

GRAND AUSTRIA HOTEL

Cena para uno

Un compendio de variantes en solitario diseñadas por Mauro Gibertoni, Simone Luciani, y Virginio Gigli

Las siguientes reglas permiten jugar en solitario a GRAND AUSTRIA HOTEL y a su expansión LET'S WALTZ! excepto con el módulo 4 (*Jugador inicial*). En estas variantes se juega contra un oponente virtual cuyas acciones vienen determinadas por un mazo de 20 cartas. Hay dos mazos para el juego en solitario: uno para el juego base y los módulos 3 y 5 de la expansión y otro que se utiliza con los módulos 1 y 2. En el primer caso, tu rival será Leopold; en el segundo, Elisabeth. Puedes jugar contra ellos en tres niveles de dificultad.

Recomendamos jugar solo al juego base primero antes de añadir ningún módulo de la expansión, ya que es importante aprender las reglas del modo solitario del juego base primero, puesto que son la base de las reglas en solitario para los módulos de la expansión. Este manual se centra en las reglas específicas del modo solitario; si una regla concreta no se menciona, es porque esta no cambia.

Contenido



20 cartas de instrucciones
con el dorso de color marrón claro,
para el juego base y los módulos 3 y 5
(numeradas del 193 al 212)



Estas constituyen el "mazo de Leopold" ...



20 cartas de instrucciones
con el dorso de color marrón oscuro,
para los módulos 1 y 2
(numeradas del 213 al 232)



... y estas constituyen el "mazo de Elisabeth".



20 fichas de engranaje
solo se usan con el módulo 3

Créditos

Diseño: Mauro Gibertoni, Simone Luciani, y Virginio Gigli

Edición: Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela

Reglamento: Grzegorz Kobiela

Revisión: Jonathan Bobal

Ilustración: Klemens Franz

Diseño gráfico: atelier198

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

Para dudas sobre reglas, sugerencias o críticas, por favor contacte con nosotros en: rules@lookout-games.de

En relación a componentes defectuosos o que falten, póngase en contacto con su punto de venta.

Para otras cuestiones, contáctenos en: lookout-spiele.de/en/contact.php

Manual en español: José Cerezo Navarro

El modo solitario para el juego base fue originalmente diseñado por Mauro Gibertoni como un proyecto de un aficionado, que ha sido revisado y desarrollado para adaptarse a la expansión por Simone Luciane y Virginio Gigli en colaboración con Mauro. Queremos agradecer públicamente a Mauro por su excelente trabajo, así como a los probadores del juego que han ayudado a pulirlo. También queremos agradecer en especial a Jonathan Bobal por ayudar a revisar este manual.

EL JUEGO BASE

A continuación se explica el modo solitario para el juego base, sin incluir ninguno de los módulos de la expansión. En este modo jugarás contra **Leopold**.

¡Es siempre un placer jugar con usted!



Componentes necesarios

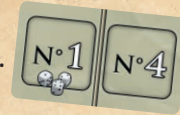
- Los componentes para una partida a 2 jugadores.
- El mazo de 20 cartas de instrucciones de **Leopold** (dorso de color marrón claro).



Preparación

Prepara una partida para 2 jugadores como se describe en las reglas del juego base, aplicando los cambios que se indican para **Leopold** y, cuando se indique, a tu **área personal**:

1. Leopold obtiene la loseta de orden de turno "1/4", así que jugará primero. *(En consecuencia, tú obtienes la loseta de orden de turno "2/3" al inicio.)*
2. Leopold siempre utiliza **la cara nocturna** de cualquier tablero de hotel. Tú puedes jugar la cara que prefieras de tu tablero de hotel.
3. Baraja el **mazo de cartas instrucciones** y colócalo bocabajo junto al tablero de hotel de Leopold.
4. Leopold **no necesita** ni medidor ni marcador de dinero, ya que Leopold **nunca** tiene dinero alguno.



El sueldo no es muy alto, pero me tratan bien y me encanta mi trabajo. Utilizo los marcadores para el medidor de puntos de victoria y el medidor del emperador como cualquier persona, y también utilizo los tres marcadores de mi color para reclamar los objetivos.



5. Leopold **comienza sin recursos** en su cocina, y nunca coloca recursos en su cocina.
6. **Antes** de robar tu mano inicial de **cartas de personal** (consulta el paso siguiente), revisa el mazo y retira todas las cartas con el icono →| impreso. Baraja estas cartas, roba 5 cartas sin mirarlas y colócalas bocabajo formando una pila junto al tablero de hotel de Leopold, a modo de **mazo privado**. Baraja el resto de cartas con el icono →| junto con el resto del mazo común. Leopold **no roba** ninguna carta de personal, y tampoco revela ninguna de las cartas de su mazo privado en este momento.
7. Roba **10 cartas de personal** del mazo común y elige 6 de ellas para tu mano inicial. Devuelve las otras 4 al fondo del mazo común en el orden que prefieras.
8. Leopoldo **no roba** un huésped inicial y **no prepara** tres habitaciones para comenzar (solo tú realizas estos pasos).

Desarrollo de la partida

Antes de empezar, debes decidir con qué **nivel de dificultad** jugarás contra Leopold (*consulta el recuadro situado más abajo*). El modo solitario tiene tres niveles de dificultad: fácil, intermedio y difícil. Cuanto más alto sea el nivel de dificultad, más acciones realizará Leopold en sus turnos.

La partida se desarrolla como una partida normal de 2 jugadores, en la que tú y Leopold jugaréis vuestros turnos según indiquen las losetas de orden de turno. **Leopold nunca pasa**; cuando sea su turno, revela una carta de instrucciones de su mazo y aplica los efectos indicados (*como se detalla a continuación*). Tú juegas tus turnos de forma normal; puedes optar por pasar si quieres, con las mismas implicaciones y desarrollo que en una partida normal (*esperar a que el rival realice sus dos turnos, descartar un dado y volver a lanzar el resto*).

El turno de Leopold

Cuando sea el turno de Leopold, revela la carta superior del **mazo de instrucciones** y colócala bocarriba junto a este. Aplica los efectos indicados en la carta, **por orden de arriba a abajo**, según la dificultad correspondiente:

NIVELES DE DIFICULTAD

Puedes jugar contra Leopold en tres niveles de dificultad:

- **Fácil:** Ignora los iconos de la carta de instrucciones que tengan un reborde plateado (*un reborde*) o dorado (*doble reborde*).
- **Intermedio:** Ignora los iconos de la carta de instrucciones que tengan un reborde dorado (*doble reborde*)
- **Difícil:** Aplica todos los iconos de la carta de instrucciones.



sin reborde
(todos los niveles)



reborde plateado
(intermedio y difícil)



reborde dorado
(solo en difícil)

Cada carta está dividida en tres secciones y tiene impreso el icono de una mano en la parte inferior:

- La **sección superior** indica qué huéspedes cogerá Leopold de la cola de espera tablero principal.
- La **sección central** indica qué dado cogerá Leopold del tablero de acciones.
- La **sección inferior** muestra uno o dos iconos extra que pueden indicar cuántas casillas avanza Leopold en el medidor del emperador, qué objetivo intenta reclamar, o si juega alguna de sus cartas de personal.
- El **icono de la mano** de la parte inferior de la carta se aplica cuando Leopold debe decidir entre una o más opciones iguales.



Sección superior: Huéspedes

Elegir huéspedes

Al comienzo de su turno, Leopold coge uno o dos huéspedes del tablero principal del color o colores que indica la sección de la carta. Si debe coger dos huéspedes, entonces coge primero el de la izquierda y luego el de la derecha, reponiendo el hueco después de coger cada uno. Leopold no paga por los huéspedes.

Como bien ha oído, puedo coger uno o dos huéspedes durante mi turno. En cambio, usted solo puede coger uno, como de costumbre.



- Si hay **varios huéspedes del color indicado**, Leopold siempre coge el que aporte más puntos de victoria.
- Si eso **no es posible**, o el icono **no especifica un color**, Leopold elige el huésped de la cola que aporte más puntos de victoria.
- Si **todas las habitaciones** de ese color están ocupadas en el hotel de Leopold, elegirá entonces al huésped que más puntos de victoria aporte de cualquier color que aún pueda ser alojado en su hotel.



color no especificado

Resolver empates (icono de mano)



resuelve el empate de izquierda a derecha



resuelve el empate de derecha a izquierda

- Si hay varios huéspedes válidos **que otorguen la misma cantidad de puntos de victoria**, Leopold elige en el orden indicado **por el icono de la mano, impreso en la parte inferior de la carta**.

Importante: Solo en el improbable caso de que todos los huéspedes del tablero sean de un color para el cual Leopold no tenga hueco en su hotel (*si todas las habitaciones de ese o esos colores están ocupadas*), Leopold no cogerá un huésped. En el resto de casos descritos antes siempre se resolverán con un huésped.



Ejemplo:

- 1 Leopold quiere un huésped amarillo y hay dos en el tablero—ambos de 0 PV.
- 2 El icono de la mano que apunta hacia la izquierda te indica que debe elegir el huésped empatado de más a la derecha, por lo cual Leopold coge ese huésped.
- 3 Si todas las casillas amarillas del hotel de Leopold estuvieran ocupadas, elegiría entonces al huésped azul, ya que es el que más puntos de victoria aporta (*de todos los que quedan, independientemente del color*).

Alojar huéspedes

Cuando Leopold coge una carta de huésped, no la coloca en su cafetería. En vez de ello, directamente obtiene los **puntos de victoria** que indica la carta y **ocupa** una habitación de dicho color de su hotel, aplicando las reglas siguientes:

- Para Leopold, **todas las habitaciones** de su hotel **se consideran preparadas**. Nunca colocará habitaciones libres; **siempre colocará las habitaciones ocupadas**, directamente.
- Leopold **no sigue la regla de adyacencia** y tampoco debe colocar la primera habitación comenzando por la esquina inferior izquierda. En lugar de ello,
 - Cuando Leopold aloje un huésped **azul, rojo o amarillo**, elegirá la **primera casilla vacía de dicho color a la izquierda del piso más bajo disponible**, y colocará una habitación de dicho color con la cara “ocupada” bocarriba en dicha casilla.
 - Cuando Leopold aloje un **huésped verde**, elegirá la **primera casilla vacía del piso más bajo disponible situada en la columna lo más a la derecha posible**, y colocará una habitación de dicho color con la cara “ocupada” bocarriba en dicha casilla.



- Si la casilla ocupada muestra un icono de puntos de victoria, Leopold obtiene inmediatamente esa cantidad de PV.
- Leopold **no paga** por ninguna de las habitaciones que coloca en su hotel.
- Leopold **no obtiene ninguna bonificación de ocupación** cuando completa un grupo de habitaciones de su hotel.
- Leopold **no obtiene la recompensa** indicada en la parte inferior de la carta de huésped.

Por último, coloca la carta de huésped en la pila de descartes.

Ejemplo: Los primeros siete huéspedes de Leopold son, por orden, de los siguientes colores: 1 amarillo, 2 azul, 3 amarillo, 4 verde, 5 rojo, 6 verde, 7 azul. Así pues, su tablero de hotel tiene este aspecto:

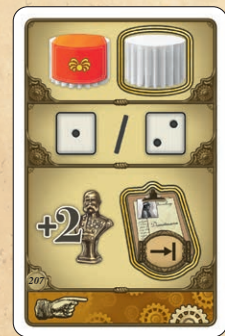


Sección central: coger dado

Leopold coge el **dado indicado** del tablero de acciones y lo coloca sobre su loseta de orden de turno como de costumbre, pero **no realiza** la acción principal asociada.

- Si la carta de instrucciones muestra **dos dados**, Leopold elegirá el dado del valor que tenga **más dados** (en comparación con el otro valor) sobre el tablero de acciones.
- Si el dado indicado muestra un **signo de interrogación**, o si no hay dados de los valores indicados, Leopold cogerá un dado del valor **del cual haya más dados** en el tablero de acciones.
- Resuelve cualquier empate mediante el icono de la mano (como se indica en la pág.4).

Ejemplo: Es el turno de Leopold y en el tablero de acciones hay los siguientes dados: 2x 1, 2x 2, 1x 3, 3x 4, y 2x 5. Según la carta de instrucciones revelada (imagen de la derecha), Leopold elegiría un 1, ya que hay la misma cantidad de 1 y 2 en el tablero y el icono de la mano marca "hacia la izquierda". Si la carta de instrucciones mostrase un signo de interrogación, entonces cogería un 4.



Sección inferior: acciones adicionales

Leopold realiza **la acción o las dos acciones indicadas** (el orden no importa):



Medidor del emperador

Avanza el marcador de Leopold en el medidor del emperador tantas casillas como se indique. Leopold obtiene PV de forma normal en caso que su marcador tuviese que avanzar más allá del límite del medidor.



Carta de personal

Revela la carta superior del mazo privado de Leopold y colócala bocarriba junto al mazo. En la puntuación final, Leopold obtendrá puntos según lo que indiquen sus cartas de personal bocarriba.

Mi mazo de cartas de instrucciones contiene exactamente 5 de estos iconos entre las 20 cartas, motivo por el cual mi mazo privado se prepara con solo 5 cartas de personal, que es el máximo que pueden ser reveladas durante la partida, cosa que espero que haga.



Carta de objetivo

Comprueba primero si Leopold tiene un marcador sobre la carta de objetivo indicada:

- **Si no tiene un marcador**, coloca uno de sus marcadores libres encima del "III" (cubriendo la numeración). Ello sirve como contador, hasta que Leopold reclame este objetivo.
- **Si ya tiene un marcador**, avanza su marcador un espacio hacia la izquierda (del "III" al "II", o del "II" al "I"). En el momento en que su marcador avance al "I", Leopold **reclama inmediatamente** dicho objetivo, colocando su marcador sobre la primera posición libre de la carta que más puntos dé y obtiene dicha cantidad de PV.

Si el icono de la carta de objetivo muestra **signo de interrogación**, o si Leopold ya ha reclamado el objetivo del icono, aplica la acción sobre la carta de objetivo en la que Leopold haya **progresado menos**. Resuelve cualquier empate mediante el icono de la mano (como se indica en la pág.4)



Ejemplo:



La primera vez que aparece el icono de la carta de objetivo "A", Leopold (amarillo) coloca su marcador sobre el "III".




Después de que aparezca otro icono "A", Leopold avanza su marcador al "I". Después, tú reclamas el objetivo y obtienes 15 PV.



Finalmente, tras el tercer icono "A", Leopold avanza al "I" y reclama la posición de 10 PV, ya que la posición de 15 PV ya está ocupada.

Fin de una ronda

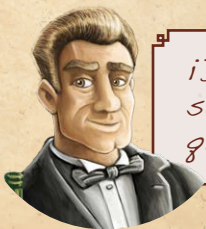
Si hay una puntuación del emperador, **tú y Leopold** obtendréis puntos de victoria según vuestra posición en el medidor del emperador y después reajustaréis vuestra la posición de vuestros marcadores según la ronda actual. Después, **solo tú** obtendrás la recompensa o sufrirás la penalización en función de tu posición en el medidor del emperador. (*Leopold nunca obtiene ni la recompensa del emperador ni sufre ninguna penalización.*)

Al final de la ronda, **intercambiad vuestras losetas de orden de turno** y endereza tus cartas de personal con el icono de . Salvo que sea la última ronda, avanzad a la siguiente ronda, indicándolo con el marcador del contador de rondas.

Puntuación final

Al final de la partida, puntúa tu área personal de forma normal. Leopold obtiene PV las **habitaciones ocupadas** y por las **cartas de personal** de su mazo privado que haya revelado durante la partida. No obtendrá puntos por los recursos o el dinero sobrente (*ya que nunca tiene ninguno*) y tampoco perderá puntos por los huéspedes que hayan quedado en su cafetería (*ya que nunca los coloca allí*).


Ganas si consigues tener **más puntos de victoria** que Leopold. En caso contrario, Leopold gana.



¡Debe superarme si quiere ser proclamado vencedor, mi querido señor o señora!

Aclaraciones

Puntúa las cartas de personal bocarriba de Leopold igual que si fuera un jugador humano. Ten en cuenta las observaciones de las siguientes cartas:

29 Secretary: Leopold elige la carta de personal que más puntos le aportaría. Si tú no tienes ninguna carta con el icono , esta carta no le aporta PV.

32 Assistant Manager: Solo cuentan las cartas de personal bocarriba de Leopold, no las cartas restantes de su mazo privado.

34 Receptionist: Leopold solo tiene habitaciones ocupadas. Las casillas sin loseta de habitación no cuentan.

40 Marketing Director: Solo cuentan los objetivos reclamados. Las cartas en que el marcador de Leopold no esté o esté sobre el "II" o el "III" no cuentan.

RESUMEN DE REGLAS

- Leopold nunca pasa.
- Leopold no paga por huéspedes o habitaciones ni necesita recursos para completar un pedido.
- Cuando Leopold coge un huésped de la cola del tablero, inmediatamente coloca una habitación de dicho color sobre su tablero de hotel, con la cara "ocupada" bocarriba. (*Consulta la página 4 para más detalles.*)
- Leopold nunca obtiene ninguna recompensa de huésped ni ninguna bonificación de ocupación.
- Leopold nunca obtiene ninguna recompensa del emperador ni se le aplica ninguna penalización del emperador.
- Leopold ignora los requisitos de las cartas de objetivo, ya que los reclama mediante su propia mecánica.
- Cuando Leopold no puede decidir entre dos elementos iguales, resuelve el empate aplicando el orden que indique el icono de la mano impreso en la parte inferior de la carta de instrucciones.

MÓDULO 1: LOS SALONES DE BAILE

A continuación se explica cómo jugar al modo solitario incorporando el módulo 1 (*Los salones de baile*) al juego base. En esta variante jugarás contra **Elisabeth**.

¡A bailar, mi señora!



Componentes necesarios

- Los componentes para una partida a 2 jugadores con el módulo 1.
- El mazo de **20 cartas** de instrucciones de **Elisabeth** (*dorso de color marrón oscuro*).

Preparación

Prepara una partida para 2 jugadores con el módulo 1, tal y como indican las reglas del juego base y la expansión. Aplica, además, los cambios para jugar en solitario explicados en la página 2 de este reglamento, añadiendo los siguientes pasos:

Aunque no hace falta que se lo recuerde, tenga en cuenta que jugará contra mí y no contra mi compañero Leopold, así que cualquier cambio debe aplicarse a mi área personal, y debe utilizar mi mazo de cartas de instrucciones.



1. Coge **al azar uno de los tableros de sala de ensayo**. (*Este no se elige.*)
2. Elisabeth **no necesita** ningún tablero de sala de ensayo, pero requiere de **sus 10 bailarines** igualmente, que debes colocar junto a su tablero de hotel.
3. Elisabeth **no coge champán**. Al igual que Leopold, su cocina siempre está vacía.

Desarrollo de la partida

Juega según las reglas descritas para el **modo solitario del juego base**, como se explica en las páginas 2 a 6, y las reglas del **módulo 1** del reglamento de la expansión. Cualquier referencia a Leopold se aplica igualmente a Elisabeth en el modo solitario. El mazo de instrucciones de Elisabeth en realidad es casi idéntico al de Leopold, pero incluye unos iconos adicionales relacionados con los módulos 1 y 2, como se explica a continuación.

Colocar un bailarín

Si la **sección superior** de una carta de instrucciones muestra el **icono de bailarín** sobre el icono de huésped, Elisabeth enviará dicho huésped a un salón de baile en lugar de alojarlo en una habitación, siguiendo estos pasos:

1. Después de elegir un huésped del tablero principal según las reglas estándares, Elisabeth **obtiene los PV** indicados en la carta elegida y después la coloca en la pila de descarte. (*Como de costumbre, no obtiene la recompensa del huésped.*)
2. Después, Elisabeth coloca uno de sus bailarines en un salón de baile, **en una casilla disponible de la fila más baja posible**:



Si el icono del bailarín muestra **una flecha**, Elisabeth enviará el bailarín **al siguiente salón de baile que se vaya a puntuar**, siempre que haya espacio. En caso contrario, lo envía al siguiente salón a la derecha en que haya espacio disponible. (*Recuerda: el balcón tiene una cantidad ilimitada de espacios.*)



Si el icono del bailarín muestra **dos flechas**, Elisabeth enviará el bailarín **al salón que se puntuará después del siguiente**. En las rondas 6 y 7, o en caso de que no haya casillas disponibles en dicho salón, entonces envía el huésped al salón de más a la derecha. (*Recuerda: el balcón tiene una cantidad ilimitada de espacios.*)

3. Elisabeth **no paga champán** por colocar el bailarín, y tampoco cobra nunca la recompensa de fila. Además, **tampoco coloca una loseta de habitación** en su hotel cuando envía un bailarín a un salón de baile.



Si la **sección inferior** de la carta muestra uno de estos iconos de bailarín (*sin un icono de huésped debajo*), Elisabeth envía un **bailarín extra** a un salón de baile según las reglas descritas anteriormente (*pero sin coger una carta de huésped por ello*), **independientemente** de lo que haya hecho por lo indicado en la sección superior.

Elegir un dado



Si la **sección central** muestra un dado de color, Elisabeth elige un dado del valor que más dados tenga sobre el tablero de acciones. (*Este icono solo tiene una función especial si juegas con el módulo 2.*)

Puntuación de salón de baile

Elisabeth obtiene puntos de victoria según las reglas estándares.

MÓDULO 2: LOS FAMOSOS

A continuación se explica cómo jugar en solitario incorporando el módulo 2 (Los famosos) al juego base. En esta variante jugarás contra Elisabeth.

¡Que los dados estén a su favor, mi señora!



Componentes necesarios

- Los componentes para una partida a 2 jugadores con el módulo 2.
- El mazo de **20 cartas** de instrucciones de **Elisabeth** (dorso de color marrón oscuro).

Preparación

Prepara una partida para 2 jugadores con el módulo 2, tal y como indican las reglas del juego base y la expansión. Aplica, además, los cambios para jugar en solitario explicados en la página 2 de este reglamento.

Aunque no hace falta que se lo recuerde, tenga en cuenta que jugará contra mí y no contra mi compañero Leopold, así que cualquier cambio debe aplicarse a mi área personal, y debe utilizar mi mazo de cartas de instrucciones.



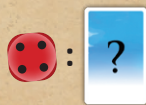
Desarrollo de la partida

Juega según las reglas descritas para el **modo solitario del juego base**, como se explica en las páginas 2 a 6, y las reglas del **módulo 2** del reglamento de la expansión. Cualquier referencia a Leopold se aplica igualmente a Elisabeth en el modo solitario. El mazo de instrucciones de Elisabeth en realidad es casi idéntico al de Leopold, pero incluye unos iconos adicionales relacionados con los módulos 1 y 2, como se explica a continuación.

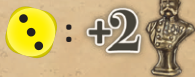
Elegir un dado

Cuando Elisabeth coge un dado del tablero de acciones, **si hay dados de color presentes**, Elisabeth coge uno de ellos, según las normas siguientes:

- Si hay **varios dados de color** en la casilla de acción elegida, Elisabeth coge el dado asociado al famoso que **más puntos de victoria aporte**. Resuelve cualquier empate mediante el icono de la mano (como se indica en la página 4); ello se aplica al orden de las losetas del reservado.
- Elisabeth coge **la loseta de famoso correspondiente** y obtiene los PV correspondientes.
- Elisabeth **ignora** el efecto de la loseta de famoso; en lugar de ello, obtendrá, inmediatamente, una recompensa según el color del dado elegido:



Avanza el marcador de Elisabeth sobre la **carta de objetivo en la cual haya progresado menos**. (Si hay una carta de objetivo sin un marcador suyo, entonces coloca uno sobre el "III". En caso contrario, avanza el marcador un paso a la izquierda. Resuelve los empates mediante el icono de la mano.)



Avanza **2 casillas** el marcador del **medidor del emperador** de Elisabeth.



Elisabeth obtiene **2 puntos de victoria**.

Al final de la ronda, Elisabeth coloca cualquier loseta de famoso que tuviese en la pila de descarte correspondiente.

Nuevos iconos



Si la sección central muestra un dado de color, Elisabeth coge el dado asociado con el famoso que **más puntos de victoria aporte**. Si no hay dados de color, Elisabeth entonces coge un dado del valor que más dados tenga en su casilla de acción. Resuelve los empates según indique el icono de la mano.



Si no estás jugando con los módulos 1 y 2 a la vez, **ignora cualquier icono de bailarín** de las cartas de instrucciones. Resuelve estos iconos como si fuesen iconos de huésped normales.

MÓDULO 3: HOTELES ÚNICOS

A continuación se explica cómo jugar en solitario incorporando el módulo 3 (*Hoteles únicos*) al juego base. En esta variante jugarás contra **Leopold**, quien jugará con una de las cuatro entradas de hotel diseñadas exclusivamente para él.

¡Estoy deseando probar este modo personalizado en exclusiva, mi señor!



Componentes necesarios

- Los componentes para una partida a 2 jugadores con el módulo 3.
- El mazo de **20 cartas** de instrucciones de **Leopold** (*dorso de color marrón claro*).
- Las 20 fichas de engranaje (*solo necesitarás un máximo de 15, aunque el juego incluye 20 por si se pierde alguna.*)

Preparación

Prepara una partida para 2 jugadores con el módulo 3, tal y como indican las reglas del juego base y la expansión. Aplica, además, los cambios para jugar en solitario explicados en la página 2 de este reglamento, añadiendo los siguientes pasos:

1. Leopold no coge ninguna de las entradas de hotel normales, sino que utilizará una de las **cuatro entradas de hotel** impresas en las páginas siguientes. Elige una al azar (*o una contra la que quieras jugar*) y márcalo con una **ficha de engranaje** sobre la casilla correspondiente. Sigue cualquier otro paso de preparación requerido, según se indique en dicha entrada de hotel (*en el apartado de "Preparación"*).
2. Coloca el resto de fichas de engranaje en la reserva general.
3. Revela **3 entradas de hotel estándares** y elige una para ti.
4. Comienza la partida con **7 coronas**. Ajusta la posición de tu marcador en el medidor de dinero.

Desarrollo de la partida

Juega según las reglas descritas para el **modo solitario del juego base**, como se explica en las páginas 2 a 6, y las reglas del **módulo 3** del reglamento de la expansión. Al igual que tú, Leopold tendrá habilidades especiales, según indique su entrada de hotel.



I. HAUTEL COUTURE

Preparación: Realiza los siguientes pasos durante la preparación:

1. Antes de colocar los huéspedes sobre la cola del tablero principal, (*paso 1 de la preparación, según el reglamento de la edición revisada del juego base*), baraja el mazo de cartas de huésped y revela cartas del mazo hasta que reveles **tres huéspedes que aporten 5, 6 o 7 puntos de victoria** y —en caso de jugar con el módulo 1— que no requieran champán. Coloca dichos huéspedes en la **cafetería de Leopold**. Después, baraja el resto de cartas y coloca huéspedes sobre el tablero principal como de costumbre.

No se requiere que estos huéspedes tengan diferentes valores. Me parece perfecto si me da tres huéspedes de los que valen 7 puntos.



2. Comenzando por el piso superior y de izquierda a derecha, coloca **tres habitaciones libres** en el hotel de Leopold del mismo color y en el mismo orden en que se han revelado sus huéspedes. Los huéspedes verdes se consideran de cualquier color, así que cubre la primera casilla libre a la izquierda con una loseta de su color. Estas habitaciones están reservadas para estos huéspedes concretos. (*Si la casilla cubierta muestra un icono de puntos de victoria, Leopold obtiene inmediatamente los PV indicados.*)
3. Coloca los **recursos** necesarios para completar el pedido de estos huéspedes junto al tablero de acciones, separados de la reserva general, formando una **reserva privada**, hasta que haya **18 recursos** en la reserva privada. Coge los recursos extra en este orden: strudel, tarta, vino, café, strudel, tarta, vino, café, etc.

Si tiene una bolsita de tela oscura, lo ideal es que coloque los recursos de la reserva privada en la bolsa, para sacarlos de la forma más aleatoria posible.



4. Finalmente, para **cada casilla del tablero de acciones** coge al azar **un recurso de la reserva privada** y colócalo sobre la casilla.

Habilidad especial: Cada vez que **tú** cojas un dado de una casilla de acción, si hay un recurso sobre dicha casilla, debes colocarlo inmediatamente sobre el pedido de uno de los huéspedes de Leopold, si es posible. (*Esto no ocurre cuando Leopold coge un dado.*) Puedes elegir libremente qué huésped obtiene el recurso. Si no puedes colocarlo, devuélvelo a la reserva general. Repón la casilla de acción con un nuevo recurso al azar de la reserva privada **al comienzo de la próxima ronda**.

En el momento en que coloques el último recurso del pedido de uno de los huéspedes de Leopold, **completando su pedido**, Leopold obtiene inmediatamente los PV de dicho huésped y lo aloja en su habitación reservada. (*Un huésped verde debe alojarse en la habitación reservada específicamente para él durante la preparación.*)

Puntuación final: Al contrario que tú, Leopold no pierde puntos de victoria si al final de la partida quedan huéspedes en su cafetería. Las habitaciones libres que queden en su hotel cuentan para la carta #34 (*Receptionist*).

II. NINE STARS INN

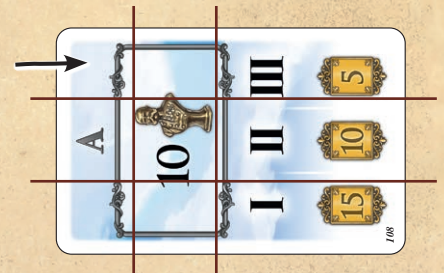
Preparación: Coloca una **carta de objetivo** de las sobrantes (*no importa cuál*) bocarriba y **en horizontal** junto al hotel de Leopold (*como indica la imagen*), a modo de **medidor de estrellas**. Si el Ninjas Melange está entre las tres entradas de hotel que tú puedes elegir, primero deberás revelar tres cartas de objetivo para el Ninjas Melange antes de colocar la carta de objetivo como medidor de estrellas.

Habilidad especial: Cada vez que la carta de instrucciones de Leopold muestre **el icono de una carta de objetivo**, además de progresar en la carta de objetivo, como de costumbre, **también** colocará una **ficha de engranaje** en el medidor de estrellas situado junto a su hotel.

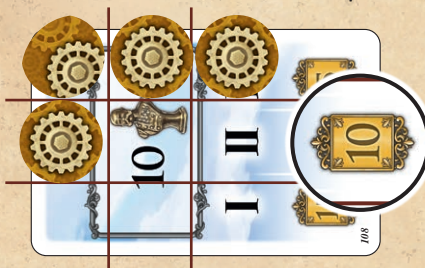
A este efecto, considera que la carta-medidor se divide en **tres filas** ("III", "II", y "I") de **tres espacios cada una** ("a la izquierda", "en el centro", y "a la derecha" del dibujo del requisito), con **9 espacios** en total. Leopold coloca fichas de engranajes sobre estas casillas **de izquierda a derecha**, comenzando por la **fila superior** (*completando primero la fila "III" antes de la "II", y después la "II" antes de la "I"*).

Cada vez que **tú** completes un **piso o una columna** de tu tablero de hotel, ocupando todas las habitaciones correspondientes, **retira inmediatamente la última ficha de engranaje** del medidor de estrellas (*la ficha situada más abajo y a la derecha*). Si no hay fichas de engranaje en el medidor, entonces no ocurre nada.

Al final de cada puntuación del emperador, Leopold obtiene los **puntos de victoria** indicados **a la derecha de la fila más baja** del medidor de estrellas en que haya al menos una ficha, lo cual implica 5, 10 o 15 puntos de victoria.



Ejemplo: En este caso, Leopold obtendría 10 puntos de victoria.



Nota: en el improbable caso de que ya haya 9 fichas de engranaje en la carta y Leopold deba colocar otra, simplemente no ocurre nada. (*Nunca puede haber más de 9 fichas sobre la carta-medidor de estrellas*).

III. SUSHI RESORT

Preparación: Coloca 6 fichas de engranaje en el hotel de Leopold de la siguiente forma:

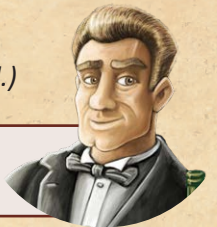
- Una sobre cada una de las **dos últimas habitaciones** del primer piso.
- Una sobre cada una de las **tres primeras habitaciones** del segundo piso.
- Una sobre la **primera habitación** del primer piso.



Habilidad especial: Cada vez que Leopold coloca una habitación sobre una casilla que contiene una ficha de engranaje, inmediatamente coloca dicha ficha sobre el **huésped situado más a la izquierda** (después de reponer). La ficha de engranaje permanecerá sobre dicho huésped hasta que alguien lo coja.

Cuando **tú** cojas un huésped sobre el cual haya una ficha de engranaje, debes pagar **1 corona extra** por el huésped y después devolver la ficha a la reserva. Si no puedes pagar, no puedes coger dicho huésped. (Debes pagar la corona extra incluso si un efecto te permite coger el huésped gratis.)

Cuando **Leopold** coge un huésped sobre el cual haya una a ficha de engranaje, o cuando el huésped sea movido a la casilla **más a la derecha de la cola**, Leopold obtiene inmediatamente **8 PV extra**, y devuelve la ficha a la reserva. (Si nadie ha cogido el huésped, retira la ficha, pero no el huésped.)



Estimado señor, si no quiere que me haga con esos puntos de victoria extra, debería coger el huésped antes de que sea demasiado tarde.


IV. TOLL BRIDGE HOTEL

Preparación: No requiere de preparación adicional.

Habilidad especial: Cada vez que **Leopold** coge un dado de una casilla de acción, coloca una **ficha de engranaje** sobre dicha casilla. Las fichas se acumulan en las casillas y permanecen de ronda a ronda.

Para utilizar una casilla de acción que contenga una o más fichas de engranaje debes **pagar exactamente 1 corona**. Si no puedes pagar, entonces no puedes utilizar dicha casilla de acción. En el caso de que no puedas utilizar ninguna casilla de acción (si el marcador de tu medidor de dinero está en 0 y todas las casillas de acción contienen una o más fichas), entonces pierdes inmediatamente **5 puntos de victoria**; después, puedes utilizar cualquier casilla de acción de forma normal sin pagar 1 corona (solo por este turno). Si tienes al menos 1 corona, debes pagar siempre; no puedes elegir perder 5 PV en lugar de pagar 1 corona.

Cuando utilices una casilla de acción, Leopold obtiene inmediatamente **1 PV por cada ficha de engranaje** que haya en dicha casilla. Después, retira **1 ficha de engranaje** de la casilla y devuélvela a la reserva. (Independientemente de que pagues 1 corona o no por usar la casilla.)

Ejemplo: Hay tres fichas de engranaje sobre la casilla de acción del , que necesitas utilizar a continuación.

- 1 Pagas 2 coronas, una por las fichas de engranaje y otra para potenciar la acción principal.
- 2 Leopold obtiene inmediatamente 3 PV, y después retiras una ficha de engranaje de dicha casilla de acción.
- 3 Finalmente, coges 5 bebidas (3 de vino y 2 de café) por la acción principal potenciada.



MÓDULO 4: JUGADOR INICIAL

Lo siento, mi querida señora y señor, pero el modo solitario no es compatible con el módulo de jugador inicial.



MÓDULO 5: ¿QUIERES UN POCO MÁS?

A continuación se explica cómo jugar en solitario incorporando el módulo 5 (*¿Quieres un poco más?*) al juego base. En esta variante jugarás contra Leopold.

No puede parar, ¿verdad, mi señor?



Componentes necesarios

- Los componentes para una partida a 2 jugadores con el módulo 5.
- El mazo de **20 cartas** de instrucciones de **Leopold** (*dorso de color marrón claro*).

Preparación

Prepara una partida para 2 jugadores con el módulo 5, tal y como indican las reglas del juego base y la expansión. Aplica, además, los cambios para jugar en solitario explicados en la página 2 de este reglamento.

Desarrollo de la partida

Juega según las reglas descritas para el **modo solitario del juego base**, como se explica en las páginas 2 a 6, y las reglas del **módulo 5** del reglamento de la expansión.

COMBINANDO MÓDULOS

Salvo el módulo de Jugador inicial, que es incompatible con el modo solitario, puedes combinar los módulos de expansión a tu gusto para jugar en solitario.

- Si juegas con los módulos 1 y/o 2, jugarás contra Elisabeth, utilizando el mazo de cartas de instrucciones de Elisabeth.
- En caso contrario, jugarás contra Leopold, utilizando el mazo de cartas de instrucciones de Leopold.

Sigue todos los pasos de preparación y los cambios de reglas descritos para cada módulo concreto. Cuando juegues contra Elisabeth, ten en cuenta que cualquier regla especificada para jugar contra Leopold se aplica también para ella.*

*En realidad, no hay ninguna diferencia en llamar a tu oponente virtual "Leopold" o "Elisabeth". La única diferencia es qué mazo de cartas de instrucciones se utiliza para jugar, ya que estos están diseñados para los diferentes módulos.