

Grand AUSTRIA Hotel

Dinner for One

Eine Sammlung von Solovarianten von Mauro Gibertoni, Simone Luciani und Virginio Gigli

Die folgenden Regeln erlauben es dir, GRAND AUSTRIA HOTEL sowie die Erweiterung „Alles Walzer!“ – mit Ausnahme von Modul 4 (*Startspieler*) – solo zu spielen. Dabei trittst du gegen einen virtuellen Gegner an, dessen Aktionen von einem 20 Karten starken Deck vorgegeben werden. Tatsächlich gibt es zwei solcher Decks: Das eine kommt zum Einsatz, wenn du das Grundspiel oder die Module 3 und 5 der Erweiterung spielen möchtest; das andere wird in Verbindung mit den Modulen 1 und 2 verwendet. Im ersten Fall trittst du gegen Leopold an, im zweiten gegen Elisabeth. Beide bieten drei Schwierigkeitsgrade an.

Wir empfehlen dir, zuerst nur das Grundspiel solo zu spielen, bevor du die Erweiterungsmodule hinzunimmst. So oder so musst du dich zuerst mit den Regeln des Solo-Grundspiels vertraut machen, da diese die Grundlage aller weiteren Regeln bilden. Es gilt in dieser Anleitung, dass alle Regeln des Mehrpersonenspiels, die nicht explizit erwähnt werden, unverändert bleiben. Es wird nur auf die Änderungen eingegangen.

Spielmaterial



20 Anweisungskarten
mit hellbrauner Rückseite
für das Grundspiel sowie Module 3 und 5
(Nr. 193-212 auf der Vorderseite)



Diese bilden das
„Leopold-Deck“ ...



20 Anweisungskarten
mit dunkelbrauner Rückseite
für Module 1 und 2
(Nr. 213-232 auf der Vorderseite)



... und diese hier das
„Elisabeth-Deck“.



20 Zahnräder
für Modul 3

Impressum

Autoren: Mauro Gibertoni, Simone Luciani,
und Virginio Gigli

Redaktion: Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela

Anleitung: Grzegorz Kobiela

Illustrationen: Klemens Franz

Grafikdesign: atelier198



© 2021 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

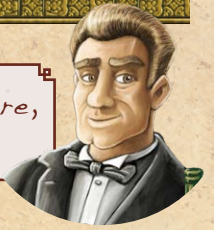
Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange finden Sie Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Die Solovariante für das Grundspiel stammt von Mauro Gibertoni, der sie als Fan-Projekt entwickelt hat. Simone Luciani und Virginio Gigli haben sie in Absprache mit Mauro überarbeitet und angepasst, so dass sie auch mit der Erweiterung spielbar ist. Vielen Dank, lieber Mauro, für deine hervorragende Arbeit sowie allen Testspielern, die bei ihrer Verwirklichung geholfen haben! Ein herzlicher Dank geht auch an Janina Kleinemenke und Kim Kießling für das Korrekturlesen der Anleitung.

DAS GRUNDSPIEL

Im Folgenden wird die Solovariante für das Grundspiel erklärt, wenn keine Erweiterungsmodule im Spiel sind. Du trittst gegen **Leopold** an.

Werter Herr, es ist mir eine Ehre, mit Ihnen spielen zu dürfen!



Spielmaterial

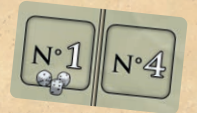
- alles, was für ein Zweipersonenspiel des Grundspiels benötigt wird, sowie
- die 20 Karten des *Leopold-Decks* (mit hellbrauner Rückseite)



Spielvorbereitung

Baue das Spiel gemäß der Anleitung des Grundspiels wie für zwei Personen auf, beachte aber folgende Änderungen für **Leopolds** sowie – sofern explizit erwähnt – für deine **persönliche Auslage**:

1. Leopold erhält das Reihenfolgeplättchen „1/4“, d. h., er macht den ersten Spielzug. *(Folglich startest du mit dem Reihenfolgeplättchen „2/3“.)*
2. Leopold dreht seinen Hotelplan immer auf die **Nachtseite**. Du kannst dein Hotel nach Belieben auf die Nacht- oder Tagseite drehen.
3. Mische die **Anweisungskarten** und lege sie als verdeckten Stapel neben Leopolds Hotel.
4. Leopold braucht **keine Geldleiste** und somit auch keinen Geldmarker. Leopold hat niemals Geld.



Die Bezahlung hier lässt zwar zu wünschen übrig, aber dafür werde ich sehr gut behandelt und liebe meine Arbeit! Die Marker für die Siegpunkt- sowie die Kaiserleiste nutze ich jedoch wie gehabt und auch die Marker für Politikarten werde ich noch brauchen.



5. Leopold **hat keine Waren** in seiner Küche. Seine Küche bleibt immer leer.
6. Suche, **bevor** du deine Starthand von Personalkarten ziehst (*siehe nächsten Schritt*), alle Karten mit dem Symbol →| aus dem Stapel heraus, mische sie und zähle unesehen 5 Karten davon ab. Lege sie als verdeckten Stapel neben Leopolds Hotel. Dies ist sein **privater Stapel**. Mische die übrigen Karten mit dem Symbol →| zurück in den gemeinsamen Personalkartenstapel. Leopold **zieht keine** Personalkarten auf die Hand und deckt auch noch keine der Karten in seinem privaten Stapel auf.
7. Ziehe **10 Personalkarten** vom gemeinsamen Stapel und wähle 6 Karten davon aus, die du auf die Hand nimmst. Lege die anderen vier in einer beliebigen Reihenfolge zurück unter den Stapel.
8. Leopold nimmt sich **keinen Gast** aus der Reihe und er bereitet auch keine Räume vor. (*Nur du tust diese Dinge.*)

Spielablauf

Bevor es losgeht, musst du dich für einen von drei **Schwierigkeitsgraden** entscheiden (*siehe Kasten*): einfach, mittel oder schwer. Je höher der Grad, desto mehr Aktionen wird Leopold nutzen können.

Das Spiel verläuft nach den Regeln des Zweipersonenspiels. Ihr führt eure Spielzüge entsprechend der Zahlen auf den Reihenfolgeplättchen durch. **Leopold passt nie**. In seinem Zug deckst du die oberste Anweisungskarte vom Stapel auf und führst die Anweisungen (*wie im Folgenden beschrieben*) von oben nach unten aus. Wenn du an der Reihe bist, führst du deinen Spielzug wie gewohnt durch. Du kannst passen, wenn du das möchtest. (*Warte dann, bis Leopold seine beiden Spielzüge gemacht hat, entferne wie gewohnt einen Würfel und wirf den Rest neu.*)

Leopolds Spielzug

Decke, wenn Leopold an der Reihe ist, die oberste Anweisungskarte vom Stapel auf und lege sie offen daneben. Führe dann die Anweisungen der Karte, die auf den gewählten Schwierigkeitsgrad zutreffen (*siehe Kasten*), von oben nach unten aus.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Du kannst gegen Leopold auf einem von drei Schwierigkeitsgraden antreten.

- **Einfach:** Ignoriere alle Symbole auf der Anweisungskarte mit einem silber- bzw. goldfarbenen Rand (*bestehend aus einer bzw. zwei dicken Linien*).
- **Mittel:** Ignoriere alle Symbole auf der Anweisungskarte mit einem goldfarbenen Rand (*bestehend aus zwei dicken Linien*).
- **Schwer:** Alle Symbole auf der Karte kommen zur Anwendung.



randlos
(alle Grade)



silberner Einfachrand
(mittel und schwer)



goldener Doppelrand
(nur bei schwer)

Die Anweisungskarten haben alle den gleichen Aufbau. Jede Karte ist in drei Bereiche unterteilt und zeigt ganz unten ein Handsymbol:

- Der **obere Bereich** gibt an, welche Gäste Leopold aus der Reihe nimmt.
- Der **mittlere Bereich** bestimmt, welchen Würfel Leopold vom Aktionsplan nimmt.
- Der **untere Bereich** zeigt bis zu zwei von drei Symbolen, die Leopolds Zusatzaktionen darstellen: er kann darüber auf der Kaiserleiste vorrücken, auf eine Politikarte hinarbeiten oder eine Personalkarte ins Spiel bringen.
- Das **Handsymbol** ganz unten auf der Karte wird gebraucht, wenn Leopold sich nicht zwischen mehreren gleichwertigen Optionen entscheiden kann.



Oberer Bereich: Gäste

Wie Leopold Gäste auswählt

Zu Beginn seines Spielzuges wählt Leopold einen oder zwei Gäste aus der Reihe. Welche Farben er bevorzugt, ist oben auf der Anweisungskarte vorgegeben. Sind dort zwei Gästesymbole abgebildet, nimmt er den linken Gast zuerst, danach den rechten. Dabei wird die Reihe nach jedem Gast wieder aufgefüllt. Leopold braucht für seine Gäste nichts zu bezahlen.

Sie haben richtig gehört, werter Herr! Wenn ich dran bin, nehme ich mir einen oder zwei Gäste. Sie hingegen können wie üblich immer nur höchstens einen Gast nehmen.



- Liegt von der gewünschten Farbe **mehr als ein Gast** in der Reihe, nimmt sich Leopold von ihnen immer den mit den meisten Siegpunkten.
- Liegt von der gewünschten Farbe **kein Gast** in der Reihe oder **zeigt das Symbol keine Farbe an**, nimmt sich Leopold von den vorhandenen den Gast mit den meisten Siegpunkten.
- Sind **alle Zimmer** der jeweiligen Farbe in seinem Hotel bereits bezogen, nimmt sich Leopold von den vorhandenen den Gast mit den meisten Siegpunkten, den er in seinem Hotel unterbringen kann.
- Trifft eine dieser Aussagen auf mehrere Gäste zu, die alle **denselben Siegpunktwert** haben, entscheidet sich Leopold für den Gast, der durch das **Handsymbol** unten auf der Anweisungskarte bestimmt wird.



keine Farbe
vorgegeben

Gleichstände auflösen



von links nach rechts



von rechts nach links

Wichtig! Nur im äußerst seltenen Fall, dass sich nur noch Gäste in der Reihe befinden, die Leopold nicht unterbringen kann (weil in seinem Hotel alle Zimmer dieser Farben bereits bezogen sind), erhält Leopold keinen Gast. In allen anderen Fällen ergibt sich aus der obigen Liste genau ein Gast, den Leopold nimmt.



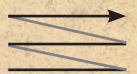
Beispiel:

- 1 Leopold wünscht sich einen gelben Gast. Derer gibt es zwei in der Reihe – beide 0 SP wert.
- 2 Das Handsymbol zeigt nach links, d. h., es wird von rechts geschaut. Also nimmt sich Leopold den rechten der beiden gelben Gäste.
- 3 Wären alle gelben Zimmer in Leopolds Hotel bereits bezogen, würde er sich den blauen Gast nehmen, da er von allen übrigen Gästen die meisten Siegpunkte bringt.

Wie Leopold Gäste unterbringt

Leopolds Gäste kommen nicht in sein Café. Stattdessen bekommt Leopold sofort die auf der Gästekarte aufgedruckten **Siegpunkte** und **bezieht** sofort ein passendes Zimmer in seinem Hotel. Dabei gilt:

- In Leopolds Hotel gelten **alle Zimmer als vorbereitet**. Er legt Zimmerplättchen somit **immer mit der Seite „bezogen“** in sein Hotel, niemals mit der Seite „frei“.
- Leopold **braucht seine Zimmer nicht angrenzend zueinander zu legen**. Sein erstes Zimmer muss auch nicht das Zimmer links unten sein. Stattdessen gilt:
 - Bei einem **blauen, roten oder gelben Gast** geht Leopold **etagenweise von unten nach oben** vor und platziert ein Zimmerplättchen mit der Seite „bezogen“ auf das erste freie Feld von links, das die entsprechende Farbe aufweist.
 - Bei einem **grünen Gast** geht Leopold **spaltenweise von rechts nach links** vor und platziert ein Zimmerplättchen mit der Seite „bezogen“ auf das erste freie Feld von unten (*egal welcher Farbe*).
- Überdeckt Leopold mit dem Zimmer ein **Siegpunktsymbol**, so bekommt er sofort diese Siegpunkte.
- Leopold **zahlt nichts** für seine Zimmer.
- Leopold erhält **keinen Auslastungsbonus**, wenn er eine Zimmergruppe abschließt.
- Leopold **ignoriert die Belohnungen**, die unten auf der Gästekarte aufgedruckt sind.



Schließlich legt Leopold die Gästekarte auf den Ablagestapel.

Beispiel:



Sobald das erste „A“-Symbol auftaucht, platziert Leopold (gelb) einen Marker auf „III“.



Beim zweiten „A“-Symbol schiebt Leopold seinen Marker auf „II“. In der Zwischenzeit hast du die Karte bereits erfüllt und dir 15 SP gesichert.



Nach dem dritten „A“-Symbol „erfüllt“ nun auch Leopold diese Karte und bekommt 10 SP, da 15 SP bereits belegt sind.

Ende der Spielrunde

Gibt es eine Kaiserwertung, so bekommt **ihr beide** wie gewohnt Siegpunkte für eure Positionen auf der Kaiserleiste und müsst danach eure Marker entsprechend der aktuellen Spielrunde zurücksetzen. Die anschließende Belohnung oder Bestrafung des Kaisers trifft **nur auf dich** zu. (Leopold wird weder belohnt noch bestraft.)

Tausche am Ende der Spielrunde **dein Reihenfolgeplättchen mit Leopold** und drehe deine genutzten Personalkarten mit dem Symbol wieder zurück. Rücke dann, sofern dies nicht die letzte Spielrunde war, den Rundenzähler vor und fahre mit der nächsten Spielrunde fort.

Schlusswertung

Am Ende des Spiels werden eure Auslagen wie gewohnt gewertet. Leopold bekommt nur noch für **bezogene Zimmer** sowie für seine im Verlauf des Spiels **aufgedeckten Personalkarten** Siegpunkte (siehe **Kasten**). Da er nie Geld und nie Waren in der Küche hat, bekommt er in dieser Kategorie keine Siegpunkte. Auch verliert er keine Siegpunkte durch übrige Gäste im Café (da er dort nie welche platziert).

Du gewinnst das Spiel, wenn du **mehr Siegpunkte** als Leopold hast. Bei Gleichstand gewinnt Leopold.



Werter Herr, Sie müssen schon besser spielen als ich, um sich „Sieger“ nennen zu dürfen!

Klarstellungen

Wende Leopolds Personalkarten auf seine Auslage an, als wäre er ein menschlicher Spieler. Bei den folgenden vier Karten könnten Fragen aufkommen:

- 29 Sekretärin:** Leopold sucht sich aus deinen Personalkarten diejenige aus, die ihm am meisten Siegpunkte bringt. Hast du keine Personalkarten mit dem Symbol , bringt ihm die Sekretärin nichts.
- 32 Direktionsassistent:** Hierfür zählen nur die aufgedeckten Karten.
- 34 Rezeptionist:** Leopold hat nur bezogene Zimmer. Felder ohne Zimmerplättchen zählen nicht.
- 40 Marketingleiter:** Es zählen nur die Politikkarten, für die Leopold Siegpunkte bekommen hat. Karten, bei denen sein Marker auf „II“ oder „III“ liegt (oder gar nicht erst vorhanden ist), zählen nicht.

ZUSAMMENFASSUNG DER REGELN

- Leopold passt nie.
- Leopold zahlt weder für Gäste noch Zimmer. Auch braucht er keine Waren, um Bestellungen zu erfüllen.
- Leopold legt immer, wenn er einen Gast aus der Reihe nimmt, ein passendes Zimmer mit der Seite „bezogen“ in sein Hotel.
- Leopold erhält weder die Belohnungen von Gästen noch einen Auslastungsbonus.
- Leopold erhält während einer Kaiserwertung keine Belohnung oder Strafe.
- Leopold ignoriert die Bedingungen der Politikkarten. Er „erfüllt“ sie auf seine eigene Weise.
- Kann sich Leopold zwischen zwei gleichwertigen Optionen nicht entscheiden, so bestimmt das Handsymbol, das unten auf der Anweisungskarte abgebildet ist, welche Option er wählt.

MODUL 1: WIENER BALLSÄLE

Im Folgenden wird die Solovariante für das Erweiterungsmodul 1, „Wiener Ballsäle“, erklärt. Du trittst gegen **Elisabeth** an.

Passen Sie bloß auf, werte Dame, denn ich tanze aus der Reihe!



Spielmaterial

- alles, was für ein Zweipersonenspiel mit Modul 1 benötigt wird, sowie
- die 20 Karten des **Elisabeth-Decks** (mit dunkelbrauner Rückseite)

Spielvorbereitung

Baue das Spiel gemäß den Anleitungen des Grundspiels und der Erweiterung wie für zwei Personen auf und berücksichtige dabei die Änderungen für das Solospiel, wie auf Seite 2 dieser Anleitung beschrieben. Folgende Schritte kommen hinzu:

*Es versteht sich von selbst, dass die Regeln, die für Leopold gelten, nun auf mich zu übertragen sind. Anstatt Leopolds kommt nun **mein** Deck zur Anwendung.*



1. Nimm dir einen **zufällig bestimmten Proberaum**. (Du kannst dir deinen Proberaum nicht aussuchen.)
2. Elisabeth erhält **keinen Proberaum**, wohl aber **10 Tänzerfiguren**, die sie neben ihren Hotelplan stellt.
3. Elisabeth erhält auch **keinen Champagner**. Wie für Leopold gilt, dass ihre Küche immer leer bleibt.

Spielablauf

Es wird nach den Regeln des **Solospiels** gespielt, wie auf den Seiten 2-6 beschrieben, sowie nach den Regeln von **Modul 1** (siehe Anleitung der Erweiterung). Selbstverständlich gelten Leopolds Regeln auch für Elisabeth. Ihr Anweisungsdeck ist nahezu identisch zu Leopolds – es enthält zusätzlich auch Symbole für die Module 1 und 2 (siehe unten).

Tänzer platzieren

Ist im **oberen Bereich** der Anweisungskarte ein **Tänzersymbol** abgebildet, das ein Gastsymbol überlappt, so entsendet Elisabeth diesen Gast in einen Ballsaal, anstatt ihn in einem Zimmer unterzubringen. Dabei gilt:

1. Nachdem sie einen Gast aus der Reihe genommen hat, bekommt Elisabeth wie gewohnt die **aufgedruckten Siegpunkte** und legt die Karte auf den Ablagestapel. (Nach wie vor gilt, dass sie die Belohnungen des Gastes ignoriert.)
2. Dann platziert sie eine Tänzerfigur in einem Ballsaal, und zwar auf das **erste freie Feld von unten**:



Ist beim Tänzersymbol **ein Pfeil** abgebildet, platziert Elisabeth den Tänzer in dem **Ballsaal, der als nächster gewertet wird**, sofern dort noch Plätze frei sind. Ansonsten platziert sie den Tänzer im nächstmöglichen Ballsaal rechts davon. (Zur Erinnerung: Auf den Balkon passen beliebig viele Tänzer.)



Sind beim Tänzersymbol **zwei Pfeile** abgebildet, platziert Elisabeth den Tänzer in dem **Ballsaal, der als übernächster gewertet wird**. In den Spielrunden 6 und 7 bzw., wenn im übernächsten Ballsaal keine Plätze mehr frei sind, platziert sie den Tänzer stattdessen im rechten Ballsaal. (Zur Erinnerung: Auf den Balkon passen beliebig viele Tänzer.)

3. Elisabeth braucht für das Platzieren des Tänzers **keinen Champagner** zu bezahlen, erhält aber auch **niemals** den Reihenbonus. Zudem platziert sie **kein Zimmer** in ihrem Hotel, wenn sie einen Tänzer entsendet.



Ist im **unteren Bereich** der Anweisungskarte ein Tänzersymbol (ohne Gastsymbol) abgebildet, entsendet Elisabeth **einen zusätzlichen Tänzer** nach den oben beschriebenen Regeln (aber ohne hierfür eine Gästekarte zu nehmen). Dabei ist **egal**, was im oberen Bereich der Karte passiert ist.

Würfel nehmen



Ist im **mittleren Bereich** der Anweisungskarte ein farbiger Würfel abgebildet, nimmt Elisabeth den Würfel, von dem **am meisten** auf dem Aktionsplan liegen. (Das Symbol ist nur in Verbindung mit Modul 2 von besonderer Bedeutung.)

Ballsaalwertung

Elisabeth bekommt ganz normal Siegpunkte.

MODUL 2: PROMINENTE

Im Folgenden wird die Solovariante für das Erweiterungsmodul 2, „Prominente“, erklärt. Du trittst gegen **Elisabeth** an.

Mögen die Würfel mit Ihnen sein, werte Dame!



Components

- alles, was für ein Zweipersonenspiel mit Modul 2 benötigt wird, sowie
- die 20 Karten des **Elisabeth-Decks** (mit dunkelbrauner Rückseite)

Spielvorbereitung

Baue das Spiel gemäß den Anleitungen des Grundspiels und der Erweiterung wie für zwei Personen auf und berücksichtige dabei die Änderungen für das Solospiel, wie auf Seite 2 dieser Anleitung beschrieben.

Es versteht sich von selbst, dass die Regeln, die für Leopold gelten, nun auf mich zu übertragen sind. Anstatt Leopolds kommt nun **mein Deck** zur Anwendung.



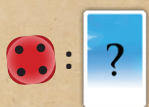
Spielablauf

Es wird nach den Regeln des **Solospiels** gespielt, wie auf den Seiten 2-6 beschrieben, sowie nach den Regeln von **Modul 2** (siehe Anleitung der Erweiterung). Selbstverständlich gelten Leopolds Regeln auch für Elisabeth. Ihr Anweisungsdeck ist nahezu identisch zu Leopolds – es enthält zusätzlich auch Symbole für die Module 1 und 2 (siehe unten).

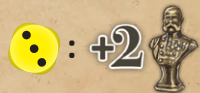
Würfel nehmen

Immer, wenn Elisabeth einen Würfel vom Aktionsplan nimmt, wählt sie nach Möglichkeit **einen farbigen Würfel**. Dabei gilt:

- Befinden sich **mehrere farbige Würfel** auf dem Aktionsfeld, nimmt Elisabeth von diesen denjenigen, der zum Prominenten mit den **meisten Siegpunkten** gehört. Bei Gleichstand entscheidet das Handsymbol (siehe Kasten auf Seite 4) – es bezieht sich auf die Reihenfolge, in der die Würfel in der Lounge abgebildet sind.
- Elisabeth nimmt sich den zum Würfel **passenden Prominenten** und bekommt sofort seine Siegpunkte.
- Elisabeth **ignoriert** den Effekt des genommenen Prominenten. **Stattdessen** erhält sie einen fixen Bonus, der von der Würfelfarbe abhängt:



Setze Elisabeths Marker auf der **Politikkarte** weiter, auf der sie **am weitesten davon entfernt** ist, Siegpunkte zu bekommen. (Hat sie auf einer Politikkarte noch keinen Marker, platziere einen auf „III“. Andernfalls schiebe ihren Marker um eine Position nach links. Bei Gleichstand entscheidet das Handsymbol.)



Elisabeth erhält **2 Schritte auf der Kaiserleiste**. Rücke ihren Marker entsprechend vor.



Elisabeth bekommt **2 Siegpunkte**. Rücke ihren Marker entsprechend vor.

Am Ende der Spielrunde legt Elisabeth ihre Prominenten auf den Ablagestapel.

Neue Symbole



Zeigt der **mittlere Bereich** der Anweisungskarte einen farbigen Würfel, nimmt Elisabeth den Würfel, der zum Prominenten mit den **meisten Siegpunkten** gehört. Sind keine farbigen Würfel mehr da, nimmt sie stattdessen den Würfel, von dem die meisten auf dem Aktionsplan liegen. Bei Gleichstand entscheidet das Handsymbol.

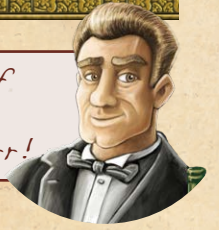


Die **Tänzersymbole** kommen nur zur Anwendung, wenn du die Module 1 und 2 kombinierst. Andernfalls kannst du diese Symbole ignorieren. Gästesymbole mit Tanzsymbol werden dann wie gewöhnliche Gästesymbole behandelt.

MODUL 3: BESONDERE HOTELS

Im Folgenden wird die Solovariante für das Erweiterungsmodul 3, „Besondere Hotels“, erklärt. Du trittst gegen **Leopold** an, der einen von vier speziell auf ihn zugeschnittenen Hoteleingängen spielen wird.

Ich freue mich auf diese einzigartige Erfahrung, mein Herr!



Spielmaterial

- alles, was für ein Zweipersonenspiel mit Modul 3 benötigt wird,
- die 20 Karten des **Leopold-Decks** (mit hellbrauner Rückseite), sowie
- die 20 Zahnräder (du wirst maximal 15 brauchen, aus Produktionsgründen liegen aber 20 bei)

Spielvorbereitung

Baue das Spiel gemäß den Anleitungen des Grundspiels und der Erweiterung wie für zwei Personen auf und berücksichtige dabei die Änderungen für das Solospiel, wie auf Seite 2 dieser Anleitung beschrieben. Folgende Schritte kommen hinzu:

1. Leopold erhält keinen gewöhnlichen Hoteleingang. Stattdessen nutzt er einen der **vier Hoteleingänge**, die auf der folgenden Doppelseite abgedruckt sind. Bestimme einen davon zufällig (oder suche dir einen aus, gegen den du antreten möchtest) und markiere ihn mit einem **Zahnrad** auf dem vorgesehenen Feld. Beachte die ggf. zusätzlichen Anweisungen unter „Spielvorbereitung“, die beim gewählten Hoteleingang abgedruckt sind.
2. Die übrigen Zahnräder kommen in den Vorrat.
3. Ziehe **drei gewöhnliche Hoteleingänge** und wähle einen davon für dich aus.
4. Du beginnst das Spiel mit **7 Kronen**. Stelle deinen Marker auf der Geldleiste entsprechend ein.

Spielablauf

Es wird nach den Regeln des **Solospiels** gespielt, wie auf den Seiten 2-6 beschrieben, sowie nach den Regeln von **Modul 3** (siehe Anleitung der Erweiterung). Genau wie du hat Leopold besondere Fähigkeiten im Spiel, die bei seinem Hoteleingang beschrieben sind.



I. HAUTEL COUTURE

Spielvorbereitung: Folgende Schritte kommen hinzu:

1. Führe diesen Schritt durch, bevor du Gäste auf den Spielplan legst (*Schritt 1d der Spielvorbereitung, wie sie in der überarbeiteten Anleitung beschrieben wird*). Mische die Gästekarten und decke so lange Karten vom Stapel auf, bis du **drei Gäste mit 5, 6 oder 7 Siegpunkten** aufgedeckt hast, die – sofern du auch mit Modul 1 spielst – keinen Champagner verlangen. Lege diese drei Gäste in **Leopolds Café**. Mische dann die anderen aufgedeckten Gäste zurück in den Stapel und lege wie gewohnt fünf Gäste in die Reihe.

Die Gäste, die in mein Café kommen, brauchen nicht alle unterschiedliche Werte haben. Es reicht vollkommen, wenn Sie mir drei Gäste mit je 7 Siegpunkten hinlegen.



2. Platziere dann für jeden Gast in seinem Café ein **passendes Zimmer** mit der Seite „frei“ in seinem Hotel: Gehe dabei **etagenweise von oben nach unten** vor und lege die Zimmer in der Reihenfolge, in der du die Gäste aufgedeckt hast, auf das erste passende Feld **von links**. Nimm für grüne Gäste einfach das nächste freie Feld von links, egal welcher Farbe. Die so platzierten freien Zimmer sind für genau diese drei Gäste **reserviert**. (*Deckst du hierbei Siegpunktsymbole ab, bekommt Leopold sofort diese Siegpunkte.*)
3. Nimm nun die **Waren** aus dem Vorrat, die von den Gästen in Leopolds Café insgesamt gefordert werden, und bilde daraus einen Warenpool. Füge dem **Warenpool** weitere Waren aus dem Vorrat hinzu, um die Gesamtzahl der Waren im Pool auf 18 zu bringen. Füge die weiteren Waren in der folgenden Reihenfolge hinzu: Strudel, Torte, Wein, Kaffee, Strudel, Torte, Wein, Kaffee, etc.

Wenn Sie einen Stoffbeutel zur Hand haben, wäre es wohl am besten, Sie täten den Warenpool in den Beutel legen. Man munkelt, unsere schottischen Freunde auf der Isle of Skye hätten einen solchen Beutel in petto.



4. Lege schließlich auf jedes Feld des Aktionsplans **eine zufällige Ware aus dem Warenpool**.

Dauerhafter Effekt: Lege immer, wenn **du** einen Würfel vom Aktionsplan nimmst, die Ware, die auf dem Aktionsfeld liegt, sofort auf einen passenden Gast in Leopolds Café. (*Das gilt nicht, wenn Leopold einen Würfel nimmt.*) Du kannst frei wählen, auf welchen Gast du die Ware legst, sofern dieser Gast die Ware überhaupt will. Gibt es keinen solchen Gast, kommt die Ware zurück in den Vorrat. Liegt auf dem Aktionsfeld keine Ware, passiert nichts weiter. Die Aktionsfelder, auf denen keine Ware liegt, werden **zu Beginn der nächsten Spielrunde** mit je einer zufälligen Ware aus dem Warenpool wieder aufgefüllt. Sobald du die letzte Ware auf einen Gast in Leopolds Café legst, gilt die Bestellung als **erfüllt** und Leopold bekommt sofort die auf der Karte aufgedruckten Siegpunkte. Den Gast bringt er in dem für ihn reservierten Zimmer unter. (*Ein grüner Gast muss in genau den Raum einziehen, der für ihn vorbereitet wurde.*)

Schlusswertung: Im Gegensatz zu dir bekommt Leopold keinen Punktabzug für Gäste, die noch in seinem Café sitzen. Hat Leopold den Rezeptionisten (*Karte Nr. 34*) gespielt, zählen auch die noch ggf. freien Zimmer.

II. GASTHAUS „ZUM NEUNTEN STERN“

Spielvorbereitung: Lege irgendeine von den übriggebliebenen Politikkarten (*egal welche*) offen und **quer** neben Leopolds Hotel (*siehe Abbildung unten*). Diese Karte stellt die so genannte **Sterneleiste** dar. Ist Ninas Melange unter den drei Hoteleingängen, von denen du dir einen aussuchen darfst, werden die drei Politikkarten für Ninas Melange zuerst gezogen, bevor eine Karte zur Sterneleiste wird.

Dauerhafter Effekt: Für jedes **Politikkartensymbol** auf seiner Anweisungskarte platziert Leopold, **zusätzlich** zum Weitersetzen seines Markers auf der entsprechenden Politikkarte, ein **Zahnrad** auf die Sterneleiste.

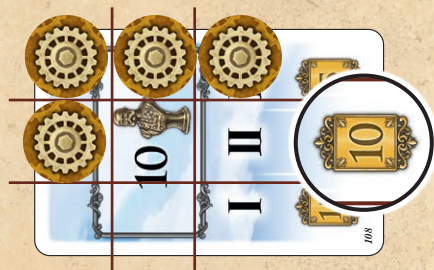
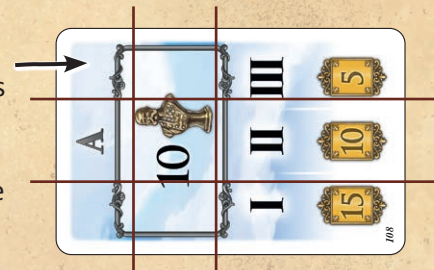
Stelle dir dazu vor, dass die Karte in **drei Zeilen** („III“, „II“ bzw. „I“) zu je **drei Spalten** („links von“, „in“ bzw. „rechts von“ der Bedingung) unterteilt ist, was zusammen **neun Felder** ergibt. Leopold platziert die Zahnräder **zeilenweise von oben nach unten** auf das erste freie Feld von links. (*Er füllt also Zeile „III“ zuerst, dann Zeile „II“ und schließlich Zeile „I“.*)

Entferne immer, wenn **du** eine **Etage** oder eine **Spalte** deines Hotels abschließt, also alle Zimmer darin bezogen hast, sofort das zuletzt platzierte Zahnrad von der Sterneleiste (*d. h. das Zahnrad, das sich am weitesten rechts in der untersten Zeile befindet, in der mindestens ein Zahnrad liegt*). Befinden sich keine Zahnräder auf der Sterneleiste, passiert nichts weiter.

Am Ende jeder Kaiserwertung bekommt Leopold so viele **Siegpunkte**, wie rechts in der untersten Zeile angegeben ist, in der mindestens ein Zahnrad liegt, d. h. 5, 10 bzw. 15 Siegpunkte.

Beispiel: In dieser Situation bekäme Leopold 10 Siegpunkte.

Anmerkung: In dem seltenen Fall, dass bereits neun Zahnräder auf der Sterneleiste liegen, wenn Leopold ein weiteres darauf platzieren soll, passiert nichts weiter. (*Es können nie mehr als neun Zahnräder auf der Sterneleiste liegen.*)



III. SUSHI RESORT

Spielvorbereitung: Lege wie folgt **6 Zahnräder** in Leopolds Hotel:

- je eines auf die **letzten beiden Zimmer** in der ersten Etage,
- je eines auf die **ersten drei Zimmer** in der zweiten Etage sowie
- eins auf das **erste Zimmer** in der dritten Etage.



Dauerhafter Effekt: Immer, wenn Leopold ein Zimmerplättchen auf ein Feld mit Zahnrad legt, versetzt er das Zahnrad auf den **am weitesten links** liegenden Gast in der Reihe (*nachdem die Reihe wieder aufgefüllt wurde*). Das Zahnrad bleibt auf diesem Gast liegen, auch wenn er nach rechts geschoben wird.

Wenn **du** einen Gast mit Zahnrad nimmst, musst du **1 Krone zusätzlich** bezahlen und das Zahnrad zurück in den Vorrat legen. Hast du nicht genug Geld, kannst du den Gast nicht nehmen. (*Die 1 Krone musst du auch dann bezahlen, wenn dir ein Effekt einen kostenlosen Gast verspricht.*)

Wenn **Leopold** einen Gast mit Zahnrad nimmt oder der Gast das Feld **ganz rechts** in der Reihe erreicht, bekommt Leopold sofort **8 Siegpunkte** und das Zahnrad kommt zurück in den Vorrat. (*Im letzteren Fall wird nur das Zahnrad entfernt, der Gast bleibt aber in der Reihe.*)



Werter Herr, wenn Sie nicht möchten, dass ich zusätzliche Siegpunkte bekomme, dann müssen Sie wohl den Gast nehmen, bevor es zu spät ist.



IV. HOTEL „AN DER MAUTBRÜCKE“

Spielvorbereitung: Keine zusätzlichen Schritte.

Dauerhafter Effekt: Immer, wenn **Leopold** einen Würfel vom Aktionsplan nimmt, platziert er ein **Zahnrad** auf das entsprechende Aktionsfeld. Auf einem Feld können sich mehrere Zahnräder ansammeln. Sie bleiben dort von Spielrunde zu Spielrunde liegen.

Um ein Aktionsfeld zu nutzen, auf dem ein oder mehrere Zahnräder liegen, musst du vorher **genau 1 Krone bezahlen**. Hast du kein Geld, kannst du das Aktionsfeld auch nicht nutzen. Kannst du gar kein Aktionsfeld nutzen (*d. h., dein Marker ist auf der Geldleiste auf 0 und alle Aktionsfelder haben mindestens ein Zahnrad*), verlierst du sofort **5 Siegpunkte** und kannst ein Aktionsfeld nutzen, ohne 1 Krone bezahlen zu müssen. Hast du aber mindestens 1 Krone, musst du bezahlen – du kannst nicht freiwillig Siegpunkte abgeben, um 1 Krone zu sparen.

Immer, wenn du ein Aktionsfeld nutzt, bekommt Leopold sofort **1 Siegpunkt pro Zahnrad** auf dem Aktionsfeld. Danach wird ein **Zahnrad** vom Aktionsfeld entfernt. (*Es spielt dabei keine Rolle, ob du 1 Krone bezahlen konntest oder nicht.*)

Beispiel: Auf dem Aktionsfeld liegen bereits drei Zahnräder. Dennoch möchtest du es nutzen.

- 1 Du bezahlst 2 Kronen: eine für die Zahnräder und eine weitere, um die Hauptaktion zu verstärken.
- 2 Leopold bekommt sofort 3 Siegpunkte. Danach wird ein Zahnrad vom Aktionsfeld entfernt.
- 3 Abschließend nimmst du dir dank der verstärkten Hauptaktion 5 Getränke (3 Wein und 2 Kaffee).



MODUL 4: STARTSPIELER

Entschuldigen Sie vielmals, werte Dame, aber dieses Modul lässt sich nicht solo spielen.



MODUL 5: DARF'S A BISSERL MEHR SEIN?

Im Folgenden wird die Solovariante für das Erweiterungsmodul 5, „Darf's a bisserl mehr sein?“, erklärt. Du trittst gegen **Leopold** an.

Sie können wohl einfach nicht genug kriegen, mein Herr, nicht wahr?



Spielmaterial

- alles, was für ein Zweipersonenspiel mit Modul 5 benötigt wird, sowie
- die 20 Karten des **Leopold-Decks** (mit hellbrauner Rückseite)

Spielvorbereitung

Baue das Spiel gemäß den Anleitungen des Grundspiels und der Erweiterung wie für zwei Personen auf und berücksichtige dabei die Änderungen für das Solospiel, wie auf Seite 2 dieser Anleitung beschrieben.

Spielablauf

Es wird nach den Regeln des **Solospiels** gespielt, wie auf den Seiten 2-6 beschrieben, sowie nach den Regeln von **Modul 5** (siehe Anleitung der Erweiterung).

MODULE KOMBINIEREN

Mit Ausnahme des Startspieler-Moduls, das mit der Solovariante nicht spielbar ist, kannst du beliebig viele Erweiterungsmodule mit der Solovariante kombinieren.

- Sind die Module 1 und/oder 2 im Spiel, spielst du gegen Elisabeth und verwendest ihr Anweisungskartendeck.
- Andernfalls trittst du gegen Leopold an und verwendest sein Anweisungskartendeck.

Führe in der Spielvorbereitung alle Schritte durch, wie in den jeweiligen Modulen beschrieben. Spielst du gegen Elisabeth, so gelten Leopolds Regeln auch für sie.*

*Selbstverständlich macht es keinen spielmechanischen Unterschied, ob du deinen Gegner „Leopold“ oder „Elisabeth“ nennst. Das Einzige, was zählt, ist, welches Deck du verwendest.