

Гранд-отель «Австрия»

Ужин на одного

Правила одиночной игры от Мауро Джигбертони, Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

Эти правила позволят вам в одиночку играть в «Гранд-отель “Австрия”» с дополнением «Станцую вальс!», за исключением модуля 4 («Первый игрок»). Вы будете играть против виртуального соперника, чьи действия определяются колодой из 20 карт. В действительности таких колод две: одна используется с базовой игрой и модулями 3 и 5 из дополнения, а другая — с модулями 1 и 2. В первом случае вашим виртуальным соперником станет Леопольд, во втором — Элизабет. Играть против них можно на трёх уровнях сложности.

Советуем начать с базовой игры, прежде чем добавлять какие-либо модули из дополнения. Вам всё равно сперва нужно ознакомиться с правилами одиночной игры в базовом варианте, так как они являются основой расширенного варианта одиночной игры. Правила в этом буклете описывают только отличия одиночной игры. Если какое-либо правило не упомянуто, значит, оно не меняется.

Состав дополнения



20 карт инструктажа со светло-коричневой рубашкой для базовой игры и модулей 3 и 5 (с номерами 193—212 на лицевой стороне)



20 карт инструктажа с тёмно-коричневой рубашкой для модулей 1 и 2 (с номерами 213—232 на лицевой стороне)



Эти карты называются колодой Леопольда...



20 жетонов шестерни, используемые только при игре с модулем 3

...а эти — колодой Элизабет.



Об авторах

Разработчики: Мауро Джигбертони, Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

Редакторы: Ральф Бинерт, Гжегож Кобеля

Правила: Гжегож Кобеля

Корректор: Джонатан Бобал

Художник: Клеменс Франц

Графический дизайн: atelier198

Перевод на русский язык: Kirilloid. **Вёрстка:** sakedas



© 2021 Lookout GmbH

Адрес офиса:
Эльсхаймер-штрассе, 23
55270, Швабенхайм
Германия
www.lookout-games.de

Вопросы по правилам, предложения или критику направляйте по адресу: rules@lookout-games.de

Если вы обнаружили недостачу компонентов или брак, свяжитесь, пожалуйста, с магазином, в котором приобрели игру.

Для решения любых других проблем пишите нам на адрес: lookout-spiele.de/en/contact.php

Изначально вариант одиночной игры для базовой коробки был разработан Мауро Джигбертони в качестве фанатского дополнения. Впоследствии его доработали Симоне Лучани и Вирджинио Джильи совместно с самим Мауро. Спасибо тебе, Мауро, за превосходную работу! Также спасибо всем тестировщикам, помогавшим нам в доработке! Особая благодарность выражается также Джонатану Бобалу за вычитку этих правил.

БАЗОВАЯ ИГРА

Ниже описываются правила одиночной игры для базовой коробки без каких-либо дополнений. Вы будете играть против **Леопольда**.

Это большая честь — сыграть с вами, милорд!



Необходимые компоненты

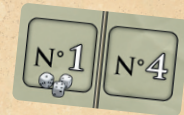
- Все компоненты, требующиеся для базовой игры вдвоём.
- 20 карт инструктажа (**колода Леопольда**) (со светло-коричневой рубашкой).



Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре вдвоём по правилам базовой коробки с учётом следующих изменений для **Леопольда** и для вашей **личной области** (если сказано):

1. Леопольд получает жетон очередности хода с цифрами 1 и 4. Таким образом, он всегда ходит первым. (Вы, в свою очередь, получаете жетон очередности хода с цифрами 2 и 3.)
2. Леопольд всегда играет на «ночной» стороне случайного поля отеля. Вы можете играть на любой стороне.
3. Перемешайте **колоду инструктажа** и положите её лицевой стороной вниз рядом с полем отеля Леопольда.
4. У Леопольда **нет** ни шкалы, ни маркера денег. У него вообще **никогда** не бывает денег.



Платят тут, может, и неважно, зато меня здесь высоко ценят, и работа мне нравится! Как обычно, я пользуюсь маркерами на шкале победных очков и шкале императора, а ещё тремя маркерами своего цвета я отмечаю выполненные цели.



5. В начале партии у Леопольда на кухне **нет** никаких ресурсов. У него на кухне вообще никогда не бывает ресурсов.
6. **Перед** тем как взять в руку **карты персонала** (см. *следующий шаг*), достаньте из колоды все карты с символом →| . Перемешайте их отдельно, возьмите из них, не глядя, 5 карт и положите их лицевой стороной вниз в стопку рядом с полем отеля Леопольда. Это его **личная колода**. Перемешайте оставшиеся карты с символом →| вместе с другими картами из колоды персонала. Леопольд **не** берёт больше никаких карт персонала и пока не открывает карты в своей личной колоде.
7. Возьмите **10 карт персонала** из общей колоды и оставьте 6 из них в качестве начальной руки. Сбросьте 4 карты под низ общей колоды в любом порядке.
8. Леопольд **не** берёт начального постояльца и **не** подготавливает 3 начальных номера (*всё это делаете только вы*).

Процесс игры

Перед началом партии выберите **уровень сложности** (см. врезку ниже). Их три: лёгкий, средний и сложный. Чем выше уровень сложности, тем больше действий будет выполнять Леопольд в свой ход.

Партия проходит по обычным правилам для двух игроков. Вы и Леопольд делаете ходы в соответствии с вашими жетонами очерёдности хода. **Леопольд никогда не пропускает ход.** Когда наступает его ход, возьмите карту инструктажа из его колоды и примените её свойства сверху вниз (они *детально описаны ниже*). Свои ходы вы делаете как обычно. Если хотите, можете пропускать ход и делать всё, что за этим следует (*т. е. ждать, пока Леопольд сделает оба своих хода, убрать 1 кубик и перебросить оставшиеся*).

Ход Леопольда

Когда наступает ход Леопольда, возьмите верхнюю **карту инструктажа** и положите её лицевой стороной вверх рядом с колодой. Затем примените свойства, указанные на карте, **сверху вниз**, в соответствии с выбранным уровнем сложности (см. врезку).

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Против Леопольда можно играть на трёх уровнях сложности:

- **Лёгкий:** игнорируйте символы с серебряной (*одиночной*) или золотой (*двойной*) рамкой на карте инструктажа.
- **Средний:** игнорируйте символы с золотой (*двойной*) рамкой на карте инструктажа.
- **Сложный:** применяйте все символы на карте инструктажа.



Нет рамки
(все уровни)



Серебряная
рамка
(средний и
сложный уровень)



Золотая рамка
(сложный
уровень)

Лицевая сторона карт инструктажа разделена на 3 секции, а внизу изображён символ руки:

- В **верхней секции** указано, каких постояльцев возьмёт из очереди Леопольд.
- В **средней секции** указано, какой кубик с поля действий возьмёт Леопольд.
- В **нижней секции** изображены 1 или 2 дополнительных символа, показывающие, на сколько делений по шкале императора продвинется Леопольд, какие цели он попытается выполнить и разыграет ли он одну из своих карт персонала.
- **Символ руки** внизу карты применяется, когда Леопольду нужно выбирать между несколькими равнозначными вариантами действий.



Верхняя секция. Постояльцы

Выбор постояльца

В начале своего хода Леопольд берёт из очереди 1 или 2 карты постояльцев цвета(ов), указанного в верхней секции текущей карты инструктажа. Если он берёт двух постояльцев, то сначала он берёт постояльца цвета, указанного слева, а затем справа. После каждого выбора очередь пополняется. Леопольд не платит за постояльцев.

Вы слышали, милорд? В свой ход я могу взять одного или двух постояльцев, а вы, как обычно, максимум одного.



- Если в очереди **несколько постояльцев** указанного цвета, Леопольд всегда берёт того, который приносит ему больше победных очков.
- Если в очереди **нет постояльца** указанного цвета или если символ **не указывает на какой-либо цвет**, Леопольд выбирает из очереди постояльца, который приносит ему больше победных очков.
- Если **все номера** соответствующего цвета на поле отеля Леопольда заняты, он выбирает постояльца любого цвета, который приносит ему больше победных очков и который может быть заселён в его отель.
- Если несколько постояльцев приносят **одно и то же** количество победных очков, Леопольд выбирает их в порядке, указанном **символом руки** внизу карты инструктажа.



Цвет не
указан

Выбор при равенстве по символу руки



Выбирайте слева направо



Выбирайте справа налево

Внимание! В том редком случае, когда в очереди есть только постояльцы того цвета, который уже не нужен Леопольду (*т. е. когда он заселил все номера этого цвета*), Леопольд не берёт карту постояльца. В противном случае вышеописанный порядок всегда позволяет выбрать Леопольду постояльца.



Пример:

- 1 Леопольд должен взять жёлтого постояльца, и таких в очереди два. Оба они приносят по 0 ПО.
- 2 Символ руки, указывающий влево, предписывает выбирать постояльцев справа налево, поэтому Леопольд берёт жёлтого постояльца, находящегося дальше всех справа.
- 3 Если бы все жёлтые номера в отеле Леопольда были заняты, он бы взял синего постояльца, поскольку тот приносит наибольшее число победных очков (среди всех оставшихся постояльцев, независимо от цвета).

Размещение постояльцев

Взяв карту постояльца, Леопольд не кладёт её в своё кафе. Вместо этого он сразу же получает **победные очки**, указанные на карте, и **занимает** соответствующий номер на своём поле отеля по следующим правилам:

- Для Леопольда **все номера** в отеле считаются **подготовленными**. Он никогда не подготавливает номера в своём отеле, а **только размещает сразу подготовленные номера**.
- На Леопольда **не действует правило соседства**. Ему не нужно размещать первый номер в левом нижнем углу. Вместо этого:
 - Когда Леопольд размещает **синего, красного или жёлтого постояльца**, он выбирает **первую подходящую клетку слева на самом нижнем возможном этаже** и размещает там номер соответствующего цвета обратной стороной вверх.
 - Когда Леопольд размещает **зелёного постояльца**, он выбирает **первую пустую клетку снизу в крайнем правом возможном вертикальном ряду** и размещает там номер соответствующего цвета обратной стороной вверх.
- Если на двери подготовленного номера изображены **победные очки**, Леопольд немедленно их получает.
- Леопольд **не платит** ни за какие номера, размещаемые на своём поле отеля.
- Завершив группу номеров в своём отеле, Леопольд **не получает бонус за размещение**.
- Леопольд **не получает награду**, указанную в нижней части карты постояльца.



И наконец, положите карту постояльца в стопку сброса.

Пример: Первые 7 постояльцев Леопольда имеют следующие цвета: 1 жёлтый, 2 синий, 3 жёлтый, 4 зелёный, 5 красный, 6 зелёный, 7 синий. Теперь его поле отеля выглядит так:

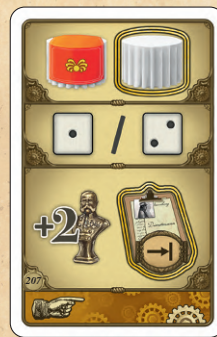


Средняя секция. Кубик

Леопольд берёт с поля действий **кубик с изображённым значением** и, как обычно, кладёт его на свой жетон очередности хода. Он **не выполняет** связанное действие.

- Если на карте инструктажа изображено **2 кубика**, Леопольд выбирает кубик на той клетке поля действий, где находится **большее число кубиков** (из двух изображённых).
- Если на кубике изображён **вопросительный знак** или если на поле действий нет кубиков с изображённым значением, Леопольд выбирает кубик на той клетке поля действий, где находится **наибольшее число кубиков**.
- При нескольких вариантах выбор осуществляется с помощью символа руки (см. врезку на с. 4).

Пример: Наступает ход Леопольда, и на поле действий лежат следующие кубики: 2× ◐, 2× ◑, 1× ◒, 3× ◓, и 2× ◔. С указанной картой инструктажа (см. рис. справа) Леопольд выберет кубик ◐, поскольку число кубиков со значением ◐ и ◑ на поле действий одинаковое, а символ руки предписывает выбирать слева направо. Если бы на карте инструктажа был изображён кубик с вопросительным знаком, Леопольд выбрал бы ◓.



Нижняя секция. Дополнительные действия

Леопольд выполняет **1 или 2 изображённых действия** (порядок их выполнения не важен):



Шкала императора

Передвиньте маркер Леопольда по шкале императора на столько делений, сколько указано на карте. Как обычно, Леопольд получает победные очки, если получает продвижение, находясь на последнем делении шкалы.



Карта персонала

Возьмите верхнюю карту персонала из личной колоды Леопольда и положите её рядом лицевой стороной вверх. При финальном подсчёте Леопольд получит победные очки по всем своим открытым картам персонала.

В моей колоде из 20 карт инструктажа ровно пять таких символов. Именно поэтому моя личная колода состоит из пяти карт. Надеюсь, в процессе игры вы откроете их все.



Карта цели



Проверьте, есть ли маркер Леопольда на изображённой карте цели:

- **Если нет**, положите один из оставшихся у него маркеров на римскую цифру III (закрыв цифру). Это станет своего рода отчётом до того момента, когда Леопольд выполнит эту цель.
- **Если есть**, переложите его маркер левее на соседнюю римскую цифру (с III на II или с II на I). В тот момент, когда его маркер переключается на римскую цифру I, он **немедленно выполняет** цель, переключает свой маркер на свободную клетку с наибольшим числом победных очков и получает их.

Если на карте цели изображён **вопросительный знак** или если Леопольд уже выполнил эту цель, проверьте карту цели, на которой Леопольд продвинулся **меньше всего**. При нескольких вариантах выбор осуществляется с помощью символа руки (см. врезку на с. 4).



Пример:



В первый раз, когда появляется символ карты цели «А», Леопольд (жёлтый цвет) кладёт свой маркер на римскую цифру III.




После следующего символа «А» Леопольд передвигает свой маркер на римскую цифру II. Тем временем вы выполняете эту цель и получаете 15 ПО.



Наконец, после третьего символа «А» Леопольд занимает клетку с 10 ПО, поскольку клетка с 15 ПО уже занята.

Конец раунда

При императорском подсчёте **вы оба** получаете победные очки за положение на шкале императора, а затем сдвигаете свои маркеры назад в соответствии с номером раунда по обычным правилам. Затем **только вы** получаете бонус или штраф за положение на шкале императора. (Леопольд никогда не получает ни того, ни другого.)

В конце раунда **обменяйтесь жетонами очерёдности хода** и верните свои карты персонала с символом  в исходное положение. Если это не последний раунд, начните новый, переместив маркер раунда на следующее деление, как обычно.

Финальный подсчёт очков

В конце игры проведите финальный подсчёт очков по обычным правилам. Леопольд получает победные очки за **занятые номера и карты персонала** из личной колоды, открытые в процессе игры (см. врезку справа). Он не получает очки за оставшиеся кроны и ресурсы на кухне (у него всего этого просто нет) и не теряет очки за оставшихся постояльцев (он никогда не пускает их в своё кафе).


Вы побеждаете, если набираете **больше победных очков**, чем Леопольд. В противном случае победу одерживает Леопольд.



Чтобы называться победителем, вы должны опередить меня, милорд!

Уточнения

Подсчитайте очки за открытые карты персонала Леопольда так же, как для игрока-человека. Для 4 карт персонала требуются некоторые уточнения:

- 29 Секретарь:** Леопольд выбирает вашу карту персонала, которая приносит ему больше всего победных очков. Если у вас нет карты персонала с символом , секретарь не приносит Леопольду победных очков.
- 32 Помощник управляющего:** Считаются только открытые карты персонала Леопольда. Карты, оставшиеся в его личной колоде, не в счёт.
- 34 Администратор:** У Леопольда есть только заселённые номера. Клетки его поля отеля без жетонов номеров не считаются.
- 40 Бухгалтер:** Считаются только выполненные цели. Карты, на которых маркер Леопольда находится на римских цифрах II или III (или вообще отсутствует), не в счёт.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- Леопольд никогда не пропускает ход.
- Леопольд не платит ни за постояльцев, ни за номера. Ему не требуются ресурсы для выполнения заказов постояльцев.
- Всякий раз, когда Леопольд берёт из очереди постояльца, он сразу же размещает жетон номера соответствующего цвета на своём поле отеля занятой стороной вверх.
- Леопольд никогда не получает награду постояльца и бонус за размещение.
- Леопольд никогда не получает ни бонусов, ни штрафов по жетонам императора.
- Леопольд игнорирует требования карт целей. Он выполняет цели особым образом.
- Всякий раз, когда Леопольд не может выбрать из двух и более равнозначных вариантов, выбор осуществляется с помощью символа руки вниз карты инструктажа.

Модуль 1. Венские балы

Ниже описываются правила одиночной игры с модулем 1 «Венские балы». Вы будете играть против **Элизабет**.

Станцуйем, миледи!



Необходимые компоненты

- Все компоненты, требующиеся для базовой игры вдвоём с модулем 1.
- 20 карт инструктажа (**колода Элизабет**) (с тёмно-коричневой рубашкой).

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре вдвоём с модулем 1 по правилам базовой коробки и дополнения. Примените все изменения правил для одиночной игры, описанные на с. 2, и выполните следующие шаги:

Незачем говорить, но раз вы играете против меня, а не моего коллеги Леопольда, все изменения следует применить к моей личной области и использовать мою колоду карт инструктажа.



1. Возьмите себе **случайный планшет репетиционного зала**. (Вы не выбираете его.)
2. Элизабет **не** получает планшет репетиционного зала, зато получает **10 фигурок танцоров** и кладёт их рядом со своим полем отеля.
3. Элизабет **не** получает шампанское. Как и у Леопольда, её кухня всегда пуста.

Процесс игры

Играйте по **правилам одиночной игры**, описанным на с. 2—6, и правилам **модуля 1**, описанным в буклете с правилами дополнения. Всё, что относилось к Леопольду, теперь, естественно, относится к Элизабет. Колода инструктажа Элизабет очень похожа на колоду Леопольда, но в ней вам могут встретиться дополнительные символы для модулей 1 и 2, описанные ниже.

Размещение танцора

Если в **верхней секции** карты инструктажа рядом с символом постояльца изображён **символ танцора**, Элизабет отправляет этого постояльца на бал, не размещая в номере, по следующим правилам:

1. После выбора постояльца из очереди по обычным правилам Элизабет **получает победные очки**, указанные на выбранной карте постояльца, и кладёт её в стопку сброса. (Как обычно, она не получает награду постояльца.)
2. Затем она размещает одну из своих фигурок танцоров в бальном зале на **доступной клетке в самом нижнем ряду**:



Если рядом с символом танцора изображена **одна стрелка**, Элизабет отправляет постояльца в **бальный зал, где будет произведён следующий подсчёт очков** (если там остались свободные клетки). В противном случае она отправляет постояльца в следующий справа бальный зал, в котором есть свободные клетки. (Помните, что на балконе неограниченное число клеток.)



Если рядом с символом танцора изображены **две стрелки**, Элизабет отправляет постояльца в **бальный зал, где будет произведён подсчёт очков после следующего**. В 6-м и 7-м раундах или в случае, если в этом бальном зале не осталось свободных клеток, она отправляет постояльца в крайний правый бальный зал. (Помните, что на балконе неограниченное число клеток.)

3. Элизабет **не** отдаёт шампанское за размещение танцора. Кроме того, она **никогда не** получает бонус ряда и **не размещает жетон номера** на своём поле отеля, отправляя танцора на бал.



Если в **нижней секции** карты инструктажа изображён один из этих символов танцоров (без символа постояльца рядом), Элизабет отправляет **дополнительного танцора** на бал по вышеописанным правилам (но не беря при этом карту постояльца), **независимо** от того, какое действие она выполняла по верхней секции карты.

Выбор кубика



Если в **средней секции** карты инструктажа изображён разноцветный кубик, Элизабет выбирает кубик на той клетке поля действий, где находится **наибольшее число кубиков**. (Этот символ играет особую роль только при игре с модулем 2.)

Бальный подсчёт очков

Элизабет получает победные очки по обычным правилам.

Модуль 2. Знаменитости

Ниже описываются правила одиночной игры с модулем 2 «Знаменитости». Вы будете играть против **Элизабет**.

Пусть кубики всегда падают в вашу пользу, миледи!



Необходимые компоненты

- Все компоненты, требующиеся для базовой игры вдвоём с модулем 2.
- 20 карт инструктажа (**колода Элизабет**) (с тёмно-коричневой рубашкой).

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре вдвоём с модулем 2 по правилам базовой коробки и дополнения. Примените все изменения правил для одиночной игры, описанные на с. 2.

Незачем говорить, но раз вы играете против меня, а не моего коллеги Леопольда, все изменения следует применить к **моей** личной области и использовать **мою** колоду карт инструктажа.



Процесс игры

Играйте по **правилам одиночной игры**, описанным на с. 2—6, и правилам **модуля 2**, описанным в буклете с правилами дополнения. Всё, что относилось к Леопольду, теперь, естественно, относится к Элизабет. Колода инструктажа Элизабет очень похожа на колоду Леопольда, но в ней вам могут встретиться дополнительные символы для модулей 1 и 2, описанные ниже.

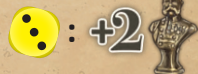
Выбор кубика

Всякий раз, когда Элизабет берёт кубик с поля действий, **если там есть цветные кубики**, Элизабет берёт один из них по следующим правилам:

- Если на выбранной клетке действия лежат **несколько цветных кубиков**, Элизабет берёт кубик, соответствующий знаменитости, которая приносит ей **больше победных очков**. При нескольких вариантах выбор осуществляется с помощью символа руки (см. врезку на с. 4): он применяется к порядку, в котором кубики изображены на планшете бара.
- Элизабет берёт **соответствующий жетон знаменитости** и немедленно получает по нему победные очки.
- Элизабет **игнорирует** свойство взятого жетона знаменитости, а **вместо этого** немедленно получает бонус в зависимости от цвета выбранного кубика:



Продвиньте маркер Элизабет на **карте цели**, на которой она продвинулась **меньше всего**. (Если есть карта цели, на которой нет её маркера, положите его на римскую цифру III. В противном случае переложите маркер на 1 клетку левее. При нескольких вариантах выбор осуществляется с помощью символа руки.)



Продвиньте маркер Элизабет на **2 деления** по **шкале императора**.



Элизабет получает **2 победных очка**.

В конце раунда Элизабет убирает свои жетоны знаменитостей (если такие есть) в стопку сброса.

Новые символы



Если в **средней секции** карты инструктажа изображён разноцветный кубик, Элизабет выбирает кубик, связанный со знаменитостью, которая приносит ей **больше победных очков**. Если цветных кубиков не осталось, Элизабет выбирает кубик на той клетке поля действий, где находится наибольшее число кубиков. При нескольких вариантах выбор осуществляется с помощью символа руки.



Если вы не играете сразу с двумя модулями 1 и 2, **игнорируйте все символы танцоров** на картах инструктажа. Считайте все символы постояльцев с танцорами обычными символами постояльцев.

Модуль 3. Уникальные отели

Ниже описываются правила одиночной игры с модулем 3 «Уникальные отели». Вы будете играть против **Леопольда**, пользующегося одним из четырёх созданных для него особых вестибюлей.

С нетерпением жду получения этого уникального опыта, милорд!



Необходимые компоненты

- Все компоненты, требующиеся для базовой игры вдвоём с модулем 3.
- 20 карт инструктажа (**колода Леопольда**) (со светло-коричневой рубашкой).
- 20 жетонов шестерни (вам понадобится максимум 15 из них, но в целях производства в коробке их 20).

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре вдвоём с модулем 3 по правилам базовой коробки и дополнения. Примените все изменения правил для одиночной игры, описанные на с. 2, и выполните следующие шаги:

1. Леопольд не получает обычный планшет вестибюля. Вместо этого он пользуется одним из **четырёх вестибюлей**, напечатанных на двух следующих страницах правил. Случайным образом выберите один из них (или просто выберите тот, против которого хотите сыграть) и отметьте его, положив **жетон шестерни** на предназначенную клетку. Выполните все дополнительные шаги подготовки к игре (если такие есть) из описания этого вестибюля (те, что следуют за словами «Подготовка к игре»).
2. Положите оставшиеся жетоны шестерни в запас.
3. Возьмите **3 обычных планшета вестибюлей** и выберите себе один из них.
4. Вы начинаете игру с **7 кронами**. Положите свой маркер на соответствующее деление шкалы денег.

Процесс игры

Играйте по **правилам одиночной игры**, описанным на с. 2—6, и правилам **модуля 3**, описанным в буклете с правилами дополнения. Как и вы, Леопольд получает дополнительные свойства, приведённые в описании его вестибюля.



I. ОТЕЛЬ «КУТЮР»

Подготовка к игре: Выполните следующие шаги:

1. Перед тем как выложить очередь из карт постояльцев (*шаг 1Д подготовки к игре из новой версии правил базовой игры*), перемешайте колоду постояльцев и берите карты с верха колоды, пока не откроете **трёх постояльцев, приносящих 5, 6 или 7 победных очков**, что, если вы играете также с модулем 1, не требует шампанского. Положите карты этих постояльцев в **кафе Леопольда**, после чего перемешайте оставшиеся карты и выложите очередь из 5 карт постояльцев, как обычно.



Эти постояльцы необязательно должны приносить разное количество очков. Меня вполне устроит, если вы вытянете мне трёх семичковок.

2. Начиная с верхнего этажа и слева направо, в том порядке, в котором открылись карты постояльцев, подготовьте **3 свободных номера** соответствующих цветов на поле отеля Леопольда. Зелёные постояльцы считаются постояльцами любого цвета, поэтому подготовьте для них свободный номер в первой свободной клетке слева. Эти номера **зарезервированы** для этих конкретных постояльцев. (*Если на двери подготовленного номера изображены победные очки, Леопольд немедленно их получает.*)
3. Возьмите из запаса **ресурсы**, необходимые для выполнения заказов этих постояльцев, и положите их отдельно рядом с полем действий в так называемый **ресурсный пул**. Добавляйте ресурсы из запаса в ресурсный пул, пока там не будет **18 ресурсов**. Ресурсы добавляются в следующем порядке: штрудель, пирожное, вино, кофе, штрудель, пирожное, вино, кофе и т. д.



Если у вас есть непрозрачный мешок, лучше всего сложить ресурсный пул туда. Слышал, что у наших шотландских друзей с острова Скай есть такой.

4. Наконец, вытяните из **ресурсного пула по 1 случайному ресурсу для каждой клетки** на поле действий и положите его на соответствующую клетку.

Постоянное свойство: Каждый раз, когда **вы** берёте кубик с клетки действия, если на ней есть ресурс, вы должны немедленно положить его на одну из карт постояльцев Леопольда (если возможно). (*Когда Леопольд берёт кубик, ничего не происходит.*) Вы сами выбираете, на какую карту постояльца положить ресурс. Если ресурс некуда положить, верните его в запас. **В начале следующего раунда** пополните клетку действия случайным ресурсом, вытянутым из пула ресурсов.

Как только вы кладёте последний ресурс на одну из карт постояльцев Леопольда, тем самым **выполняя заказ**, Леопольд немедленно получает победные очки за этого постояльца и заселяет его в зарезервированный для него номер. (*Зелёные постояльцы должны заселяться в подготовленные для них номера.*)

Финальный подсчёт очков: В отличие от вас, Леопольд не теряет победные очки, если в его кафе остаются постояльцы. Если на его поле отеля остаются свободные номера, они участвуют в подсчёте очков по администратору (*карта № 34*).

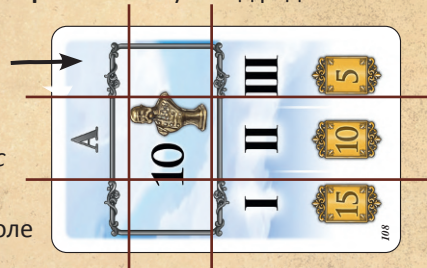
II. ГОСТИНИЦА «НАЙН СТАРС»

Подготовка к игре: Положите **карту цели** из числа оставшихся (*неважно какую*) лицевой стороной вверх **набок** рядом с полем отеля Леопольда (*см. рис. ниже*) — теперь это так называемая **шкала звёзд**. Если среди трёх полученных вами планшетов вестибюлей есть «Ниньяс Меланж», сперва возьмите 3 карты целей для этого вестибюля, а затем возьмите карту цели в качестве шкалы звёзд.



Постоянное свойство: Каждый раз, когда на карте инструктажа Леопольда изображён **символ карты цели**, он не только продвигает свой маркер по карте цели, как обычно, но **также** выкладывает **жетон шестерни** на шкалу звёзд рядом со своим полем отеля.

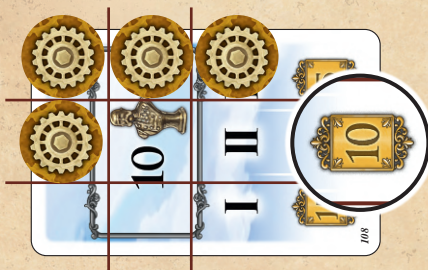
Считайте эту карту разделённой на **3 ряда (III, II и I)** по **3 клетки в каждом** («слева от», «внутри» и «справа от» рамки с требованиями) — всего **9 клеток**. Леопольд выкладывает жетоны шестерни на эти клетки **слева направо**, начиная с **верхнего ряда** (заполняя весь ряд с цифрой III до ряда с цифрой II, а ряд с цифрой II — до ряда с цифрой I).



Каждый раз, когда вы заселяете **горизонтальный или вертикальный ряд** на вашем поле отеля, немедленно **уберите последний жетон шестерни** со шкалы звёзд (*т. е. самый правый в самом нижнем ряду*). Если на шкале звёзд нет жетонов, ничего не происходит.

В конце каждого императорского подсчёта очков Леопольд получает **победные очки**, напечатанные **справа в самом нижнем ряду** шкалы звёзд с хотя бы 1 жетоном шестерни (*т. е. 5, 10 или 15 победных очков*).

Пример: В этом случае Леопольд получает 10 победных очков.



Примечание: В редком случае, когда на карте цели уже лежат 9 жетонов шестерни, а Леопольд должен положить ещё один, ничего не происходит. (*На карте не может лежать больше 9 жетонов.*)

III. "СУШИ РЕЗОРТ"

Подготовка к игре: Положите **6 жетонов шестерни** на поле отеля Леопольда по следующим правилам:

- по 1 жетону на **последние 2 номера** на 1-м этаже,
- по 1 жетону на **первые 3 номера** на 2-м этаже,
- 1 жетон на **первый номер** на 3-м этаже.



Постоянное свойство: Каждый раз, когда Леопольд кладёт жетон номера на клетку с жетоном шестерни, он немедленно перекладывает этот жетон шестерни на карту **крайнего левого постояльца** в очереди (*после её пополнения*). Жетон шестерни остаётся лежать на карте этого постояльца, даже когда её сдвигают вправо при пополнении очереди.

Беря карту постояльца с жетоном шестерни, **вы** должны заплатить за него **дополнительно 1 крону** и вернуть жетон в запас. Если у вас нет денег, вы не можете взять эту карту. (*Вы должны заплатить дополнительную крону, даже если какое-либо свойство позволяет вам взять эту карту бесплатно.*)

Беря карту постояльца с жетоном шестерни или перекладывая её в **крайнюю правую клетку** в очереди, **Леопольд** немедленно получает дополнительные **8 победных очков** и возвращает жетон шестерни в запас. (*В последнем случае просто уберите жетон, а карту оставьте в очереди.*)

Дорогой сэр, если вы не хотите, чтобы я получал дополнительные победные очки, вам следует взять этого постояльца самому, пока не поздно.




IV. ОТЕЛЬ "ГОЛЛ БРИДЖ"

Подготовка к игре: Нет дополнительных шагов.

Постоянное свойство: Каждый раз, когда **Леопольд** берёт кубик с клетки поля действий, он оставляет на ней **жетон шестерни**. Эти жетоны остаются там и накапливаются.

Чтобы воспользоваться клеткой действия с одним или несколькими жетонами шестерни, вы должны **заплатить ровно 1 крону**. Если у вас нет денег, вы не можете воспользоваться этой клеткой. Только в том случае, когда вы не можете воспользоваться ни одной клеткой действия (*т. е. если ваш маркер находится на делении 0 шкалы денег, а на каждой клетке действия лежит один или несколько жетонов шестерни*), вы немедленно теряете **5 победных очков**, после чего можете воспользоваться любой клеткой действия, не платя 1 крону (*но только в этот ход*). Если у вас есть хотя бы 1 крона, вы обязаны платить. Нельзя потерять 5 победных очков вместо того, чтобы заплатить 1 крону.

Когда вы пользуетесь клеткой действия, Леопольд немедленно получает 1 победное очко за каждый жетон шестерни, лежащий на ней. После этого верните 1 жетон с этой клетки в запас. (*Это не зависит от того, заплатили вы за использование этой клетки 1 крону или нет.*)

Пример: На клетке действия , которой вы хотите воспользоваться, лежат 3 жетона шестерни.

- 1 Вы платите 2 кроны: 1 за жетоны шестерни и 1 за усиление основного действия.
- 2 Леопольд немедленно получает 3 победных очка, после чего вы убираете 1 жетон шестерни с этой клетки.
- 3 Затем вы получаете 5 напитков (3 вина и 2 кофе) по усиленному действию.



Модуль 4. Первый игрок

Приношу вам глубочайшие извинения, но одиночная игра несовместима с модулем «Первый игрок».



Модуль 5. Не желаете ли чего-нибудь ещё?

Ниже описываются правила одиночной игры с модулем 5 «Не желаете ли чего-нибудь ещё?». Вы будете играть против **Леопольда**.

*Вам всё мало,
милорд?*



Необходимые компоненты

- Все компоненты, требующиеся для базовой игры вдвоём с модулем 5.
- 20 карт инструктажа (**колода Леопольда**) (со светло-коричневой рубашкой).

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре вдвоём с модулем 5 по правилам базовой коробки и дополнения. Примените все изменения правил для одиночной игры, описанные на с. 2.

Процесс игры

Играйте по **правилам одиночной игры**, описанным на с. 2—6, и правилам **модуля 5**, описанным в буклете с правилами дополнения.

Совмещение модулей

За исключением не совместимого ни с чем модуля 4 «Первый игрок», вы можете сочетать любые модули с базовым вариантом одиночной игры.

- При игре с модулем 1 и/или с модулем 2 вы противостоите Элизабет, пользуясь её колодой карт инструктажа.
- В противном случае вы играете против Леопольда, пользуясь его колодой карт инструктажа.

Примените все изменения в правилах подготовки к игре и правилах соответствующих модулей. При игре против Элизабет все правила, относящиеся к Леопольду, относятся к ней.*

*Конечно, нет особой разницы, как называть виртуального противника — Леопольд или Элизабет. Единственно, что важно, — это колода, которой вы при этом играете.