

Simone Luciani e Virginio Gigli

GRAND

AUSTRIA

HOTEL



Simone Luciani e Virginio Gigli

Grand AUSTRIA Hotel

All'inizio del XX secolo, Vienna era uno dei maggiori centri europei. Le strade della città erano popolate da artisti, politici, nobili, cittadini e turisti, tutti governati dall'Imperatore.

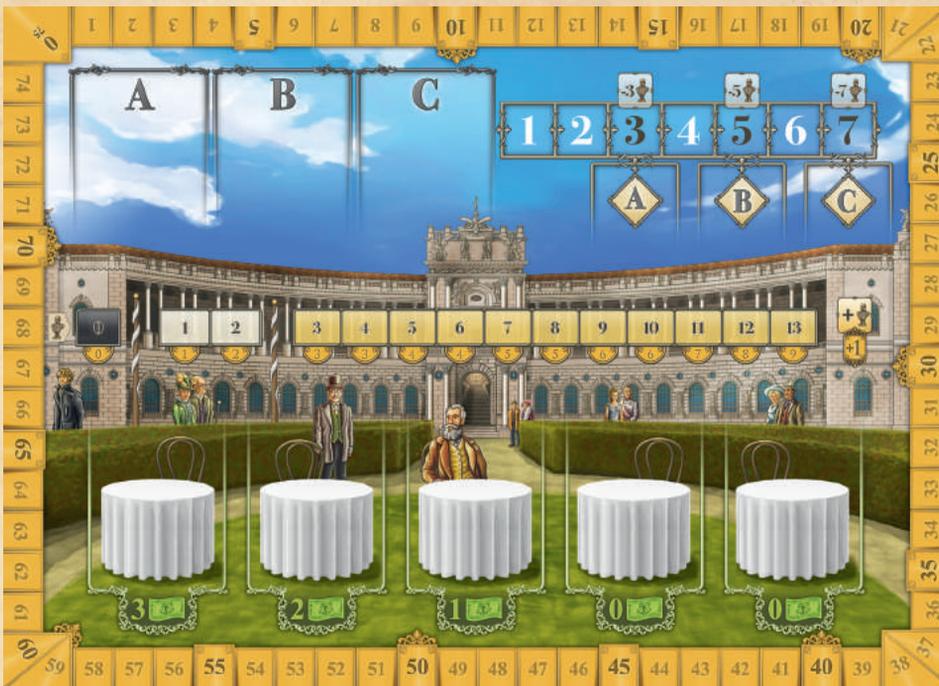
Siete nel pieno dell'era moderna viennese e state tentando la fortuna come albergatori. Per farlo al meglio dovete espandere il vostro piccolo hotel mentre cercherete di soddisfare i desideri dei vostri ospiti, ovvero aprendo e preparando nuove camere e assicurandovi che ogni ospite riceva le bevande e il cibo che ha ordinato, probabilmente assumendo nuovo staff.

Nel frattempo, non dimenticate di rendere omaggio all'Imperatore o cadrete presto in disgrazia. Chi riuscirà a trasformare il suo piccolo albergo nel Grand Austria Hotel?



I miei ossequi, signora. Buongiorno, signore. Benvenuti al nostro Grand Hotel. Il mio nome è Leopold e, con il vostro permesso, oggi sarò la vostra guida.

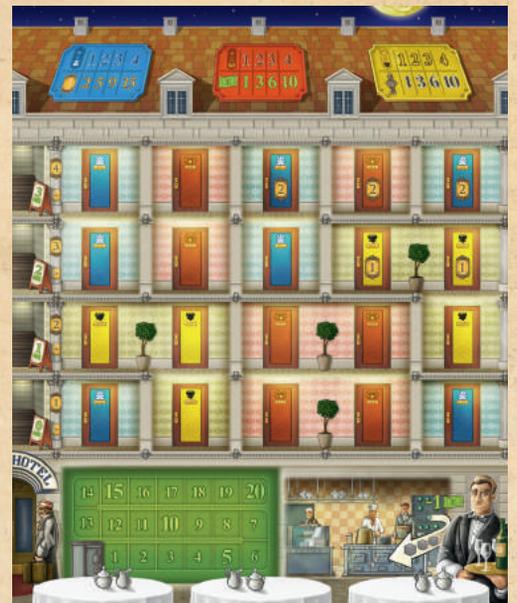
Componenti

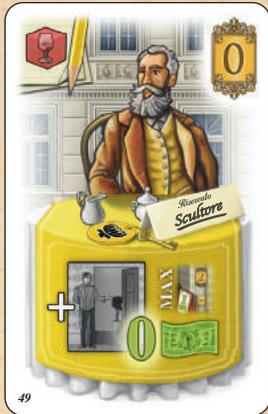


1 Tabellone

4 Plance Hotel (a due lati)

1 Plancia delle Azioni





56 Carte Ospite



48 Carte Staff



12 Carte Obiettivo*
(contrassegnate sul retro con A, B e C)

* Nelle edizioni precedenti si chiamavano carte politica.



 → +1 	Potenziare l'Azione Principale: Una volta per turno puoi pagare 1 corona per aggiungere 1 dado virtuale.
 → 	Servire Cibi/Bevande: Per 1 corona puoi spostare sugli ospiti fino a 3 cibi/bevande dalla tua cucina.
	Completare un Obiettivo: Se soddisfi il requisito, puoi collocare 1 indicatore sulla carta.
	Usare una Carta Staff: Puoi usare una carta staff con questo simbolo nella tua area.
	Spostare un Ospite in una Camera: Puoi spostare un ospite di cui hai completato l'ordine in una camera libera.

4 Carte Riepilogative

84 Tessere Camera

(30 blu , 29 rosse  e 25 gialle )



Fronte: Libera



Retro: Occupata

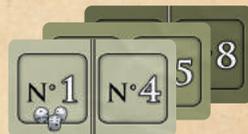
4 Tessere Punti Vittoria



Fronte



Retro



Fronte



Retro

9 Tessere Ordine di Turno
(contrassegnate sul retro con il numero dei giocatori)



1 Indicatore del Round



120 Segnalini Cibo e Bevanda in 4 Colori
(30 strudel/marrone, 30 torta/bianco, 30 vino/rosso e 30 caffè/nero)



14 Dadi



24 Indicatori nei 4 Colori dei Giocatori
(6 arancioni, 6 azzurri, 6 viola e 6 grigi)



12 Tessere Imperatore
(contrassegnate sul retro con A, B e C)



1 Pattumiera

Panoramica del Gioco

Nel corso di sette round, servirete cibi e bevande agli ospiti dell'hotel seduti alla vostra caffetteria mentre preparerete le loro camere e assumerete staff qualificato. Gli ospiti soddisfatti vi ricompenseranno con bonus importanti e punti vittoria. Otterrete ulteriori punti vittoria durante i conteggi dell'Imperatore dopo il 3°, il 5° e il 7° round, a seconda che siate o meno nelle sue grazie. Dopo il terzo conteggio dell'Imperatore alla fine del 7° round, si effettuerà il conteggio finale: il giocatore con il maggior numero di punti vittoria sarà il vincitore.

Preparazione

Area di Gioco Comune

- Collocare il **tabellone** al centro dell'area di gioco. Sul tabellone sono presenti le aree per le carte obiettivo, per le carte ospite e per le tessere Imperatore, oltre ai tracciati dei round, dell'Imperatore e dei punti.
 - Collocare l'**indicatore del round** sulla prima casella del tracciato dei round.
 - Dividere le **tessere Imperatore** per lettera (A, B e C); mescolare ogni pila separatamente, poi collocare a faccia in su 1 tessera casuale da ogni pila nelle aree corrispondenti (*sotto il tracciato dei round*). Rimettere le tessere Imperatore rimanenti nella scatola del gioco: non saranno utilizzate.
 - Dividere le **carte obiettivo** per lettera (A, B e C); mescolare ogni pila separatamente, poi collocare a faccia in su 1 carta casuale da ogni pila nelle aree corrispondenti (*a sinistra del tracciato dei round*). Rimettere le carte obiettivo rimanenti nella scatola del gioco: non saranno utilizzate.
 - Mescolare le **carte ospite** e collocare a faccia in giù il mazzo a sinistra del tabellone. Poi pescare 5 carte ospite dal mazzo e collocarle a faccia in su nelle apposite aree in basso, da destra a sinistra. Questa fila è chiamata **coda**.
 - Collocare le **tessere punti vittoria** accanto al tabellone. Usarle per indicare quando un giocatore raggiunge o supera 75 e 150 punti vittoria sul tracciato dei punti.
- Collocare la **plancia delle azioni** accanto al tabellone. La plancia delle azioni presenta 6 aree azione associate ai valori dei dadi da 1 a 6.
 - Collocare accanto alla plancia delle azioni un numero di **dadi** in base al numero di giocatori:
 - **2 giocatori:** 10 dadi
 - **3 giocatori:** 12 dadi
 - **4 giocatori:** 14 dadiRimettere gli eventuali dadi rimanenti nella scatola del gioco: non saranno utilizzati.
 - Collocare la **pattumiera** accanto alla plancia delle azioni.
- Dividere i **cibi e le bevande** per colore e collocarli in riserve separate vicino alle aree azione 1 e 2.
- Dividere le **tessere camera** per colore e collocarle in pile separate vicino all'area azione 3.

In caso di problemi con i colori, le tessere si differenziano anche tramite piccole icone.

blu 

rosso 

giallo 



- Mescolare le **carte staff** e collocarle a faccia in giù accanto al tabellone.

Variante Introduttiva: Durante la prima partita, rimuovere tutte le carte staff contrassegnate con le lettere A, B, C e D (*sul fronte*) prima di mescolare il mazzo (*continua al punto 10*).
- Collocare le **carte riepilogative** alla portata di tutti i giocatori.

Area di Gioco Personale

- Selezionare le **tessere ordine di turno** per il numero di giocatori appropriato e rimettere le altre nella scatola del gioco. Determinare casualmente un **giocatore iniziale** che riceverà la tessera con il numero "1". Il giocatore successivo in senso orario riceverà la tessera con il numero "2" e così via.
- Ogni giocatore prende 1 **plancia hotel** e 6 **indicatori** di un colore a sua scelta.
 - I giocatori decidono insieme se giocare con il **lato notte**, con disposizioni delle camere **identiche** per tutti gli hotel, oppure con il **lato giorno**, con disposizioni delle camere **uniche** per ogni hotel. Ogni giocatore colloca la plancia hotel davanti a sé con il lato concordato a faccia in su.

Per la prima partita, consigliamo di utilizzare il lato notte. Oh, cortesemente lasciate un po' di spazio sotto la plancia hotel per gli ospiti.
 - Ogni giocatore colloca 1 indicatore sul "10" del tracciato del denaro sulla sua plancia hotel.

Iniziate con 10 "corone": questo è il nome della nostra valuta.
 - Ogni giocatore colloca 2 indicatori sul tabellone: uno sullo "0/75" del **tracciato dei punti** e l'altro sullo "0" del **tracciato dell'Imperatore**.
 - Ogni giocatore colloca i **3 indicatori rimanenti** accanto alla sua plancia hotel.

Avrete bisogno di questi indicatori in seguito se completerete un obiettivo.
 - Rimettere le plance hotel rimanenti e gli indicatori dei colori inutilizzati nella scatola del gioco: non saranno utilizzati.
- Ogni giocatore prende 1 **strudel**, 1 **torta**, 1 **vino** e 1 **caffè** dalla riserva e li colloca nella cucina della sua plancia hotel.
- Ogni giocatore pesca **6 carte staff** dal mazzo, tenendole in mano nascoste agli altri giocatori.



Svolgimento

La partita si svolge nell'arco di **7 round**.

All'inizio di ogni round, il giocatore iniziale (ovvero il giocatore con la tessera ordine di turno con il numero "1") tira tutti i dadi, li divide in base al numero ottenuto e li colloca nelle corrispondenti **aree azione** della plancia delle azioni.

Poi la partita proseguirà come indicato dalle **tessere ordine di turno**, in ordine numerico crescente. Quando tocca a un giocatore, può **effettuare un turno o passare**. Le sezioni seguenti spiegano il significato di queste due opzioni.

Effettuare un Turno

Se un giocatore decide di effettuare il turno, effettua le 2 azioni seguenti in quest'ordine:

1. **Opzionale:** Prendere 1 carta ospite dalla coda e collocarla nella propria caffetteria.
2. **Obbligatorio:** Prendere 1 dado da un'area azione che ne abbia almeno 1 e risolvere l'azione principale associata.

Prima, dopo e tra queste due azioni, il giocatore può effettuare un qualsiasi numero di **azioni aggiuntive** (vedi "Azioni Aggiuntive" a pagina 8).

1. Prendere un Ospite

All'inizio del suo turno, un giocatore può prendere **1** carta ospite dalla coda e collocarla nella sua caffetteria. Se lo fa, **paga il costo** stampato sotto l'area di quell'ospite, indietreggiando opportunamente l'indicatore sul suo tracciato del denaro. Poi colloca l'ospite in un **tavolo vuoto** nella sua caffetteria. Se i 3 tavoli nella sua caffetteria sono occupati, deve prima liberare un tavolo effettuando l'azione aggiuntiva corrispondente (vedi "Spostare un Ospite in una Camera" a pagina 9) o saltare l'azione "Prendere un Ospite". Infine, fa scorrere verso destra gli ospiti rimanenti nella coda e pesca 1 nuova carta ospite dal mazzo, collocandola a faccia in su nell'area vuota a sinistra. Se il mazzo ospiti si esaurisce, mescolare la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.



Nota: Anche se più di un tavolo nella sua caffetteria è vuoto, un giocatore può prendere **al massimo 1** ospite durante questa azione. Non è obbligato a prendere un ospite se non lo desidera.

Posso confidarvi un segreto? Sono gli hotel a scegliere i loro ospiti, non il contrario. Un albergatore di successo accetta solo ospiti che aiutino il suo hotel a prosperare. Quindi selezionate accuratamente, ma provate a prendere un nuovo ospite ogni turno. Attenzione però: gli ospiti non lasceranno il tavolo finché non avrete completato il loro ordine!



2. Usare un'Area Azione

Dopo aver preso (oppure no) un nuovo ospite, il giocatore **deve** selezionare 1 **area azione** della plancia delle azioni contenente **almeno 1 dado**. Il numero di dadi su quell'area azione determina la **forza** dell'**azione principale** associata. Può pagare **esattamente 1 corona** per **potenziare** di 1 la forza (solo per il turno in corso), cioè considerando come se ci fosse un dado "virtuale" aggiuntivo sull'area azione. Può potenziare la forza **solo 1 volta per turno**.

Non sarebbe particolarmente equo se i ricchi potessero semplicemente comprare tutto ciò che desiderano!



Dopo aver determinato la forza, il giocatore **rimuove 1 dado** dall'area azione e lo colloca sul numero più basso visibile sulla sua tessera ordine di turno. Poi effettua l'azione principale associata come segue.

Azioni Principali

• Prendere Cibi



Prendere un totale di **strudel e torte** dalla riserva pari alla forza di questa azione principale. Un giocatore può prendere qualsiasi combinazione di strudel e torte, ma **gli strudel devono essere pari o superiori alle torte**.

Esempio: Con 2 dadi sull'area azione 2, il giocatore può prendere 2 strudel **oppure** 1 strudel e 1 torta. Non può prendere 2 torte.

• Prendere Bevande



Prendere un totale di **vini e caffè** dalla riserva pari alla forza di questa azione principale. Un giocatore può prendere qualsiasi combinazione di vini e caffè, ma **i vini devono essere pari o superiori ai caffè**.

Esempio: Con 3 dadi sull'area azione 3, il giocatore può prendere 3 vini **oppure** 2 vini e 1 caffè. Se il giocatore potenziasse l'azione pagando 1 corona, potrebbe prendere 4 vini **oppure** 3 vini e 1 caffè **oppure** 2 vini e 2 caffè.

Ricevere Cibi e Bevande

Ogni volta che un giocatore riceve cibi e/o bevande dalle azioni principali 2 e 3 o in qualsiasi altro modo (per esempio da una carta staff giocata), può immediatamente collocarli (gratuitamente) sulle **carte ospite** nella sua caffetteria, sulle illustrazioni corrispondenti. Se non vuole o non può collocarli sugli ospiti, li colloca nella sua **cucina**. Nell'improbabile caso in cui si esauriscano i segnalini strudel, torta, vino o caffè, i giocatori possono utilizzare qualsiasi oggetto al loro posto: tali segnalini sono da considerarsi illimitati.

• Preparare Camere



Preparare 1 o più camere nel proprio hotel, fino a un massimo pari alla forza di questa azione principale. Per farlo, prendere una tessera camera dalla riserva e collocarla con il **lato libera** a faccia in su **adiacente ortogonalmente** a una camera già collocata. Il **colore** della camera deve corrispondere al colore della casella. A meno che il giocatore non stia collocando una camera nel piano più in basso, deve **pagare il costo** indicato all'inizio del piano.



Naturalmente, non potete collocare una camera se non potete pagarla.

Punti vittoria ottenuti coprendo la casella



Le camere nell'angolo in alto a destra del proprio hotel mostrano un **simbolo punti vittoria**. Quando un giocatore colloca una tessera camera su una di queste caselle, ottiene immediatamente il numero stampato di punti vittoria, avanzando opportunamente il suo indicatore sul tracciato dei punti.

Nota: Queste regole si applicano anche quando un giocatore prepara una camera tramite un effetto (per esempio, tramite la ricompensa di un ospite). Il numero di dadi sull'area azione 2 è irrilevante ai fini di tali effetti.



Questo effetto consente di preparare esattamente 1 camera

• Ottenere Favore e Denaro



Ottenere un totale di **corone e/o caselle sul tracciato dell'Imperatore** pari alla forza dell'azione principale, avanzando opportunamente gli indicatori sui tracciati appropriati. Un giocatore può suddividere liberamente il totale tra questi due tracciati o usarlo interamente su uno.

Esempio: Con 2 dadi sull'area azione 2, il giocatore può avanzare di 2 caselle sul tracciato dell'Imperatore **oppure** ottenere 2 corone **oppure** avanzare di 1 casella sul tracciato dell'Imperatore e ottenere 1 corona.

Raggiungere la Fine del Tracciato dell'Imperatore

Una volta che un giocatore raggiunge la fine del tracciato (casella 13), ogni volta che quel giocatore avanza sul tracciato dell'Imperatore tramite l'azione principale 2 o in qualsiasi altro modo (per esempio, tramite la ricompensa di un ospite), invece di avanzare **ottiene 1 punto vittoria** per ogni casella su cui avrebbe dovuto muoversi oltre la casella 13, come raffigurato a destra del tracciato. Quindi avanzerà opportunamente il suo indicatore sul tracciato dei punti.



Raggiungere la Fine del Tracciato del Denaro

Un giocatore non può mai avere più di 20 corone. Se sta per superare l'ultima casella sul tracciato del denaro, si ferma sul 20 e l'eventuale denaro aggiuntivo andrà perso.

• Giocare una Carta Staff



A prescindere dalla forza dell'azione principale, un giocatore può giocare **esattamente 1 carta staff** dalla mano, collocandola a faccia in su nella sua area. Il costo stampato sulla carta viene **ridotto di un ammontare pari alla forza** dell'azione principale, fino a un minimo di 0. Il giocatore paga l'eventuale costo rimanente

indietreggiando opportunamente il suo indicatore sul tracciato del denaro. **Non** pesca una nuova carta staff dal mazzo; ci sono alcuni modi per pescare carte staff aggiuntive (*per esempio, tramite la ricompensa di un ospite*), ma non si pescano automaticamente nuove carte staff.

Esempio: Con 4 dadi nell'area azione ☼, il giocatore può pagare 2 corone per giocare una carta staff che ne costa 6, oppure 1 corona per una carta staff che ne costa 5, oppure può giocare gratuitamente qualsiasi carta staff che costa 4 o meno.

Nota: Queste regole si applicano anche quando la carta staff viene giocata tramite un effetto (*per esempio, tramite la ricompensa di un ospite*). Il numero di dadi nell'area azione ☼ è irrilevante ai fini di tali effetti. Gli effetti delle carte staff sono spiegati in dettaglio nell'appendice alle pagine 13-15.

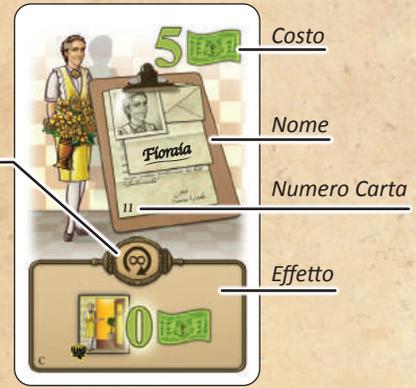
Tempistica:

1x Immediata

1x Una Volta per Round

∞ Permanente

→ Punteggio Finale



• Copiare un'Azione Principale



Pagare 1 corona e **scegliere 1** delle altre 5 azioni principali, dalla ● alla ☼. Effettuare quell'azione principale con una forza pari al numero di dadi sull'area azione ☼, **non** su quella dell'azione scelta. Non importa se sull'area azione scelta ci siano o meno dadi. Come di consueto, è possibile potenziare la forza dell'azione scelta pagando 1 corona aggiuntiva.

Esempio: Ci sono 3 dadi sull'area azione ☼ e nessuno sull'area azione ☼. Il giocatore può pagare 2 corone, una per prendere 1 ☼ e un'altra per potenziarne la forza, in modo da preparare 4 camere (per le quali deve pagare il relativo costo).

Azioni Aggiuntive

Durante il suo turno, un giocatore può effettuare un qualsiasi numero di azioni aggiuntive quante volte vuole. Può farlo in qualsiasi momento, tranne durante la risoluzione di un'altra azione.

• Servire Cibi e Bevande

Per 1 corona, un giocatore può spostare **fino a 3 cibi e/o bevande** dalla sua cucina a 1 o più carte ospite, collocandoli sulle illustrazioni corrispondenti (*non può spostare né rimuovere cibi e/o bevande già collocati sulle carte ospite*).

Ricordate che potete collocare gratuitamente cibi e/o bevande sugli ospiti non appena li ricevete. Solo i cibi e/o le bevande di partenza e quelli che non avete collocato immediatamente vengono immagazzinati nella vostra cucina e vi costerà spostarli successivamente.



• Completare un Obiettivo

Se un giocatore soddisfa i requisiti di una carta obiettivo, può collocare un suo indicatore inutilizzato sulla casella disponibile con il maggior numero di punti vittoria, aggiungendoli immediatamente sul tracciato dei punti. Può collocare al massimo 1 indicatore per carta obiettivo.

Se desiderate avere qualche indicazione durante la partita, controllate le carte obiettivo.



Nota: I diversi obiettivi sono spiegati dettagliatamente nell'appendice a pagina 19.

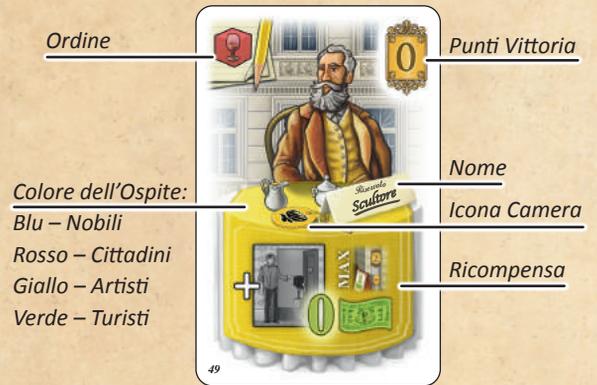
• Usare una Carta Staff

Un giocatore può usare una carta staff col simbolo 1x. Tale carta può essere usata **una volta per round**; quando viene usata, ruotarla lateralmente (*o contrassegnarla in altro modo*) a indicare che non potrà essere usata nuovamente nel round in corso.

• Spostare un Ospite in una Camera

Gli ospiti restano nella caffetteria a tempo indefinito, bloccando un tavolo, finché il giocatore non completa il loro ordine e li sposta in una camera libera. Per completare l'ordine di un ospite, un giocatore deve collocare sull'ospite tutti i cibi e/o le bevande mostrati nell'angolo in alto a sinistra della carta.

Ricordate che quando ottenete cibi e bevande, potete collocarli sugli ospiti immediatamente. Potete anche usare l'azione aggiuntiva "Servire Cibi e Bevande" per spostarli dalla vostra cucina.



Quando il suo ordine è completo, il giocatore sposta l'ospite in una **camera libera** del suo hotel con lo **stesso colore** dell'ospite (o, più precisamente, della tovaglia raffigurata sulla carta), girando sul lato **occupata** la tessera camera. Gli **ospiti verdi** sono speciali, in quanto possono essere collocati in una camera di un **qualsiasi colore** (non ci sono camere verdi). Se il giocatore non ha camere libere del colore corrispondente, l'ospite resterà al suo tavolo finché il giocatore non ne avrà una (e deciderà di spostarcelo).

Per aiutare a distinguere tra i colori, il portachiavi sulla carta ospite e la porta della tessera camera presentano lo stesso simbolo.



Poi il giocatore ottiene i **punti vittoria** stampati sulla carta ospite e l'eventuale **ricompensa** indicata in fondo alla carta, risolvendo **opzionalmente** alcuni o tutti gli effetti indicati. Inoltre, rimette nella riserva comune i cibi e/o le bevande collocate sulla carta e colloca la carta in una pila degli scarti.

Note: Gli effetti delle carte ospite sono spiegati in dettaglio nell'appendice alle pagine 17-19.

Se rilevante, rimuovete la carta ospite dalla vostra caffetteria prima di ottenere le ricompense indicate, specialmente se le ricompense consentono di ottenere nuovi ospiti dalla coda.



Bonus di Occupazione

Le 20 camere di ogni hotel sono organizzate in 10 gruppi di massimo 4 camere dello stesso colore. Non appena un giocatore occupa tutte le camere di un gruppo, riceve immediatamente un bonus basato sulla **dimensione e sul colore** del gruppo, secondo le tabelle sul tetto dell'hotel:

- **blu:** punti vittoria aggiuntivi
- **rosso:** corone aggiuntive
- **giallo:** avanzamenti aggiuntivi sul tracciato dell'Imperatore

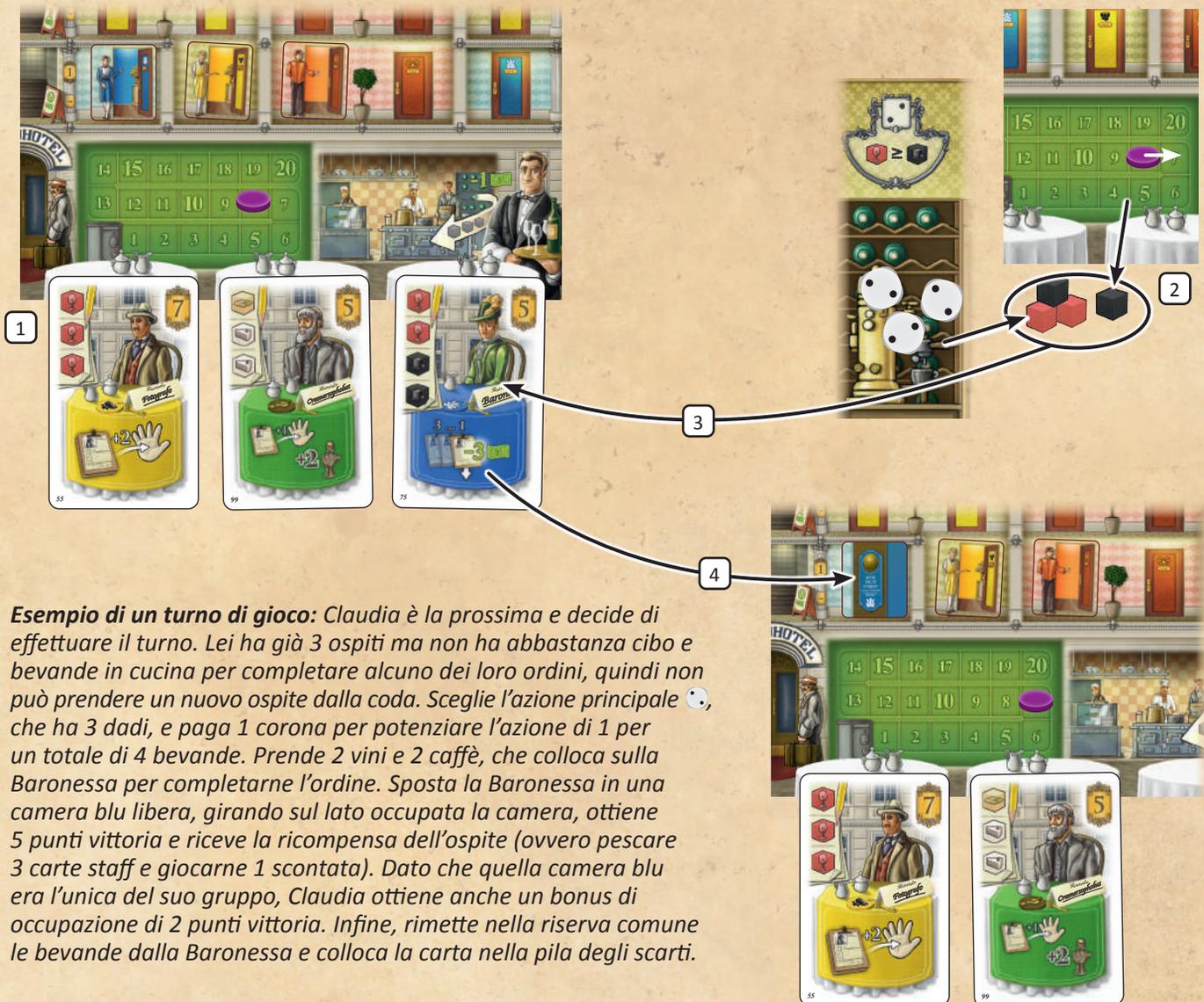
Ogni gruppo fornisce il suo bonus **una sola volta** quando l'ultima camera di quel gruppo viene occupata. Non è rilevante la causa dell'occupazione di quella camera (per esempio, alcune ricompense degli ospiti consentono di occupare camere aggiuntive). Se un ospite si sposta nell'ultima camera di un gruppo, il giocatore può ricevere il bonus di occupazione immediatamente prima o dopo la ricompensa dell'ospite, altrimenti lo riceve immediatamente dopo l'effetto che ha causato l'occupazione.

Esempio: Laura sposta un nobile nell'ultima camera di un gruppo blu di 2 camere, perciò ottiene 5 punti vittoria aggiuntivi e avanza opportunamente il suo indicatore sul tracciato dei punti.



Fine del Turno

Dopo che un giocatore ha finito il suo turno, il giocatore col numero più basso visibile sulla sua tessera ordine di turno sarà il prossimo e deciderà se effettuare il turno o passare. Di conseguenza, il giocatore alla destra del giocatore iniziale potrebbe avere due turni consecutivi.



Esempio di un turno di gioco: Claudia è la prossima e decide di effettuare il turno. Lei ha già 3 ospiti ma non ha abbastanza cibo e bevande in cucina per completare alcuno dei loro ordini, quindi non può prendere un nuovo ospite dalla coda. Sceglie l'azione principale , che ha 3 dadi, e paga 1 corona per potenziare l'azione di 1 per un totale di 4 bevande. Prende 2 vini e 2 caffè, che colloca sulla Baronessa per completarne l'ordine. Sposta la Baronessa in una camera blu libera, girando sul lato occupata la camera, ottiene 5 punti vittoria e riceve la ricompensa dell'ospite (ovvero pescare 3 carte staff e giocare 1 scontata). Dato che quella camera blu era l'unica del suo gruppo, Claudia ottiene anche un bonus di occupazione di 2 punti vittoria. Infine, rimette nella riserva comune le bevande dalla Baronessa e colloca la carta nella pila degli scarti.

Passare

Invece di effettuare un turno, un giocatore può semplicemente **passare**. Facendolo **non** perde il suo turno, semplicemente lo postpona a quando i dadi saranno tirati nuovamente. Quando passa, deve aspettare finché tutti gli altri giocatori non avranno passato o effettuato entrambi i loro turni.

Quando ciò accade, prendere i **dadi rimanenti** dalla plancia delle azioni, **rimuoverne 1** collocandolo sulla pattumiera e **tirare nuovamente** gli altri, distribuendoli sulle aree azione come in precedenza. Poi si procede col giocatore che ha il **numero più basso** visibile sulla sua tessera ordine di turno. Quel giocatore potrà ancora scegliere di effettuare un turno oppure passare. Il gioco continua seguendo l'ordine dei numeri visibili sulle tessere ordine di turno.

Se un giocatore continua a passare, ripete questo processo se necessario, finché tutti i giocatori non avranno effettuato i loro due turni (*coprendo così entrambi i numeri della loro tessera ordine di turno*) oppure finché non ci saranno più dadi rimasti da tirare nuovamente.

Esempio: In una partita a 3 giocatori, Walter ha la tessera ordine di turno "1/6", Claudia la "2/5" e Laura la "3/4". Walter effettua un turno. Claudia ha bisogno di un  per preparare le camere ma non ce ne sono e c'è un solo  che non vuole usare, quindi passa. Laura effettua entrambi i suoi turni consecutivamente. Poiché Claudia ha già passato, ora Walter decide se effettuare un secondo turno o meno: decide anche lui di passare.



Dopo aver rimosso un dado collocandolo sulla pattumiera, Claudia tira nuovamente gli 8 dadi rimanenti. I numeri ancora visibili sulla tessera ordine di turno sono: "6" per Walter, "2" e "5" per Claudia e nessuno per Laura. Quindi Claudia è la prossima. Fortunatamente ci sono 2 🎲 così decide di effettuare il turno. Ne effettua poi un altro subito dopo avendo un "5" mentre Walter ha un "6". Solo a questo punto sta a Walter decidere. Ancora una volta non gli piacciono i dadi rimasti, così decide di tirare nuovamente 5 dei 6 dadi rimanenti (collocando il sesto sulla pattumiera) ed è fortunato! Prende volentieri uno dei 2 🎲 tirati. Ora che tutti i giocatori hanno effettuato due turni, il round in corso termina.



Fine del Round

Il round termina quando tutti i giocatori hanno effettuato due turni oppure, se i giocatori hanno passato ripetutamente, quando non ci sono più dadi rimasti sulla plancia delle azioni.

Alla fine del 3°, del 5° e del 7° round, si verifica un **conteggio dell'Imperatore** (vedi a seguire). La partita termina con un conteggio finale dopo il conteggio dell'Imperatore del 7° round. Se la partita non è terminata, ogni giocatore passa la tessera ordine di turno al giocatore alla propria sinistra, ripristina le carte staff col simbolo 🔄 (le raddrizza oppure rimuove il contrassegno), l'indicatore del round avanza e un nuovo round ha inizio.

Conteggio dell'Imperatore

Come indicato sul tracciato dei round, alla fine del 3°, del 5° e del 7° round si verifica un conteggio dell'Imperatore, nel quale ogni giocatore sarà ricompensato o punito in base ai suoi progressi sul tracciato dell'Imperatore. Durante il conteggio dell'Imperatore, ogni giocatore deve svolgere i seguenti passi:

1. Ottenere punti vittoria in base alla posizione del proprio indicatore sul tracciato dell'Imperatore: il numero (che va da 0 a 9) sotto ogni casella del tracciato indica quanti punti vittoria assegna ogni posizione. Avanzare opportunamente il proprio indicatore sul tracciato dei punti.



2. Indietreggiare sul tracciato dell'Imperatore di un numero di caselle pari a quello indicato sopra la casella del round: rispettivamente di 3/5/7 caselle nel primo/secondo/terzo conteggio dell'Imperatore. Un giocatore non può scendere sotto lo 0: se dovesse indietreggiare di più caselle di quelle percorse, semplicemente si ferma sullo 0.

3. Verificare la posizione risultante del proprio indicatore sul tracciato dell'Imperatore:

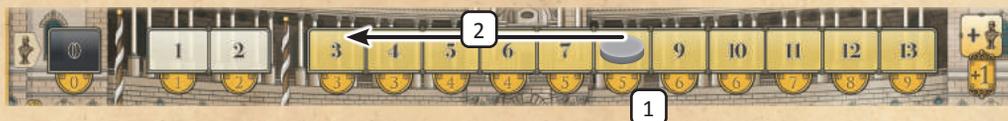
- Se è pari o superiore a 3, il giocatore **ottiene la ricompensa** indicata nella **metà superiore** della tessera Imperatore che si trova sotto la casella del round in corso.
- Se è pari a 1 o 2, **non accade nulla**: il giocatore non sarà ricompensato né punito.
- Se è pari a 0, il giocatore **subirà la penalità** indicata nella **metà inferiore** della tessera Imperatore che si trova sotto la casella del round in corso. Se la tessera Imperatore mostra due opzioni separate da una barra ("/"), il giocatore deve subire l'opzione di sinistra, se possibile. Soltanto se non può subire l'intero effetto di questa opzione, subirà invece quella di destra (perdendo punti vittoria): **non c'è** possibilità di scelta. Quando si perdono punti vittoria, si può scendere sotto lo 0 sul tracciato dei punti.



Nota: Normalmente, i giocatori possono risolvere questi passi simultaneamente. Se necessario, risolvere la tessera Imperatore in senso orario a partire dal giocatore che ha la tessera ordine di turno con il numero "1" (ovvero il giocatore iniziale dell'ultimo round). Gli effetti delle tessere Imperatore sono spiegati in dettaglio nell'appendice a pagina 20.

Il conteggio dell'Imperatore termina quando tutti i giocatori hanno risolto questi passi, poi si procede col round successivo (come descritto in "Fine del Round") oppure, dopo il terzo conteggio dell'Imperatore nel 7° round, si procede col conteggio finale. In entrambi i casi, i giocatori **non devono ripristinare** gli indicatori sul tracciato dell'Imperatore: devono lasciarli sulle caselle raggiunte durante il passo 2.

Esempio: È la fine del round 5, quindi si risolve il secondo conteggio dell'Imperatore. Walter è sulla casella 8 del tracciato dell'Imperatore e ottiene 5 punti vittoria. Poi indietreggia il suo indicatore di 5 caselle portandolo sulla casella 3, ancora nella zona di ricompensa, quindi riceve 5 corone.



Fine della Partita e Conteggio Finale

Dopo il conteggio dell'Imperatore del 7° round, si risolve il conteggio finale:

- Ottenere** i punti sulle **carte staff** col simbolo →| (i dettagli sul funzionamento di queste carte sono nell'appendice, alle pagine 13-15).
- Ottenere** i punti delle **camere occupate** del proprio hotel: le camere occupate del 1°/2°/3°/4° piano forniscono rispettivamente 1/2/3/4 punti vittoria **ciascuna** (come illustrato sulla colonna all'inizio di ogni piano). Le camere vuote non forniscono punti.
- Ottenere** 1 punto vittoria per ogni segnalino **cibo e bevanda rimasto in cucina** e per ogni corona rimasta sul tracciato del denaro (i cibi e le bevande sulle carte ospite nella caffetteria non contano).
- Perdere** 5 punti vittoria per ogni ospite seduto nella propria caffetteria (a prescindere da quanti cibi e bevande vi sono collocati).



Il gioco termina dopo il conteggio finale. Vince il giocatore con più punti vittoria. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha ottenuto più punti nel passo 3 (cibi, bevande e corone rimasti).

Riconoscimenti

Autori: Simone Luciani e Virginio Gigli
Sviluppo: Ralph Bienert e Grzegorz Kobiela
Regolamento: Grzegorz Kobiela
Revisione: Jonathan Bobal
Illustrazioni: Klemens Franz
Grafica: atelier198



© 2021 Lookout GmbH

Sede:
 Elsheimer Straße 23
 55270 Schwabenheim
 Germany
www.lookout-games.de

Per domande sulle regole, suggerimenti o critiche, per piacere contattaci a questo indirizzo:

rules@lookout-games.de

Per pezzi mancanti o danneggiati, per piacere contatta il tuo punto vendita.

Per qualsiasi altro argomento, troverai aiuto a questo indirizzo:

lookout-spiele.de/en/contact.php

Asmodee Italia

Traduzione: Simone Luciani e Daniel Marinangeli
Revisione: Fabio Severino
Adattamento Grafico: Mario Brunelli
Supervisione: Lorenzo Fanelli
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Gli autori desiderano ringraziare tutti i playtester per il loro tempo, i loro suggerimenti e il loro entusiasmo; 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 Rabisoni, Francesca Vilmercati, Jamil Zabarrah, 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 e a Jonathan Bobal per la professionale revisione di questo regolamento.

APPENDICE

Questa appendice è composta da quattro parti: un **indice delle carte staff**, un **indice delle carte ospite**, un **indice delle carte obiettivo** e un **indice delle tessere Imperatore**.

Carte Staff

Le carte staff forniscono effetti utili durante la partita, per esempio modificando le regole o fornendo punti vittoria alla fine della partita. Ci sono quattro tipi di carte staff, indicati da un simbolo sopra il riquadro dell'effetto:

-  Queste carte si attivano **una sola volta** immediatamente dopo averle giocate. Possono essere ignorate in seguito, ma vanno tenute in gioco in quanto potrebbero servire successivamente (*per esempio, per un obiettivo*).
-  Queste carte possono essere attivate **una volta per round** nel proprio turno, quando il giocatore decide di usarle. Quando lo fa, le ruota lateralmente (*o le contrassegna in altro modo*) per mostrare che sono già state usate in quel round.
-  Queste carte forniscono effetti **permanententi** che possono essere usati per il resto della partita ogniqualvolta siano applicabili.
- È meglio giocare queste carte a partita avanzata, dato che forniscono punti vittoria durante il **conteggio finale**; non fanno altro.

Ogni giocatore inizia la partita con una mano di 6 carte staff. Per giocare una carta staff dalla mano, normalmente un giocatore deve effettuare l'azione . Alcuni ospiti e alcune ricompense dell'Imperatore consentono di giocare carte aggiuntive o di pescarne di nuove dal mazzo. In questo gioco, non si pescano automaticamente carte nuove dopo averne giocate dalla mano.

La seguente tabella spiega tutte le carte staff in dettaglio, in ordine crescente in base al numero della carta.

#	Nome	Descrizione
1	Addetto alla Colazione	Una volta per round, puoi usare questa carta per ricevere 1 strudel.
2	Cameriera	Una volta per round, puoi usare questa carta per ricevere 1 torta.
3	Barman	Una volta per round, puoi usare questa carta per ricevere 1 vino.
4	Aiuto Cuoco	Una volta per round, puoi usare questa carta per ricevere 1 caffè.
5	Stalliere	Ogni volta che rimuovi dalla tua caffetteria un ospite rosso di cui hai completato l'ordine ricevi 2 corone.
6	Cocchiere	Ogni volta che rimuovi dalla tua caffetteria un ospite blu di cui hai completato l'ordine puoi avanzare di 1 casella sul tracciato dell'Imperatore.
7	Massaggiatrice	Ogni volta che rimuovi dalla tua caffetteria un ospite giallo di cui hai completato l'ordine ricevi 1 corona.
8	Guida Turistica	Ogni volta che rimuovi dalla tua caffetteria un ospite verde di cui hai completato l'ordine ottieni 2 PV.
9	Maggiordomo	D'ora in poi, ogni volta che prepari una camera blu (con qualsiasi azione o effetto) lo fai gratuitamente (paga 0 corone).
10	Autista	D'ora in poi, ogni volta che prepari una camera rossa (con qualsiasi azione o effetto) lo fai gratuitamente (paga 0 corone).
11	Fioraia	D'ora in poi, ogni volta che prepari una camera gialla (con qualsiasi azione o effetto) lo fai gratuitamente (paga 0 corone).
12	Governante	Ogni volta che prendi un dado di valore 3 o 4 ottieni immediatamente 2 PV.
13	Direttore di Ristorante	Ogni volta che prendi un dado di valore 1 o 2 puoi aggiungere 1 alla forza di quell'azione. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"><i>È possibile potenziarne ulteriormente la forza pagando 1 corona.</i></div>
14	Decoratore	Ogni volta che prendi un dado di valore 1 o 2, prima o dopo aver effettuato l'azione principale, puoi anche preparare 1 camera (di qualsiasi colore) pagandone il costo. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"><i>Non potete effettuare azioni aggiuntive tra l'azione principale e la preparazione di questa camera.</i></div>

Questi effetti non forniscono un'azione gratuita, ne rimuovono solo il costo.



#	Nome	Descrizione
15	Lustrascarpe	Non devi più scegliere quando prendi un dado di valore 4: per ogni dado in quest'area azione ricevi 1 corona e puoi avanzare di 1 casella sul tracciato dell'Imperatore. <i>Come di consueto, è possibile potenziarne la forza pagando 1 corona, ricevendo indietro 1 corona e avanzando di 1 casella sul tracciato dell'Imperatore (praticamente guadagnando 1 casella gratuitamente).</i>
16	Lavandaia	Ogni volta che prendi un dado di valore 4 ottieni immediatamente 4 PV.
17	Lavapiatti	Non devi più pagare 1 corona quando prendi un dado di valore 6; inoltre puoi aggiungere 1 alla forza di questa azione. <i>Come di consueto, è possibile potenziarne ulteriormente la forza pagando 1 corona. Solo per conoscenza, abbiamo aumentato da 3 a 5 corone il costo di questa carta rispetto alle precedenti edizioni.</i>
18	Guardarobiera	Ogni volta che prendi un dado di valore 5 puoi aggiungere 2 alla forza di questa azione. <i>In altre parole, state ottenendo uno sconto aggiuntivo di 2 corone.</i>
19	Architetto d'Interni	Ogni volta che prendi un dado di valore 3 ottieni immediatamente 5 PV.
20	Investigatore	Ogni volta che prendi un dado di valore 5, prima o dopo aver effettuato l'azione principale, puoi anche avanzare di 2 caselle sul tracciato dell'Imperatore. <i>Non potete effettuare azioni aggiuntive tra l'azione principale e l'avanzamento sul tracciato dell'Imperatore.</i>
21	Cuoco	Ottieni immediatamente (e solo una volta) 1 strudel, 1 torta, 1 vino e 1 caffè.
22	Responsabile dello Staff	Ogni volta che prendi un dado di valore 3, prima o dopo aver effettuato l'azione principale, puoi anche giocare 1 carta staff dalla mano pagandone il costo. <i>Non potete effettuare azioni aggiuntive tra l'azione principale e la giocata della carta staff.</i>
23	Custode	Ogni volta che occupi una camera (in qualsiasi modo) ricevi 1 corona.
24	Responsabile di Sala	D'ora in poi, non paghi per spostare cibi e/o bevande dalla tua cucina ai tuoi ospiti.
25	Fattorino	D'ora in poi, non paghi per prendere gli ospiti dalla coda. <i>Questo effetto non fornisce un ospite, ne rimuove solo il costo.</i>
26	Responsabile Congressi	D'ora in poi, puoi pagare 1 corona per ignorare la penalità durante i conteggi dell'Imperatore.
27	Responsabile Prenotazioni	Durante il conteggio finale, ottieni 3 PV aggiuntivi per ogni camera rossa occupata nel tuo hotel.
28	Portiere	Durante il conteggio finale, ottieni 3 PV aggiuntivi per ogni camera blu occupata nel tuo hotel.
29	Segretaria	Durante il conteggio finale, seleziona 1 carta staff in gioco di un avversario che abbia il simbolo → e applica i suoi effetti al tuo hotel. <i>Non potete usare questo effetto per copiare una vostra carta staff. Se nessun avversario ha in gioco carte staff col simbolo → , la Segretaria non fornisce punti.</i>
30	Addetto all'Accoglienza	Durante il conteggio finale, ottieni 3 PV aggiuntivi per ogni camera gialla occupata nel tuo hotel.
31	Cameriera ai Piani	Durante il conteggio finale, ottieni 1 PV aggiuntivo per ogni camera occupata nel tuo hotel, a prescindere dal colore.
32	Vicedirettore	Durante il conteggio finale, ottieni 2 PV per ogni carta staff che hai giocato, a prescindere dal tipo (inclusa questa).



#	Nome	Descrizione
33	Uomo delle Pulizie	Ogni volta che ricevi la ricompensa per aver completato l'ordine di un ospite che richiede 4 o più cibi e/o bevande, ottieni 4 PV aggiuntivi.
34	Addetto al Ricevimento	Durante il conteggio finale, ottieni 1 PV (<i>aggiuntivo</i>) per ogni camera nel tuo hotel, a prescindere dal colore e dal lato a faccia in su.
35	Paggio	Occupi immediatamente (<i>e solo una volta</i>) fino a 2 camere (<i>di qualsiasi colore</i>) nel tuo hotel, girandole sul lato occupata.
36	Sommelier	Ottieni immediatamente (<i>e solo una volta</i>) 4 vini.
37	Servizio in Camera	Durante il conteggio finale, ottieni 2 PV per ogni gruppo di camere (<i>di qualsiasi colore</i>) completamente occupato nel tuo hotel.
38	Facchino	Completa immediatamente (<i>e solo una volta</i>) l'ordine di un ospite prendendo i cibi e/o le bevande richiesti dalla riserva.
39	Pasticciere	Ottieni immediatamente (<i>e solo una volta</i>) 4 torte.
40	Direttore Marketing	Durante il conteggio finale, ottieni 5 PV per ogni carta obiettivo su cui hai collocato un tuo indicatore.
41	Centralinista	Durante il conteggio finale, ottieni un numero di PV pari al doppio della tua posizione sul tracciato dell'Imperatore. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Ricordate di indietreggiare di 7 caselle dopo il conteggio dell'Imperatore finale; pertanto, di solito otterrete al massimo 12 PV dalla Centralinista. Tuttavia, con le giuste condizioni potete ottenere più di 12 PV. Nelle precedenti edizioni non era consentito, adesso sì.</i></p> </div>
42	Giardiniere	Ogni volta che ricevi la ricompensa durante i conteggi dell'Imperatore ottieni 5 PV.
43	Barista	Ottieni immediatamente (<i>e solo una volta</i>) 4 caffè.
44	Addetta alla Dispensa	Ottieni immediatamente (<i>e solo una volta</i>) 4 strudel.
45	Bagnino	Avanza immediatamente (<i>e solo una volta</i>) di 3 caselle sul tracciato dell'Imperatore.
46	Donna delle Pulizie	Durante il conteggio finale, ottieni 5 PV per ogni piano nel tuo hotel con tutte le camere occupate.
47	Ascensorista	Durante il conteggio finale, ottieni 5 PV per ogni colonna nel tuo hotel con tutte le camere occupate.
48	Direttore	Durante il conteggio finale, ottieni 4 PV per ogni set formato da 1 camera rossa, 1 blu e 1 gialla occupate nel tuo hotel. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>In altre parole, ottenete 4 PV per ogni camera occupata del colore di cui ne avete di meno.</i></p> </div>



Carte Ospite

Ogni giocatore inizia la partita con 1 ospite nella sua caffetteria, scelto dalla coda sul tabellone che mostra sempre 5 ospiti. Durante ogni turno, un giocatore può prendere 1 nuovo ospite dalla coda, a meno che i 3 tavoli della sua caffetteria non siano occupati. Perciò di norma può ricevere fino a 15 ospiti durante la partita, ma le ricompense di alcuni ospiti possono far prendere ospiti aggiuntivi.

Gli ospiti rimangono nella caffetteria per un tempo indefinito, finché il giocatore non completa il loro ordine collocando sulla carta i cibi e/o le bevande indicati. Il giocatore può collocare gratuitamente sugli ospiti i cibi e/o le bevande appena acquisiti. Per spostarli dalla sua cucina, deve pagare: per ogni corona spesa può spostare fino a 3 cibi e/o bevande.

Quando l'ordine di un ospite è completo e il giocatore ha una camera libera del colore dell'ospite, quel giocatore può spostarvi l'ospite (*gli ospiti verdi possono spostarsi in camere di qualsiasi colore*), ottenendo così le ricompense e i punti vittoria stampati sulla carta e girando sul lato occupata la camera libera. Le ricompense di alcuni ospiti consentono di girare camere aggiuntive. Quando il giocatore occupa l'ultima camera di un gruppo, riceve il bonus di occupazione in base al colore delle camere.

Verso la fine della partita i giocatori dovranno prendere gli ospiti con cautela: ogni ospite che non potrà essere spostato in una camera prima della fine della partita farà perdere 5 punti vittoria durante il conteggio finale.

Di seguito è presente una spiegazione sintetica delle icone utilizzate nel riquadro ricompensa delle carte ospite. Per una spiegazione più dettagliata di ogni effetto ricompensa degli ospiti, consultare la tabella successiva.

	Ricevi i cibi e le bevande raffigurate nella quantità indicata. Collocali sugli ospiti e/o nella tua cucina.		Ricevi l'ammontare indicato di corone. Avanza opportunamente l'indicatore sul tuo tracciato del denaro.
	Ricevi 1 cibo o 1 bevanda a tua scelta. Colloca su un ospite o nella tua cucina.		Avanza il tuo indicatore sul tracciato dell'Imperatore del numero di caselle indicato.
	Otteni il numero indicato di punti vittoria (PV).		Puoi preparare 1 camera di un colore a tua scelta pagando il normale costo. Colloca la tessera camera secondo le normali regole.
	Puoi preparare 1 camera di un colore a tua scelta pagando il numero di corone indicato in meno. Colloca la tessera camera secondo le normali regole.		Puoi preparare 1 camera di un colore a tua scelta senza pagarne il costo. Colloca la tessera camera secondo le normali regole.
	Devi scegliere una camera nei due piani più in basso della tua plancia hotel.		Puoi occupare 1 camera aggiuntiva di un colore a tua scelta girandola sul lato occupata.
	Puoi giocare 1 carta staff dalla mano pagando fino al numero di corone indicato in meno.		Puoi giocare 1 carta staff dalla mano senza pagarne il costo.
	Pesca 3 carte staff dal mazzo e giocate 1 immediatamente pagando fino a 3 corone in meno. Rimetti le altre 2 carte in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci. Se non puoi o non vuoi giocare alcuna, rimettile tutte in fondo al mazzo.		Pesca 3 carte staff dal mazzo e giocate 1 immediatamente senza pagarne il costo. Rimetti le altre 2 carte in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci.
	Pesca il numero indicato di carte staff dal mazzo e aggiungile alla tua mano.		Puoi prendere un ospite dalla coda senza pagarne il costo.
	Vedi la spiegazione di E. Gizia (carta 97) della tabella seguente.		Questa carta non ha alcun effetto.

La seguente tabella spiega tutte le carte ospite in dettaglio, in ordine crescente in base al numero della carta.

#	Nome	Descrizione
49	Scultore	Puoi preparare 1 camera (<i>di qualsiasi colore</i>) senza pagarne il costo; devi scegliere una camera nei due piani più in basso della tua plancia hotel. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Se i due piani più in basso sono già pieni di camere, temo non otterrete nulla da questo effetto.</i></p> </div> 
50	Musicista	Pesca 1 carta staff dal mazzo e aggiungila alla tua mano. Inoltre, puoi preparare 1 camera (<i>di qualsiasi colore</i>) pagando il normale costo.
51	Compositore	Ricevi 1 strudel.
52	Sarto	Ricevi 1 strudel e 2 corone.
53	Ballerina di Flamenco	Ricevi 1 caffè e puoi avanzare di 2 caselle sul tracciato dell'Imperatore.
54	Ritrattista	Ricevi 1 cibo o 1 bevanda a tua scelta e 2 corone.
55	Fotografo	Pesca 2 carte staff dal mazzo e aggiungile alla tua mano.
56	Cantante	Ricevi 1 torta. Inoltre, puoi giocare 1 carta staff dalla mano pagando fino a 3 corone in meno.
57	Architetto	Puoi preparare fino a 2 camere (<i>di qualsiasi colore</i>) pagando ognuna 1 corona in meno.
58	Attrice	Puoi occupare 1 camera aggiuntiva (<i>di qualsiasi colore</i>) girandola sul lato occupata. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>L'Attrice potrà usare una camera aggiuntiva per il suo staff.</i></p> </div> 
59	Poeta	Ricevi 1 torta. Inoltre, puoi giocare 1 carta staff dalla mano pagando fino a 2 corone in meno.
60	Orafo	Ricevi 1 caffè e 3 corone.
61	Pittore	Puoi preparare fino a 2 camere: paga 1 corona in meno per la prima; se scegli di prepararne una seconda, devi pagare il normale costo.
62	Cantante Lirica	Puoi prendere 1 ospite dalla coda senza pagarne il costo. Inoltre, puoi avanzare di 3 caselle sul tracciato dell'Imperatore.
63	Dama	Puoi prendere 1 ospite dalla coda senza pagarne il costo.
64	Duchessa	Puoi giocare 1 carta staff dalla mano pagando 1 corona in meno.
65	Cavaliere dell'Impero	Nessun effetto. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Almeno vale 3 PV.</i></p> </div> 
66	Langravia	Puoi giocare 1 carta staff dalla mano pagando 1 corona in meno. Inoltre, puoi preparare 1 camera (<i>di qualsiasi colore</i>) pagando il normale costo.
67	Sovrano	Pesca 2 carte staff dal mazzo e aggiungile alla tua mano. Inoltre, puoi avanzare di 2 caselle sul tracciato dell'Imperatore.
68	Principessa	Puoi avanzare di 3 caselle sul tracciato dell'Imperatore.
69	Contessa	Ricevi 3 corone.
70	Elettore	Puoi giocare 1 carta staff dalla mano pagando 1 corona in meno. Inoltre, puoi avanzare di 3 caselle sul tracciato dell'Imperatore.
71	Barone	Puoi preparare 1 camera (<i>di qualsiasi colore</i>) senza pagarne il costo.
72	Principe	Puoi occupare 1 camera aggiuntiva (<i>di qualsiasi colore</i>) girandola sul lato occupata. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Il Principe potrà usare una camera aggiuntiva per il suo entourage.</i></p> </div> 
73	Conte	Puoi giocare fino a 2 carte staff dalla mano pagando ognuna 1 corona in meno.
74	Visconte	Ricevi 1 corona.
75	Baronessa	Pesca 3 carte staff dal mazzo e giocate 1 immediatamente pagando fino a 3 corone in meno. Rimetti le altre 2 in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Se non potete permettervi alcuna delle 3 carte oppure se non sono di vostro gradimento, dovrete rimetterle tutte in fondo al mazzo.</i></p> </div> 
76	Duca	Pesca 3 carte staff dal mazzo e giocate 1 immediatamente senza pagarne il costo. Rimetti le altre 2 in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci.

#	Nome	Descrizione
77	Farmacista	Ricevi 1 corona.
78	Consigliere Postale	Puoi prendere 1 ospite dalla coda senza pagarne il costo.
79	Consigliere della Corona	Ricevi 1 corona e puoi avanzare di 1 casella sul tracciato dell'Imperatore.
80	Professore Emerito	Puoi prendere 1 ospite dalla coda senza pagarne il costo.
81	Generale	Ricevi 1 vino e 3 corone.
82	Consigliere Anziano	Puoi occupare 1 camera aggiuntiva (di qualsiasi colore) girandola sul lato occupata. <i>Il Consigliere Anziano potrà usare una camera aggiuntiva per il suo segretario.</i>
83	Consigliere del Commercio	Ricevi 5 corone.
84	Consigliere di Corte	Ricevi 3 corone. Inoltre, puoi prendere 1 ospite dalla coda senza pagarne il costo.
85	Maggiore	Ricevi 3 corone.
86	Consigliere Veterinario	Puoi giocare 1 carta staff dalla mano pagando fino a 3 corone in meno.
87	Consigliere Medico	Ricevi 3 corone. Inoltre, puoi prendere fino a 2 ospiti dalla coda senza pagarne il costo. Rifornisci la coda prima di prendere il secondo ospite.
88	Procuratore	Puoi preparare fino a 2 camere (di qualsiasi colore) senza pagarne il costo.
89	Lord Alto Commissario	Ricevi 4 corone.
90	Assistente Legale Anziano	Ricevi 1 vino e 3 corone.
91	Tezcatlipoca	Pesca 3 carte staff dal mazzo e aggiungile alla tua mano.
92	Cap. Goldhaken	Ricevi 1 corona.
93	Sig. Horsa	Puoi avanzare di 1 casella sul tracciato dell'Imperatore.
94	M. Ingalls	Puoi giocare 1 carta staff dalla mano pagando 1 corona in meno.
95	Sig. Boydell	Puoi avanzare di 2 caselle sul tracciato dell'Imperatore. <i>Attenzione: questo ospite non consente di rimuovere le macerie dai binari. (Ah Ah.) Tutto lo staff deve rimanere in hotel durante la partita.</i>
96	Sig. Oundo	Puoi giocare 1 carta staff dalla mano pagando fino a 3 corone in meno.
97	E. Gizia	Seleziona un'area azione con almeno 1 dado e risolvi l'azione normalmente, ma senza rimuovere un dado da quell'area. Non puoi potenziare questa azione. Le carte staff che forniscono bonus per aver preso uno specifico dado non possono essere usate, perché non stai prendendo un dado con questo effetto. <i>Questo non è un turno bonus, ma parte del turno corrente, subito dopo aver mandato E. Gizia in una camera e dopo aver riscosso ogni altro beneficio da lui. Ciò non influenza in alcun modo l'azione principale, per la quale si prende normalmente un dado. Solo per conoscenza, abbiamo indebolito l'effetto rispetto alle precedenti edizioni, in cui avreste ottenuto un intero turno aggiuntivo.</i>
98	M. Polo	Ricevi 4 corone.
99	Cramersopholus	Pesca 1 carta staff dal mazzo e aggiungila alla tua mano. Inoltre, puoi avanzare di 2 caselle sul tracciato dell'Imperatore.
100	Contadino Franz	Puoi avanzare di 3 caselle sul tracciato dell'Imperatore. Inoltre, puoi occupare 1 camera aggiuntiva (di qualsiasi colore) girandola sul lato occupata. <i>Il Contadino Franz e sua moglie potranno usare una camera aggiuntiva per i loro cinque figli.</i>



#	Nome	Descrizione
101	Fratello Uwe	Puoi avanzare di 3 caselle sul tracciato dell'Imperatore. Inoltre, puoi prendere 1 ospite dalla coda senza pagarne il costo.
102	Conducente	Puoi avanzare di 1 casella sul tracciato dell'Imperatore. Inoltre, puoi occupare 1 camera aggiuntiva (di qualsiasi colore) girandola sul lato occupata. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Il Conducente potrà usare una camera aggiuntiva per il suo collega.</i> </div> 
103	Durgoing	Pesca 2 carte staff dal mazzo e aggiungile alla tua mano.
104	MacLeod	Puoi giocare 1 carta staff dalla mano senza pagarne il costo.

Carte Obiettivo

Ci sono in tutto 12 obiettivi nel gioco, ma ne vengono usati solo 3, uno da ogni categoria. La seguente tabella ne spiega i requisiti.

			
Hai 20 corone.	Il tuo indicatore ha raggiunto o superato la casella 10 del tracciato dell'Imperatore.	Hai giocato almeno 6 carte staff (di qualsiasi tipo).	Ci sono almeno 12 tessere camera (di qualsiasi colore) sulla tua plancia hotel, non importa se libere o occupate.
			
Almeno 2 piani (non necessariamente adiacenti) sono completamente occupati nel tuo hotel.	Almeno 2 colonne (non necessariamente adiacenti) sono completamente occupate nel tuo hotel.	Almeno 6 gruppi di camere (di qualsiasi colore, non necessariamente contigui) sono completamente occupati nel tuo hotel.	Tutte le camere di almeno un colore sono occupate nel tuo hotel.
			
Almeno 3 camere rosse, almeno 3 blu e almeno 3 gialle sono occupate nel tuo hotel.	Almeno 4 camere rosse e almeno 3 gialle sono occupate nel tuo hotel.	Almeno 4 camere gialle e almeno 3 blu sono occupate nel tuo hotel.	Almeno 4 camere blu e almeno 3 rosse sono occupate nel tuo hotel.

Nota: Un giocatore può reclamare un obiettivo solo durante il suo turno, come azione aggiuntiva. Se il giocatore raggiunge il requisito durante un conteggio dell'Imperatore, tramite la ricompensa dell'Imperatore, deve aspettare fino al suo prossimo turno per reclamare l'obiettivo.

Tessere Imperatore

Ci sono in tutto 12 tessere Imperatore nel gioco, ma ne vengono usate solo 3, una da ogni categoria. La seguente tabella ne spiega le ricompense e le penalità (PV = punti vittoria):

	<p>Ricompensa: Ricevi 3 corone. Penalità: Perdi 3 corone. Se hai meno di 3 corone, perdi invece 5 PV.</p>	<p>Ricompensa: Ricevi 2 cibi e/o bevande a tua scelta. Puoi collocarli sugli ospiti come di consueto. Penalità: Rimetti nella riserva tutti i cibi e le bevande che hai nella tua cucina.</p>
	<p>Ricompensa: Pesca 3 carte staff dal mazzo e giocane 1 immediatamente pagando fino a 3 corone in meno. Rimetti le altre 2 carte in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci.¹ Penalità: Rimetti in fondo al mazzo 2 carte staff dalla mano. Se hai meno di 2 carte in mano, perdi invece 5 PV.</p>	<p>Ricompensa: Puoi preparare 1 camera senza pagarne il costo. Penalità: Rimuovi dal tuo hotel 1 camera libera dal piano più in alto possibile.² Se non hai camere libere, perdi invece 5 PV.</p>
	<p>Ricompensa: Ricevi 1 strudel, 1 torta, 1 vino e 1 caffè. Penalità: Rimetti nella riserva tutti i cibi e le bevande nella tua cucina e sulle carte ospite nella tua caffetteria.</p>	<p>Ricompensa: Ricevi 5 corone. Penalità: Perdi 5 corone. Se hai meno di 5 corone, perdi invece 7 PV.</p>
	<p>Ricompensa: Pesca 3 carte staff dal mazzo e giocane 1 immediatamente senza pagarne il costo. Rimetti le altre 2 carte in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci. Penalità: Rimetti in fondo al mazzo 3 carte staff dalla mano. Se hai meno di 3 carte staff in mano, perdi invece 7 PV.</p>	<p>Ricompensa: Puoi preparare 1 camera senza pagarne il costo e girarla immediatamente sul lato occupata; devi scegliere una camera nei due piani più in basso del tuo hotel. Se questi sono già pieni, non ricevi nulla. Penalità: Rimuovi 2 camere libere dal tuo hotel, ognuna dal piano più in alto possibile.² Se hai meno di 2 camere libere, perdi invece 7 PV.</p>
	<p>Ricompensa: Ottieni 8 PV. Penalità: Perdi 8 PV.</p>	<p>Ricompensa: Puoi preparare 1 camera senza pagarne il costo e girarla immediatamente sul lato occupata.^{3 4} Penalità: Rimuovi 1 camera occupata dal piano più in alto possibile del tuo hotel e, se possibile, 1 altra camera occupata dal secondo piano più in alto (<i>dalla stessa colonna o da una differente</i>).⁵</p>
	<p>Ricompensa: Ottieni 2 PV per ogni carta staff che hai giocato (<i>a prescindere dal tipo</i>). Penalità: Perdi 2 PV per ogni carta staff che hai giocato (<i>a prescindere dal tipo</i>).</p>	<p>Ricompensa: Puoi giocare 1 carta staff dalla mano senza pagarne il costo.⁴ Penalità: Rimuovi dalla tua area 1 carta staff col simbolo → . Se non hai alcuna carta staff in gioco col simbolo → , perdi invece 10 PV.</p>

¹ Se non puoi o non vuoi giocare alcuna, rimettile tutte in fondo al mazzo.

² Se ciò comporta la divisione in raggruppamenti separati di camere nel tuo hotel, in futuro puoi aggiungere camere a un qualsiasi raggruppamento. Non dovrai necessariamente collegare i raggruppamenti separati.

³ Ricevi immediatamente il bonus di occupazione se completi un gruppo con questo effetto.

⁴ Anche se completi un obiettivo, non puoi reclamarlo perché reclamare un obiettivo è un'azione aggiuntiva da effettuare nel proprio turno; ora la partita è finita e non avrai un altro turno per reclamare un obiettivo.

⁵ Questa penalità è differente dalle precedenti edizioni, in cui le camere rimosse dovevano essere nella stessa colonna.