

Grand AUSTRIA Hotel

Cena per uno

Una raccolta di varianti in solitario di Mauro Gibertoni, Simone Luciani e Virginio Gigli

Le seguenti regole ti permetteranno di giocare in solitario a GRAND AUSTRIA HOTEL e all'espansione LET'S WALTZ!, eccetto che col modulo 4 (*Primo Giocatore*). Giocherai contro un avversario virtuale, le cui azioni saranno determinate da un mazzo di 20 carte. Ci sono due mazzi: uno è usato per il gioco base e soltanto per i moduli 3 e 5 dell'espansione; l'altro è usato se almeno uno tra i moduli 1 e 2 è in gioco.

Nel primo caso il tuo avversario virtuale sarà Leopold; nel secondo caso, Elisabeth.

In altre parole, se usi anche uno solo dei moduli 1 e 2 giocherai contro Elisabeth, in tutti gli altri casi contro Leopold. (Vedere l'ultimo capitolo "Combinare diversi moduli").

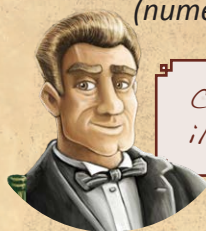
Puoi giocare contro ciascuno di loro in 3 diversi livelli di difficoltà.

Ti raccomandiamo di iniziare solo col gioco base, prima di aggiungere qualsiasi modulo di espansione. Dovrai, infatti, familiarizzare con le regole del gioco base in solitario, visto che sono le fondamenta anche del gioco in solitario con l'espansione. Questo regolamento tratterà solo i cambiamenti alle regole introdotti dal gioco in solitario. Se una regola non è menzionata vuol dire che non è stata cambiata.

Componenti



20 carte istruzioni
col retro marrone chiaro,
per il gioco base e solo i moduli 3 e 5
(numerate da 193 a 212 sul fronte)



*Chiameremo questo,
il "mazzo Leopold"...*



20 carte istruzioni
col retro marrone scuro,
per i moduli 1 e 2
(numerate da 212 a 232 sul fronte)



*... e chiameremo questo,
il "mazzo Elisabeth"...*



20 gettoni ruota dentata
usati solo col modulo 3

Credits

Autori: Mauro Gibertoni, Simone Luciani,
e Virginio Gigli

Sviluppo: Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela

Regolamento: Grzegorz Kobiela

Revisione: Jonathan Bobal

Illustrazioni: Klemens Franz | **Grafica:** atelier198

Traduzione: Virginio Gigli e Flaminia Brasini



© 2021 Lookout GmbH

Ufficio:
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

La variante in solitario del gioco base è stata ideata originariamente da Mauro Gibertoni, come progetto di un appassionato, e rivisitata per incorporare l'espansione da Simone Luciani e Virginio Gigli in collaborazione con Mauro stesso. Grazie Mauro, per il tuo eccellente lavoro e grazie a tutti i playtester che hanno aiutato a rifinirlo! Un ringraziamento speciale a Jonathan Bobal per la professionale revisione di questo regolamento.

IL GIOCO BASE

Le regole seguenti spiegano la variante in solitario per giocare senza i moduli dell'espansione.

Giocherai contro **Leopold**.

È un onore giocare con lei, signore.



Componenti

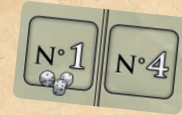
- Tutto ciò che serve per giocare in 2 giocatori, e
- Il mazzo di carte istruzioni Leopold (*quello col retro marrone chiaro*)



Preparazione

Prepara il gioco per 2 giocatori, come descritto nel regolamento del gioco base, applicando i seguenti cambiamenti per **Leopold** e, se indicato, **per te**:

1. Leopold prende la tessera ordine di turno "1/4", quindi gioca sempre il primo turno. (*Ovviamente tu prendi la tessera ordine di turno "2/3"*).
2. Leopold usa sempre il **lato notte** della sua plancia hotel. Tu puoi girare la tua plancia hotel sul lato che preferisci.
3. Mescola il mazzo delle **carte istruzioni** e piazzalo a faccia in giù accanto alla plancia hotel di Leopold.
4. A Leopold non serve né la Cassa né la pedina denaro. Infatti, Leopold non usa mai le corone.



La paga può essere scarsa, ma qui sono trattato molto bene e amo il mio lavoro! Comunque utilizzo normalmente i miei segnalini sul tracciato dei punti e su quello dell'Imperatore, e prendo i 3 segnalini del mio colore per reclamare gli obiettivi.



5. Leopold inizia **senza** alcun cibo e bevanda nella sua cucina. In realtà non ha mai nulla nella sua cucina.
6. **Prima** di pescare la tua mano iniziale di **carte personale** (*vedi il prossimo punto*), cerca nel mazzo tutte le carte col simbolo →| e rimuovile. Quindi mischia queste carte e pescane 5 senza guardarle, poi forma con esse un mazzo accanto alla plancia hotel di Leopold; sarà il suo **mazzo privato**. Mischia le rimanenti carte nel mazzo comune. Leopold **non** pesca alcuna carta personale, né rivela alcuna carta del suo mazzo privato.
7. Pesca **10 carte personale** dal mazzo comune e selezionane 6 come tua mano iniziale. Metti le altre 4 in fondo al mazzo, nell'ordine che preferisci.
8. Leopold non pesca alcuna carta ospite all'inizio **né** prepara le tre camere (*solo tu svolgerai queste azioni*).

Svolgimento del gioco

Prima di iniziare, decidi a quale **livello di difficoltà** intendi giocare contro Leopold (vedi il riquadro sottostante).

Ci sono tre livelli: facile, medio e difficile. Più alto sarà il livello, più azioni Leopold svolgerà nei suoi turni.

Il gioco si svolge come una normale partita a 2 giocatori, quindi tu e Leopold giocherete i vostri turni seguendo l'ordine delle vostre tessere ordine di turno. **Leopold non passa mai.** Quando è il suo turno, pesca una carta istruzioni dal mazzo e svolgi tutte le azioni per Leopold, dall'alto verso il basso (come dettagliato in seguito). Tu giochi i tuoi turni normalmente. Puoi passare, se vuoi, con tutte le normali conseguenze (aspetterai che Leopold abbia giocato entrambi i suoi turni, rimuoverai un dado e rilancerai quelli restanti).

Il turno di Leopold

Nel turno di Leopold, pesca la prima **carta istruzioni** dal mazzo e piazzala a faccia in su accanto al mazzo stesso. Quindi esegui gli effetti sulla carta, **dall'alto verso il basso**, a seconda del livello di difficoltà scelto (vedi il riquadro sottostante).

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Puoi giocare contro Leopold in tre livelli di difficoltà:

- **Facile:** ignora qualsiasi icona sulla carta istruzioni con un bordo argentato (*bordo singolo*) o dorato (*bordo doppio*).
- **Medio:** ignora qualsiasi icona sulla carta istruzioni con un bordo dorato (*bordo doppio*).
- **Difficile:** applica tutte le icone sulla carta istruzioni.



Nessun bordo
(tutti i livelli)



Bordo argentato
(medio e difficile)



Bordo dorato
(solo difficile)

Ogni carta è divisa in tre sezioni ed ha un'icona mano in basso:

- La **sezione superiore** indica quali ospiti Leopold prenderà dalla coda.
- La **sezione intermedia** indica quale dado Leopold prenderà dalla plancia azioni.
- La **sezione inferiore** riporta uno o due icone aggiuntive che possono indicare:
 - di quanti spazi Leopold avanza sul tracciato dell'Imperatore,
 - quale obiettivo cerca di raggiungere
 - e se mette una carta personale in gioco.
- L'**icona mano** in basso viene usata quando Leopold deve scegliere tra due o più opzioni equivalenti.



Sezione superiore: ospiti

Selezione degli ospiti

All'inizio del suo turno, Leopold prende uno o due ospiti dalla coda, il cui colore corrisponda a quello/i dell'icona (o delle icone) raffigurate nella sezione superiore della carta istruzioni corrente. Se prende due ospiti, prima prende quello raffigurato più a sinistra nella carta, dopodiché prende quello sulla destra, reintegrando la coda dopo ogni scelta. Leopold non paga per prendere gli ospiti.

Hai sentito bene! Posso prendere uno o due ospiti nel mio turno. Tu, invece, puoi prenderne al massimo uno, come al solito.



- Se nella coda ci sono **più ospiti** del colore indicato, Leopold prende sempre quello che dà più punti vittoria.
- Se non c'è **alcun ospite** del colore indicato, o se l'icona **non ha un colore specifico** (è bianca), Leopold sceglie l'ospite che dà più punti vittoria.
- Se **tutte le camere** di un certo colore sono già occupate sulla sua plancia hotel, Leopold ignorerà sempre quel colore e sceglierà l'ospite nella coda che dà più punti vittoria tra quelli che può ancora piazzare nel suo hotel.
- Se ci sono più ospiti che hanno **requisiti equivalenti** (colore e punti vittoria), Leopold sceglie a seconda della direzione indicata dall'**icona mano**, raffigurata nella parte bassa della carta istruzioni.



Nessun colore specifico

Risoluzione dei pareggi tramite l'icona mano



Risolvi il pareggio da sinistra a destra



Risolvi il pareggio da destra a sinistra

Importante! Leopold non prende alcun ospite soltanto nell'improbabilissimo caso in cui tutti gli ospiti nella coda siano di colori non più utilizzabili da lui (se ha già occupato tutte le camere di quei colori). Altrimenti, l'elenco di casi sopra riportato farà sempre cadere la scelta su un singolo ospite.



Esempio:

- 1 Leopold vuole un ospite giallo, ma ce ne sono due nella coda, entrambi che danno 0 punti vittoria.
- 2 L'icona mano che indica "da destra a sinistra" ci dice che la scelta deve cadere sull'ospite più a destra tra quelli equivalenti; così sceglie l'ospite giallo più a destra (la Ballerina di flamenco).
- 3 Se tutti gli spazi gialli nella sua plancia hotel fossero occupati, Leopold sceglierebbe l'ospite blu, perché sarebbe quello con più punti vittoria (tra tutti gli ospiti non gialli).

Sistemazione degli ospiti

Quando Leopold prende una carta ospite, non la piazza nel suo bar. Invece, ottiene immediatamente i **punti vittoria** indicati sulla carta e **occupa** una stanza sul suo hotel, del colore corrispondente, come segue:

- Per Leopold, **tutte le camere** del suo hotel **sono considerate preparate**. Lui non piazza mai camere libere, bensì **piazza direttamente camere occupate**.
- Leopold **non segue la regola di adiacenza** e non deve piazzare la sua prima camera nell'angolo in basso a sinistra. Invece:
 - Quando Leopold sistema un **ospite blu, rosso o giallo**, seleziona il **primo spazio vuoto del colore dell'ospite nel piano più basso possibile e procedendo da sinistra a destra**; vi piazza quindi una camera del colore corrispondente, col lato "occupata" a faccia in su.
 - Quando Leopold sistema un **ospite verde**, seleziona il **primo spazio vuoto nella colonna più a destra possibile e procedendo dal basso verso l'alto**; vi piazza quindi una camera del colore corrispondente, col lato "occupata" a faccia in su.
- Se lo spazio coperto mostra un'**icona coi punti vittoria**, Leopold immediatamente ottiene quei punti vittoria.
- Leopold **non paga** (né corone, né cibi e bevande) per piazzare camere nel suo hotel.
- Leopold **non ottiene alcun bonus di occupazione**, quando completa un gruppo di camere.
- Leopold **non ottiene alcuna ricompensa** di quelle indicate nella parte bassa delle carte ospite.



Infine, piazza la carta ospite, nella pila degli scarti.

Esempio: i primi sette ospiti di Leopold sono stati presi in quest'ordine:

① giallo, ② blu, ③ giallo, ④ verde, ⑤ rosso, ⑥ verde, ⑦ blu. Il suo hotel ora appare così:

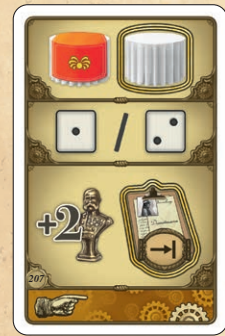


Sezione intermedia: dado

Leopold prende il **dado raffigurato** dalla plancia azioni, piazzandolo normalmente sulla sua tessera ordine di gioco. Lui **non esegue** l'azione associata.

- Se la carta istruzioni mostra **due dadi**, Leopold ne prende uno dall'azione (*tra le due*) che **ha più dadi**.
- Se il dado raffigurato ha un **punto interrogativo**, o non ci sono dadi dei valori raffigurati, Leopold sceglie il dado prendendone uno dall'azione che **ne ha di più**.
- Risolvi eventuali pareggi tramite l'icona mano (*vedi il riquadro a pagina 4*).

Esempio: E' il turno di Leopold e sulla plancia azioni ci sono i seguenti dadi: 2x ●, 2x ○, 1x ⊙, 3x ⊕, e 2x ⊞. Con la carta istruzioni mostrata (sulla destra), Leopold sceglierebbe un dado ●, perché la quantità di ● e ○ è la stessa e l'icona mano indica "da sinistra a destra". Se la carta istruzioni avesse mostrato, invece, un punto interrogativo, avrebbe scelto un ⊞.



Sezione inferiore: Azioni aggiuntive

Leopold esegue **una o due azioni raffigurate** (l'ordine non ha importanza):



Tracciato Imperatore

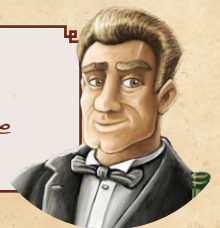
Avanza il segnalino di Leopold sul tracciato Imperatore del numero di spazi indicato. Leopold otterrebbe normalmente dei punti vittoria se il suo segnalino dovesse muovere oltre il limite del tracciato (13).



Carta personale

Pesca la prima carta personale dal mazzo privato di Leopold e piazzala a faccia in su accanto ad esso. Durante il conteggio finale, Leopold otterrà normalmente i punti vittoria dalle sue carte personale a faccia in su.

Il mio mazzo di carte istruzioni contiene cinque di questi simboli nelle sue 20 carte, motivo per cui il mio mazzo privato è composto esattamente da cinque carte, nel caso in cui le pescassi tutte nel corso del gioco, cosa che mi auguro tu faccia.



Carta obiettivo

Verifica se Leopold ha un segnalino sulla carta indicata (*quella con la lettera raffigurata*):

- **Se no**, piazza uno dei suoi segnalini sul "III" (*coprendo letteralmente il "III"*). Ciò funzionerà come un conto alla rovescia, finché Leopold reclamerà questo obiettivo.
- **Se si**, muovi il suo segnalino di uno spazio verso sinistra (*dal "III" al "II" o dal "II" al "I"*). Nel momento in cui il segnalino verrà mosso sul "I", lui **reclamerà immediatamente** l'obiettivo spostando il suo segnalino sullo spazio con più punti vittoria ancora libero, ottenendo immediatamente quei punti.

Se la carta obiettivo raffigurata mostrasse un **punto interrogativo**, o se Leopold avesse già reclamato l'obiettivo raffigurato, muoverebbe il suo segnalino sull'obiettivo **dove è più indietro** (*o piazzerebbe un segnalino su un obiettivo su cui non ne ha ancora*). Risolvi qualsiasi pareggio con l'icona mano (*vedi il riquadro a pagina 4*).



Esempio:



La prima volta che la carta obiettivo "A" compare, Leopold (giallo) piazza il suo segnalino su "III".




Dopo che un'altra carta obiettivo "A" compare, Leopold muove il suo segnalino su "II". Nel frattempo, tu hai reclamato questo obiettivo, ottenendo 15 punti vittoria.



Infine, dopo la terza comparsa della carta obiettivo "A", Leopold reclama i 10 punti vittoria, visto che lo spazio da 15 è occupato.

Fine del round

Se c'è una valutazione dell'Imperatore, **entrambi** ottenete i punti vittoria per la vostra posizione sul tracciato, dopodiché arretrate normalmente i segnalini di un certo numero di spazi a seconda del round. Quindi **soltanto** tu ottieni la ricompensa o subisci la penalità per la tua posizione sul tracciato Imperatore. (*Leopold non ottiene mai le ricompense delle tessere Imperatore né subisce le relative penalità*).

Alla fine del round, **scambiatevi le tessere ordine di turno** e riattiva, girandole, le tue carte personale con l'icona . A meno che non sia l'ultimo round, procedi col prossimo, avanzando normalmente il segnalino Round di uno spazio verso destra.

Conteggio finale

Alla fine del gioco, conteggia i tuoi punti vittoria come al solito. Leopold, invece, ottiene punti per le **camere occupate** e per le **carte personale** scoperte durante la partita (*vedi il riquadro a fianco*). Non fa punti per corone, cibi e bevande nella cucina (*visto che non ne avrà mai*) né perde punti per ospiti rimasti nel suo bar (*poiché non avrà nemmeno questi*).


Vinci se hai **più punti vittoria** di Leopold, altrimenti Leopold vince.



Dovrai fare meglio di me per dichiararti vincitore, signore!

Chiarimenti

Applica le carte personale scoperte di Leopold come se fosse un giocatore umano. Le seguenti quattro carte potrebbero richiedere qualche chiarimento:

- 29 Segretaria:** Leopold sceglie la tua carta personale che gli fa fare più punti vittoria. Se non avessi carte personale in gioco con l'icona , la Segretaria non gli darebbe alcun punto.
- 32 Vicedirettore:** ovviamente solo le carte di Leopold scoperte contano, non quelle rimaste nel suo mazzo.
- 34 Addetto al ricevimento:** Leopold può avere solo camere occupate, gli spazi senza tessere camera, ovviamente, non vengono conteggiati.
- 40 Direttore marketing:** soltanto gli obiettivi reclamati vengono conteggiati. Le carte obiettivo dove Leopold ha il suo segnalino su "II" o su "III" (*o non presente affatto*) non sono conteggiate.

RIEPILOGO DELLE REGOLE

- Leopold non passa mai.
- Leopold non paga per ospiti e camere, né ha bisogno di cibi e/o bevande per soddisfare gli ordini.
- Non appena Leopold prende un ospite dalla coda, piazza immediatamente una tessera camera del colore corrispondente, col lato "occupata" visibile, sulla sua plancia hotel.
- Leopold non ottiene mai le ricompense degli ospiti (*tranne i punti*), né ottiene i bonus di occupazione.
- Leopold non ottiene mai le ricompense dall'Imperatore né subisce le sue penalità.
- Leopold ignora i requisiti degli obiettivi; lui può reclamarli soltanto nel suo modo specifico.
- Quando Leopold deve decidere tra più opzioni equivalenti, risolve il dubbio seguendo l'ordine di scelta suggerito dall'icona mano raffigurata in basso sulla carta istruzioni corrente.

MODULO 1: SALE DA BALLO

Le regole seguenti spiegano la variante in solitario da utilizzare quando giochi anche col modulo 1, le Sale da ballo. Giocherai contro **Elisabeth**.

Balliamo, signora!



Componenti

- Tutto ciò che serve per giocare in 2 giocatori col modulo 1, e
- Il mazzo di carte istruzioni **Elisabeth** (quello col retro marrone scuro)

Preparazione

Prepara il gioco come una normale partita per 2 giocatori col modulo 1, come descritto nei regolamenti del gioco base e dell'espansione. Applica le modifiche per il gioco in solitario già descritte a pagina 2 di questo regolamento, aggiungendo i passaggi successivi:

Probabilmente è superfluo dire che, visto che stai giocando contro di me e non contro il mio collega Leopold, tutte le modifiche vanno applicate alla mia personale area di gioco, usando il mio mazzo di carte istruzioni.



1. Prendi **casualmente una plancia sala prove** per te. (Non potrai sceglierla).
2. Elisabeth non prende una plancia sala prove, ma prende comunque **10 ballerini**, che piazza a fianco della sua plancia hotel.
3. Elisabeth **non** prende champagne. Come Leopold, avrà sempre la cucina vuota.

Svolgimento del gioco

Gioca secondo le regole del **gioco base in solitario**, come descritto da pagina 2 a 6 e con le normali regole del **modulo 1**, descritte nel regolamento dell'espansione. Ogni regola valida per Leopold, naturalmente, si applica anche a Elisabeth. Il mazzo istruzioni di Elisabeth è quasi identico a quello di Leopold, ma include dei simboli aggiuntivi da utilizzare con i moduli 1 e 2, come spiegato di seguito.

Piazzare un ballerino

Se nella **sezione superiore** della carta istruzioni compare un'icona **ballerino** sovrapposta all'icona dell'ospite, Elisabeth manderà quell'ospite in una sala da ballo, invece di farlo accomodare in una camera, secondo le seguenti regole:

1. Dopo aver preso l'ospite dalla coda seguendo le normali regole, Elisabeth **ottiene i punti vittoria** raffigurati sulla carta ospite e la mette nella pila degli scarti. (Come al solito, non ottiene la ricompensa dall'ospite).
2. Quindi piazza uno dei suoi ballerini in una sala da ballo, in uno spazio nella **riga più in basso ancora disponibile**:



Se il ballerino mostra **una freccia**, Elisabeth lo manda nella **prossima sala da ballo che sarà conteggiata**, se c'è ancora qualche spazio vuoto, altrimenti nella successiva. (Ricorda, il balcone della terza sala da ballo ha un numero illimitato di spazi).



Se ballerino mostra **due frecce**, Elisabeth lo manda nella **sala da ballo che sarà conteggiata dopo la prossima**, se c'è ancora qualche spazio vuoto, altrimenti nella successiva. Ovviamente se steste giocando gli ultimi due round e rimanesse solo l'ultima sala da ballo da conteggiare, piazzerebbe il ballerino là. (Ricorda, il balcone della terza sala da ballo ha un numero illimitato di spazi).

3. Elisabeth **non paga** alcuno champagne per piazzare il ballerino; d'altro canto, **non ottiene** il bonus della riga. Inoltre, ovviamente, non **piazza una tessera camera** nel suo hotel, quando manda un ballerino in una sala da ballo.



Se nella **sezione inferiore** della carta compare una di queste icone ballerino (senza un'icona ospite sullo sfondo), Elisabeth manda un **ballerino aggiuntivo** in una sala da ballo seguendo le regole appena descritte (ma senza prendere una carta ospite per fare ciò), **prescindendo** da quanto ha già fatto seguendo le istruzioni della sezione superiore.

Selezionare un dado



Se nella **sezione intermedia** compare l'icona a fianco (un dado di tre colori), Elisabeth sceglie un dado dallo spazio azione in cui ce ne **sono di più**. (Questo simbolo ha un particolare effetto solo giocando anche il modulo 2).

Conteggio delle sale da ballo

Elisabeth ottiene normalmente i punti per i ballerini inviati, durante questa fase.

MODULO 2: PERSONAGGI FAMOSI

Le regole seguenti sono per la variante in solitario se si gioca anche col modulo 2, Personaggi famosi. Giocherai contro **Elisabeth**.

Possano i dadi essere sempre a tuo favore, signora!



Componenti

- Tutto ciò che serve per giocare in 2 giocatori col modulo 2, e
- Il mazzo di carte istruzioni **Elisabeth** (quello col retro marrone scuro)

Preparazione

Prepara il gioco come una normale partita per 2 giocatori col modulo 2, come descritto nei regolamenti del gioco base e dell'espansione. Applica le modifiche per il gioco in solitario già descritte a pagina 2 di questo regolamento.

Probabilmente è superfluo dire che, visto che stai giocando contro di me e non contro il mio collega Leopold, tutte le modifiche vanno applicate alla mia personale area di gioco, usando il mio mazzo di carte istruzioni.










Svolgimento del gioco

Gioca secondo le regole del **gioco base in solitario**, come descritto da pagina 2 a 6 e con le normali regole del **modulo 2**, descritte nel regolamento dell'espansione. Ogni regola valida per Leopold, naturalmente, si applica anche a Elisabeth. Il mazzo istruzioni di Elisabeth è quasi identico a quello di Leopold, ma include dei simboli aggiuntivi da utilizzare coi moduli 1 e 2, come spiegato di seguito.

Selezionare un dado

Quando Elisabeth prende un dado dalla plancia azioni, **se ci sono dadi colorati nello spazio**, prende uno di quelli, secondo le regole seguenti:

- Se ci sono **più dadi colorati** sullo spazio azione selezionato, Elisabeth prende quello collegato al personaggio famoso che **dà più punti vittoria**. Al solito risolve eventuali pareggi tramite l'icona mano (vedi il riquadro a pagina 4); la direzione indicata dalla mano si applica all'ordine dei dadi mostrato nella plancia salotto (da sinistra a destra, rosso, giallo, blu).
- Elisabeth prende gratis la **tessera personaggio famoso corrispondente** e immediatamente ne ottiene i punti vittoria.
- Elisabeth **ignora** l'effetto della tessera personaggio famoso; **invece**, guadagna immediatamente un bonus basato sul colore del dado, come descritto nel seguente riquadro:

 :		Avanza il segnalino di Elisabeth sulla carta obiettivo dove è più indietro (Se c'è qualche carta obiettivo senza un suo segnalino, piazzane uno su "III". Altrimenti muovi il segnalino di uno spazio verso sinistra. Risolvi eventuali pareggi con l'icona mano).
 :	 	Avanza il segnalino di Elisabeth di 2 spazi sul tracciato Imperatore .
 :		Elisabeth ottiene 2 punti vittoria .

Alla fine del round, piazza anche le eventuali tessere personaggio famoso di Elisabeth, nell'apposita pila degli scarti.

Nuove icone



Se la **sezione intermedia** mostra un dado multicolore, Elisabeth sceglie il dado collegato al personaggio famoso che **dà più punti vittoria**. Se non ci fosse alcun dado colorato, sceglierebbe un dado dallo spazio azione con più dadi. Risolvi i pareggi, al solito, tramite l'icona mano.



A meno che tu non stia giocando con i moduli 1 e 2 insieme, **ignora le icone ballerino** sulle carte istruzioni. Risolvi, perciò, ogni icona ospite col ballerino come una normale icona ospite.

MODULO 3: HOTEL UNICI

Le regole seguenti sono per la variante in solitario se si gioca col modulo 3, Hotel unici. Giocherai contro **Leopold** a meno che tu non stia usando almeno uno tra i moduli 1 e 2, in questo caso giocheresti contro Elisabeth. (Le regole sono riferite a Leopold, ma applicale allo stesso modo a Elisabeth se è lei la tua avversaria).

Non vedo l'ora di vivere questa esperienza unica, signore!



Componenti

- Tutto ciò che serve per giocare in 2 giocatori col modulo 3,
- Il mazzo di carte istruzioni **Leopold** (quello col retro marrone chiaro), se non stai usando né il modulo 1 né il 2, altrimenti useresti **Elisabeth**, e
- I 20 segnalini ruota dentata (ne userai al massimo 15, ma, per ragioni produttive, ce ne sono 20)

Preparazione

Prepara il gioco come una normale partita per 2 giocatori col modulo 3, come descritto nei regolamenti del gioco base e dell'espansione. Applica le modifiche per il gioco in solitario già descritte a pagina 2 di questo regolamento, aggiungendo i passi successivi:

1. Leopold non prende un normale Ingresso. Invece, usa uno dei suoi quattro **Ingressi** personali presenti nelle pagine seguenti. Selezionane casualmente uno (o scegli quello contro cui vuoi giocare) e marcalo con un **segnalino ruota dentata** sull'apposito spazio. Applica qualsiasi istruzione addizionale, se presente, alla preparazione, come stabilito nella descrizione di quell'Ingresso (sotto "Preparazione").
2. Forma una riserva con i segnalini ruota dentata rimanenti.
3. Pesca casualmente **3 Tessere Ingresso** e scegline una per te (rimetti nella scatola le altre due).
4. Iniz il gioco con **7 corone**. Aggiorna conseguentemente la posizione del tuo segnalino denaro sulla cassa.

Svolgimento del gioco

Gioca secondo le regole del **gioco base in solitario**, come descritto da pagina 2 a 6 e con le normali regole del **modulo 3**, descritte nel regolamento dell'espansione. Come te, Leopold avrà delle abilità aggiuntive, come descritto nella descrizione del suo Ingresso.



I. HAUTEL COUTURE

Preparazione: aggiungi alla preparazione i passaggi seguenti:

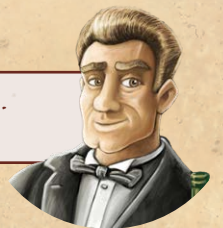
1. Prima di piazzare le carte ospite nella coda (*passaggio 1d della preparazione, come descritto nel regolamento base aggiornato*), mescola gli ospiti e pescane finché non avrai rivelato **tre ospiti che diano 5, 6 o 7 punti vittoria** e che, nel caso tu stia utilizzando anche il modulo 1, **non** abbiano champagne nella richiesta. Piazza questi ospiti nel **bar di Leopold**. Quindi rimescola gli altri ospiti rivelati nel mazzo e pescane normalmente cinque, da mettere nella coda.

Questi ospiti non devono necessariamente avere valori differenti. Sarei lieto di averne tre da 7 punti.



2. Partendo dal piano più alto e procedendo da sinistra a destra, nell'ordine nel quale i tre ospiti sono stati rivelati, piazza **tre camere libere** nell'hotel di Leopold dei colori corrispondenti. Gli ospiti verdi sono considerati di qualsiasi colore, quindi piazza per loro una camera libera nel primo spazio disponibile in alto a sinistra. Queste camere sono **riservate** per questi specifici ospiti. (*Se lo spazio coperto mostra dei punti vittoria, Leopold li ottiene immediatamente*).
3. Prendi dalla riserva i **cibi e le bevande** richiesti negli ordini dei tre ospiti e piazzali, accanto alla plancia azioni in una **riserva separata**. Aggiungi in questa riserva separata altri cibi e bevande finché non ce ne siano in totale **18**. Questi cibi e bevande aggiuntivi vanno presi in questo ordine: strudel, torta, vino, caffè, strudel, torta, vino, caffè, e così via. (*Possono, ovviamente, esserci cibi e bevande non richiesti dai tre ospiti*).

Se avessi un sacchetto opaco, sarebbe l'ideale per tenere la riserva separata. Ho sentito che i nostri amici Scozzesi dell'Isola di Skye ne hanno uno...



4. Infine, su ognuno dei sei **spazi azione** della plancia azioni, piazza **un cubetto cibo/bevanda pescato casualmente** dalla riserva separata.

Effetto permanente: ogni volta che **tu** prendi un dado da uno spazio azione, se c'è un cubetto su di esso, lo devi immediatamente spostare su uno degli ospiti di Leopold se possibile. Quando Leopold prende un dado non accade nulla. Puoi scegliere liberamente su quale ospite piazzare il cubetto. Se nessun ospite richiede quel cibo o bevanda, rimettilo nella riserva comune. **All'inizio di ogni round** reintegra ogni spazio che non ne abbia più con un cubetto cibo o bevanda pescato casualmente dalla riserva separata.

Non appena piazzati l'ultimo cubetto su un ospite di Leopold, **completando così l'ordine**, Leopold ottiene subito i suoi punti vittoria e gira sul lato "occupata" la camera relativa a quell'ospite. (*Un ospite verde deve andare nella camera che era stata preparata per lui*).

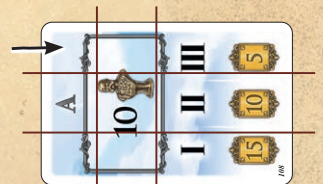
Conteggio finale: al contrario di te, Leopold non perde punti vittoria per eventuali ospiti rimasti nel suo bar. Se rimanesse camere libere nel suo hotel, queste varrebbero 1 punto ciascuna per l'Addetto al ricevimento (*carta personale 34*).

II. NINE STARS INN

Preparazione: piazza una **carta obiettivo** (*non è importante quale*) a faccia in su e **girata su un lato** accanto alla plancia hotel di Leopold (*vedi l'immagine sotto*); questa carta sarà chiamata **tracciato Stars**. Se l'Ingresso Ninas Melange è tra i tre fra cui potrai scegliere il tuo, prima di pescare il tracciato Stars, pesca le tre carte obiettivo per Ninas Melange.

Effetto permanente: ogni volta che la carta istruzioni pescata per Leopold mostra un'icona **carta obiettivo**, oltre a far avanzare normalmente il suo segnalino su una carta obiettivo, piazza un **gettone ruota dentata** sul tracciato Stars.

Per questo scopo, considera la carta divisa in **tre righe** ("III", "II" e "I") composte da **tre spazi ciascuna** ("a sinistra di", "dentro a" e "a destra di" il riquadro nel quale è raffigurato il requisito dell'obiettivo), per un totale di **nove spazi**. Leopold piazza i gettoni ruota dentata su questi spazi **da sinistra a destra**, iniziando dalla **riga più** in alto disponibile (*riempiendo la riga "III" prima della "II" e questa prima della "I"*).

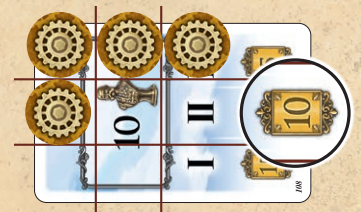


Ogni volta che **tu** completi **un piano o una colonna** della tua plancia hotel, occupando tutte le camere di quel piano o di quella colonna, immediatamente **rimuovi l'ultimo gettone ruota dentata** dal tracciato Stars (*cioè quello più a destra della riga più in basso*). Se sul tracciato non ci sono gettoni ruota dentata non succede nulla.

Alla fine di ogni valutazione dell'Imperatore, Leopold ottiene i **punti vittoria** indicati **sulla destra** della **riga più in basso** del tracciato Stars contenente almeno un gettone, quindi 5, 10 o 15 punti.

Esempio: In questa situazione Leopold otterrebbe 10 punti vittoria.

Nota: nell'improbabile caso in cui ci siano già nove gettoni ruota dentata sul tracciato Stars, quando ne andrebbe piazzato un altro, semplicemente non si piazza. (*Non possono mai esserci più di nove gettoni sul tracciato*).



III. SUSHI RESORT

Preparazione: piazza 6 gettoni ruota dentata sulla plancia hotel di Leopold come segue:

- un gettone su ognuna delle **due stanze più a destra** del primo piano,
- un gettone su ognuna delle **tre stanze più a sinistra** del secondo piano,
- un gettone sulla **stanza più a sinistra** del terzo piano.



Effetto permanente: ogni volta che Leopold piazza una tessera camera su uno spazio contenente un gettone ruota dentata, immediatamente sposta quel gettone sulla carta ospite **più a sinistra** nella coda (cioè sulla carta appena pescata per reintegrare la coda). Il gettone ruota dentata rimane su quell'ospite anche quando viene spostato sulla destra per il reintegro della coda.

Quando tu prendi un ospite con un gettone ruota dentata sopra, devi pagare **1 corona** **addizionale** e scartare il gettone definitivamente. Se non puoi pagare non puoi scegliere quell'ospite. (Devi pagare la corona addizionale anche se un effetto ti farebbe prendere gratis un ospite).

Quando **Leopold** prende un ospite con un gettone ruota dentata sopra o quando un ospite con un gettone viene spostato nello **spazio più a destra** della coda, Leopold ottiene **8 punti vittoria**, dopodiché rimuovi il gettone definitivamente (nel secondo caso, ovviamente, non rimuovi l'ospite).

Bene signore, se non vuole farmi ottenere quei punti vittoria addizionali, dovrà prendere lei quegli ospiti prima che sia troppo tardi.




IV. TOLL BRIDGE HOTEL

Preparazione: non ci sono passaggi aggiuntivi

Effetto permanente: ogni volta che **Leopold** prende un dado da uno spazio azione, vi lascia un **gettone ruota dentata**. I gettoni possono accumularsi su questi spazi e rimangono di round in round.

Per usare uno spazio azione contenente uno o più gettoni ruota dentata, tu devi pagare **esattamente 1 corona**. Se non puoi pagare, non puoi usare quello spazio. Se tu non puoi usare alcuna azione (perché non hai corone in cassa e tutti gli spazi con dadi contengono uno o più gettoni), devi **perdere 5 punti vittoria** e poi puoi usare qualsiasi spazio azione senza pagare 1 corona (solo per questo turno). Se hai corone, devi pagare; non puoi scegliere di perdere 5 punti vittoria invece di pagare 1 corona.

Quando usi uno spazio azione Leopold ottiene immediatamente **1 punto vittoria per gettone ruota dentata** su quello spazio. Dopodiché rimuovi un gettone dallo spazio usato rimettendolo nella riserva. (Questi effetti si attivano anche se non sei in grado di pagare 1 corona per quello spazio e devi, quindi, pagare 5 punti).

Esempio: ci sono tre gettoni ruota dentata sullo spazio azione , che tu vuoi usare.

- 1 Paghi 2 corone, una per la presenza di gettoni (obbligatorio) e l'altra per aumentare la forza dell'azione principale (facoltativo).
- 2 Leopold ottiene immediatamente 3 punti vittoria, dopodiché rimuovi un gettone ruota dentata dallo spazio.
- 3 Ottieni 5 bevande (scegli 3 vino e 2 caffè), avendo incrementato la forza dell'azione.



MODULO 4: PRIMO GIOCATORE

Le mie più sentite scuse, signora, ma la variante in solitario non è compatibile col modulo primo giocatore.



MODULO 5: VORRESTI QUALCOSA IN PIÙ?

Le regole seguenti sono per giocare il Modulo 5: Vorresti qualcosa in più? Giocherai contro **Leopold** a meno che tu non stia usando almeno uno tra i moduli 1 e 2, in questo caso giocheresti contro Elisabeth. (Le regole sono riferite a Leopold, ma applicale allo stesso modo a Elisabeth se è lei la tua avversaria).

Non è mai abbastanza, vero Signore?



Componenti

- Tutto ciò che serve per giocare in 2 giocatori col modulo 5, e
- Il mazzo di carte istruzioni **Leopold** (quello col retro marrone chiaro) se non stai usando né il modulo 1 né il 2, altrimenti useresti **Elisabeth**.

Preparazione

Prepara il gioco come una normale partita col modulo 5, come descritto nel regolamento del gioco base e dell'espansione. Applica le modifiche per il gioco in solitario già descritte a pagina 2 di questo regolamento.

Svolgimento del gioco

Gioca seguendo le **regole del gioco base**, definite da pagina 2 a 6, e le normali regole per il **modulo 5**, definite nel regolamento dell'espansione. Non ci sono ulteriori cambiamenti.

COMBINARE DIVERSI MODULI

Ad eccezione del modulo 4: Primo Giocatore, che è incompatibile con la versione in solitario, puoi combinare un qualsiasi numero di moduli con la versione base.

- Se usi anche i moduli 1 e/o 2, giocherai contro Elisabeth, usando il suo mazzo istruzioni.
- In tutti gli altri casi, giocherai contro Leopold, usando il suo mazzo istruzioni.

Applica tutte le modifiche alla preparazione e alle regole descritte in ogni modulo usato. Quando giochi contro Elisabeth applica tutte le regole applicabili a Leopold.*

*Naturalmente, non ci sono meccaniche realmente differenti se chiami il tuo avversario virtuale "Leopold" o "Elisabeth". L'unica cosa che cambia è il mazzo da usare.