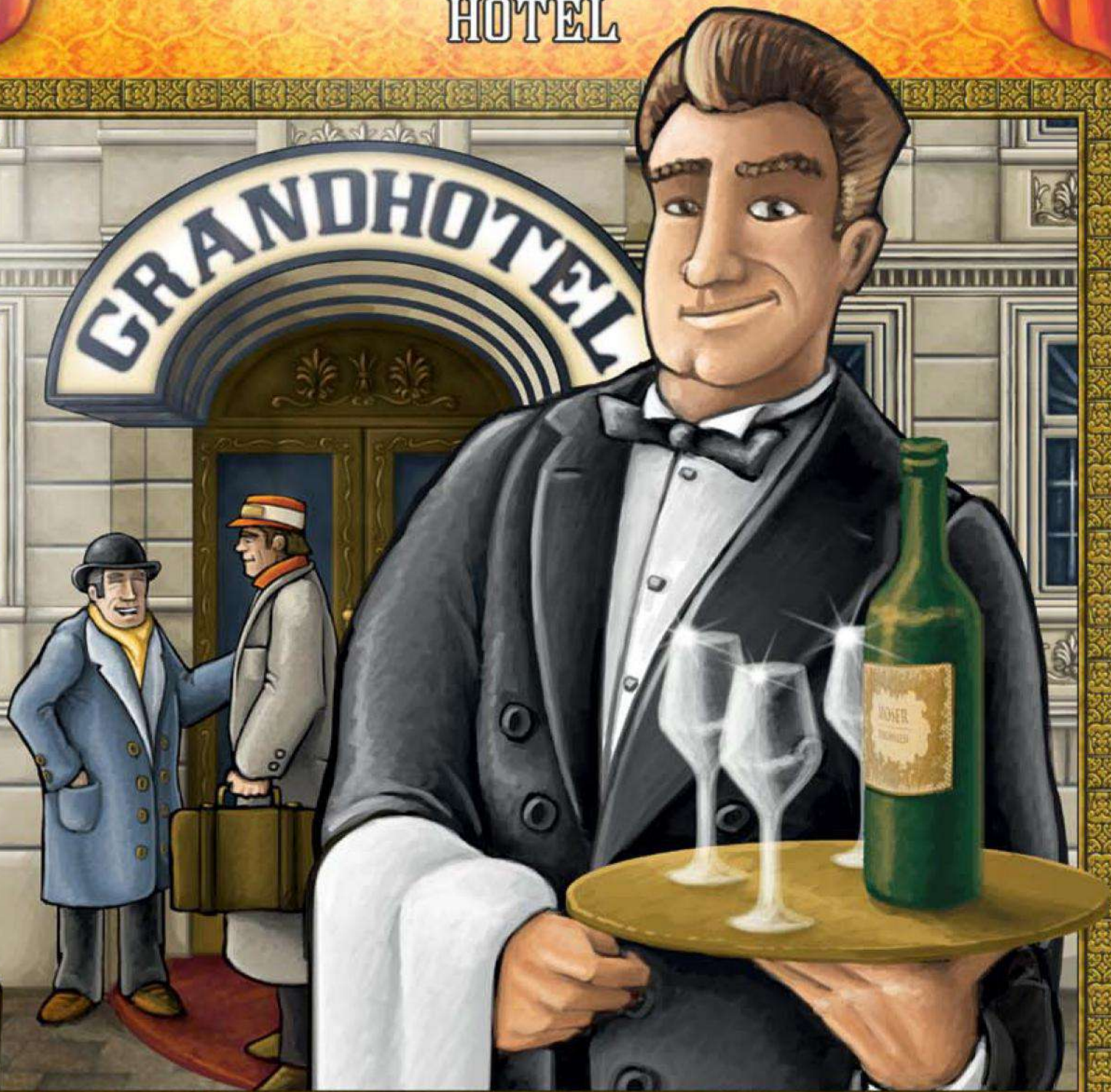


Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND AUSTRIATM HOTEL



3511



Gran AUSTRIA Hotel

Un juego de Simone Luciani y Virginio Gigli

A principios del siglo XX, Viena fue uno de los principales centros de Europa. Artistas, políticos, nobles, ciudadanos, y turistas pululan por las calles de la ciudad, y el emperador gobierna a todos ellos. Estas en el meollo de la Viena modernista, probando suerte como hostelero. Para ello, debes expandir tu hotelito y preparar nuevas habitaciones. Mientras tanto, tus huéspedes requieren la excelencia culinaria. Asegúrate de que todos y cada huésped recibe la comida y la bebida adecuada. Es posible que necesites contratar personal adicional. A pesar de todo, no olvides rendir homenaje al emperador, o caerás en desgracia muy pronto. ¡Encara el reto convierte tú pequeño hostel en el Gran Austria Hotel!

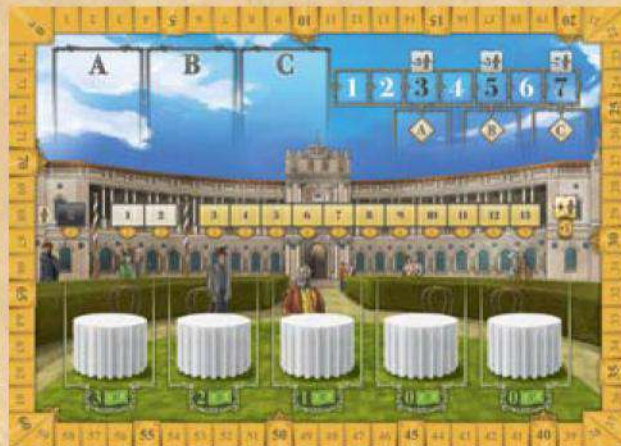
Beso su mano, madam. Buenos días, milord. Mi nombre es Leopold, y si ustedes me lo permiten, seré su guía en nuestro Gran Hotel.



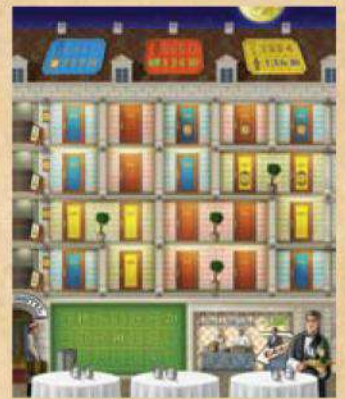
Componentes



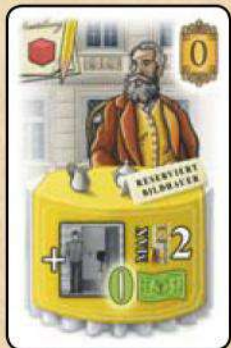
Tablero de Acciones



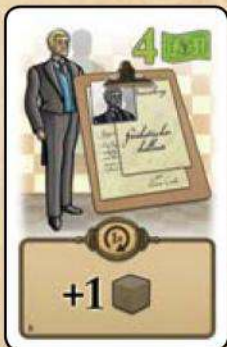
Tablero de Juego



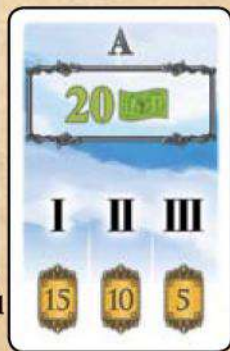
4 tableros de Hotel (dos caras)



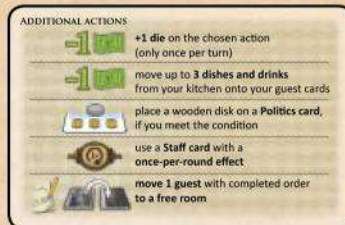
56 Cartas de Húsped



48 Cartas de Personal



12 Cartas de Objetivo



4 Cartas de Ayuda

9 losetas de Orden de Turno



84 losetas de Habitación en 3 colores



adverso: habitación libre



reverso: ocupada

1 marcador de Ronda



120 Comidas y bebidas (30 cubos de madera en cada uno de 4 colores. negro = café, blanco = pastel, rojo = vino, marrón claro = strudel).



14 dados

24 Discos de madera (en los 4 colores: naranja, azul claro, violeta, gris).



12 losetas de Emperador

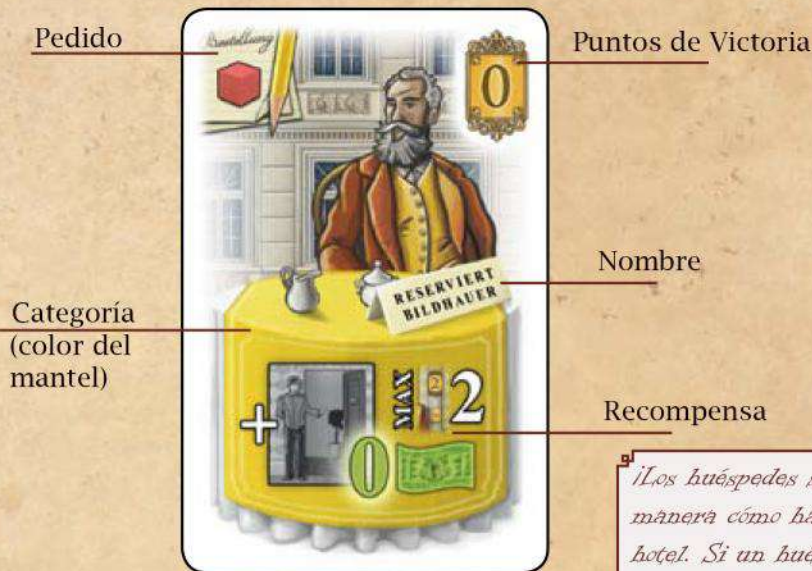


1 Cubo de Basura



4 Marcadores de Puntos de Victoria

Cartas de Huésped



Pedido

Puntos de Victoria

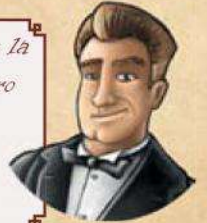
Nombre

Categoría
(color del
mantel)

Recompensa

Con el fin de hacer de tu hotel un éxito, tienes que atraer a muchos clientes y satisfacer sus necesidades y deseos. Una vez que cumplan las solicitudes de un huésped, se quedarán en tu hotel y te proporcionarán recompensas. Los huéspedes son bastante exigentes, sin embargo, cuando se trata de reservar una habitación: Nobles (cartas azules) sólo aceptan habitaciones azules, Artistas (cartas amarillas) sólo aceptan habitaciones amarillas, y los Ciudadanos (cartas rojas) sólo aceptan habitaciones rojas. Sólo los Turistas (cartas verdes) están satisfechos con cualquier habitación que puedan conseguir. Hacer feliz a un cliente no sólo otorga puntos de victoria, sino que también proporciona una acción adicional como recompensa.

¡Los huéspedes son siempre lo más importante! Ésta es la manera cómo hacemos que entren a raudales en nuestro hotel. Si un huésped es feliz, reserva una habitación. Es la única manera de aprovechar toda la capacidad de nuestro hotel y ganar acciones adicionales.



Cartas de Empleados



Coste

Nombre

Uso

Efectos

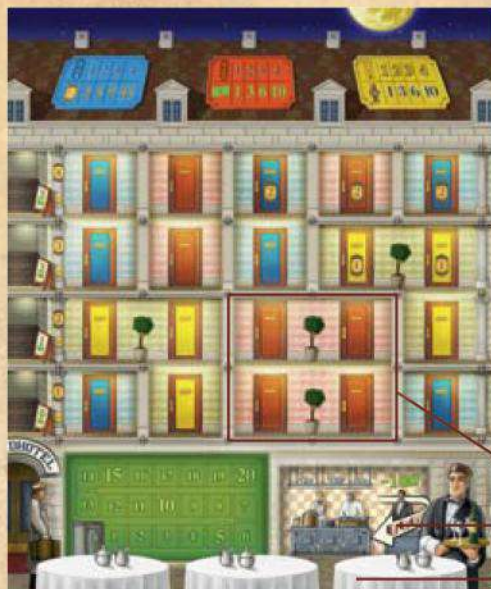
El personal puede ser útil para su hotel. Cada ayudante tiene un efecto diferente. Algunos sólo proporcionan una sola vez su beneficio, mientras que otros tienen efectos permanentes. Algunos proporcionan Puntos de Victoria adicionales al final de la partida. También, hay personal que sólo lo puedes utilizar una vez por ronda.

El personal puede ser muy útil, pero un hostelero hábil puede gestionar las cosas por su cuenta, si él es realmente inteligente.



Tablero de Hotel

En tu Tablero de Hotel dispones de un pequeño café que puede acoger hasta 3 huéspedes. Tu Cocina es donde se preparan los platos que demandan, y tu Oficina es donde juegas tus acciones y mantienes tu dinero y personal. Los tableros de Hotel están impresos por ambos lados. Un lado ofrece el mismo hotel, así que todos los jugadores tienen las mismas condiciones, pero los otros lados difieren entre sí y son más difíciles de jugar.



Permítame. Por favor, comience por la cara frontal. ¡Esto hará la vida más fácil para usted!



Al comienzo de la partida, 3 habitaciones ya están disponibles para su uso. En general, puede utilizar un máximo de 20 habitaciones en su hotel. Las habitaciones están organizadas en 10 grupos. El uso de todas las habitaciones de un grupo proporciona valiosos beneficios.

grupo

Cocina

Café

¿Claro, a quién no le gustaría una prima? Un buen empresario hostelero, sin embargo, sólo prepara tantas habitaciones como necesita.



Track del Emperador

Hay 13 espacios en el track de Emperador, cada uno de ellos con un valor de Puntos de Victoria debajo de cada uno de ellos. No puedes moverte más allá del espacio 13. En cambio, recibirás 1 punto de victoria por cada espacio que te movieras más allá del espacio 13.



Track de Puntos de Victoria

Por cada punto de victoria que recibas, avanzas 1 espacio tu disco de madera en el track de Puntos de Victoria. Cada espacio puede tener el disco de madera de más de un jugador. Si te mueves más allá del espacio 75, coloca un marcador de Puntos de Victoria con 75 delante de ti. Si te mueves más allá del espacio 75 de nuevo, gira el marcador de Puntos de Victoria por el otro lado. Al final de la partida, añade el número del marcador de Puntos de Victoria a tu posición en el track de Puntos de Victoria.



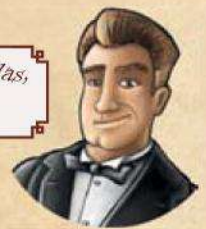
Setup

- Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa. Cuenta con espacio para las cartas de clientes, el track de Emperador, 3 espacios para las losetas de Emperador, y 3 espacios para las cartas de Objetivo.
- Coloca el tablero de Acción con los 6 espacios de Acción al lado de ella.
- Coloca el cubo de basura y los marcadores de puntos de victoria al lado de ella.
- Clasifica las 4 comidas y bebidas diferentes y colócalas cerca del tablero de juego.
- Baraja las cartas de clientes y colócalas boca abajo en una pila en el espacio designado. Roba 5 cartas de la parte superior de la pila y coloca una cara arriba en las 5 plazas de huéspedes.



- Baraja las cartas de personal y colócalas boca abajo en una pila al lado del tablero de juego.

En su primera partida, deberías usar sólo los sets recomendados (ver página II). Ordena las cartas adecuadas, antes de barajar el resto.



- Elige una carta de Objetivo de A, B y C, y colócalas boca arriba en los espacios designados en el tablero de juego.

- Elige una loseta de Emperador de A, B y C, y colócalas boca arriba en los espacios designados en el tablero de juego.

- Clasifica las losetas de Habitación por el color y colócalas en pilas al lado del tablero de juego.

- Coloca el siguiente número de dados en el primer espacio de Acción: 10 dados en una partida de 2 jugadores, 12 dados en una partida de 3 jugadores, y 14 dados en una partida de 4 jugadores. Pon los dados restantes de nuevo en la caja del juego.

- Toma las losetas de Orden de Turno con el número correcto de jugadores en el reverso, y coloca el resto de nuevo en la caja del juego.

- Toma una carta de ayuda de juego, un tablero de Hotel, y los 6 discos de madera del color de tu elección. Pon el resto de cartas de ayuda de juego, tableros de hoteles y discos de madera de nuevo en la caja del juego.

- Coloca uno de los discos de madera sobre el espacio "0" del track de Emperador y otro en el espacio "0" del track de Puntos de Victoria.

- Coloca uno de los discos de madera sobre el espacio "10" del track de dinero de tu tablero de Hotel, es decir, inicias el juego con 10 coronas. Coloca los discos de madera que quedan junto a tu tablero de Hotel.

Es posible que necesites después los discos de madera para reseñar objetivos, marcando la carta correspondiente con ellos

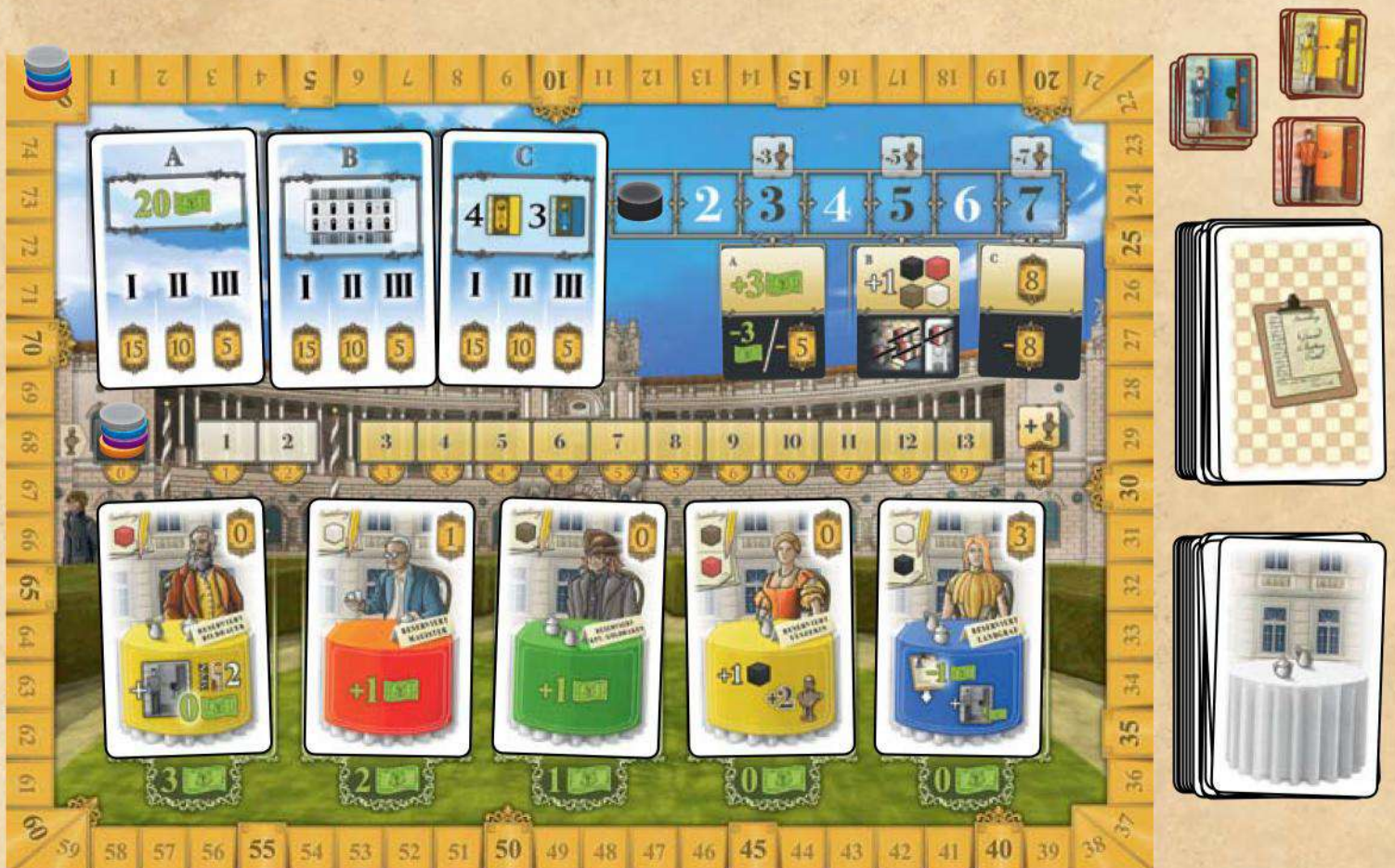
- Toma un café, vino, pastel y strudel de la reserva y colócalos en la cocina de tu tablero de Hotel.

- Roba 6 cartas de Personal y mantenlas ocultas de los demás jugadores.

Como ya he dicho antes: juegue la variante introductoria y use los sets recomendados, si es tan amable



- Ponga el marcador de ronda sobre el espacio "1" del track de Ronda.



Preparaciones

Decidir colectivamente que lado de los tableros de Hotel te gustaría utilizar. Para tu primera partida, te recomendamos utilizar las caras frontales.



Determinar al azar el jugador inicial. Este jugador recibe la loseta "1" de Orden de Turno. El siguiente jugador siguiendo el orden de las agujas del reloj recibe la loseta "2" de Orden de Turno, etc. Comenzando por el último jugador (que tiene la loseta de Orden de Turno más alta) y en sentido contrario al orden de las agujas del reloj, cada jugador elige un huésped de los que están boca arriba en el tablero de juego y lo coloca en su Café sin coste. Después de cada elección, mueve los huéspedes restantes a la derecha y coloca uno nuevo del mazo de robo en el espacio vacío

que quede. Después de esto, cada jugador debe tener un huésped en su Cafetería.

Luego, los jugadores preparan hasta 3 habitaciones tomando losetas de Habitación del tablero de juego y colocándolas en espacios del mismo color de su tablero de Hotel. Debes empezar con la habitación más inferior izquierda de tu tablero de Hotel. Las losetas de habitación posteriores deberán colocarse adyacentes a las ya colocadas. Pagas el coste impreso en tu tablero de Hotel moviendo el disco de madera de tu track de Dinero hacia abajo.

¡Ahora ya estás listo para empezar!

Un pequeño consejo: definitivamente prepara 3 habitaciones. Si eres escocés o simplemente te gusta ahorrar dinero, puedes preparar 3 habitaciones gratis



Objetivo

El juego se juega en 7 rondas. Al final de las rondas 3, 5 y 7, hay una Puntuación del Emperador. Después de la ronda 7, también hay una Puntuación Final. El jugador que tiene más puntos de victoria gana

Sabe usted, hay varias maneras de obtener puntos de victoria: los huéspedes proporcionan algunos, puede conseguir algunos en el Track de Emperador, y por habitaciones ocupadas. Con el personal adecuado, incluso hay más maneras de conseguir puntos.



Curso del Juego

Al inicio de cada ronda, el jugador inicial (Que tiene la loseta de Orden de Turno "1") toma y tira todos los dados, ordenándolos por el número de la tirada y colocándolos en los espacios de acción correspondientes. A continuación, el jugador inicial toma un turno o pasa (ver "Pasar").

En tu turno, puedes realizar las siguientes acciones:

1. Toma un huésped del tablero de juego (opcional).
2. Toma un dado y lleva a cabo la acción correspondiente (obligatorio).

También puedes optar por acciones **adicionales** (ver "Acciones Adicionales").

1) Toma un Huésped del tablero de juego.

En tu turno, puedes tomar uno de los 5 huéspedes boca arriba en el tablero y colócalo en la Cafetería. Paga el coste asociado con el huésped que elegiste (impreso en el tablero de juego), moviendo el disco de madera en la pista de dinero en consecuencia. A continuación, coloca al huésped en un espacio libre en tu Cafetería. Si están ocupados todos los espacios, no se puede tomar un huésped.



Desliza todos los huéspedes restantes del tablero de juego hacia la derecha y coloca un nuevo huésped de la pila de robo en el espacio vacío de la izquierda.

¿Puedo contarle un secreto? La verdad es que los hoteles eligen a sus huéspedes. Un hostelero exitoso sólo toma huéspedes que le ayuden a hacer prosperar su hotel. Así que elija sabiamente, pero intente conseguir un nuevo cliente cada vez, si es posible. Sea cuidadoso sin embargo: ¡Un huésped no dejará su Cafetería a menos que complete su pedido!



2) Toma un Dado y lleva a cabo la Acción.

Elije un espacio de acción en el que quedé al menos un dado y lleva a cabo la acción. El **número** de dados en el espacio de Acción determina cuanto conseguirás de la acción. A continuación, retira un dado del espacio de acción y colócalo en el número más bajo visible en tu loseta de Orden de Turno.

Las acciones en detalle:



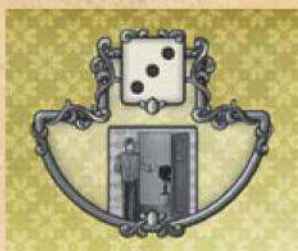
Por cada dado en este espacio de Acción, puedes tomar 1 strudel o 1 pastel. No puedes tomar más pastel que strudel, pero aparte de esto puedes tomar cualquier combinación de pastel y strudel.

Ejemplo: Hay 3 dados que muestran "1". Tomando la acción, puedes elegir 3 strudel, o 2 strudel y 1 pastel.



Por cada dado en este espacio de acción, puedes tomar 1 vino o 1 café. No puedes tomar más café que vino, pero aparte de eso puedes tomar cualquier combinación de café y vino.

Si usted entiende la acción "1", también entiende esta - No son toncos, después de todo.



Por cada dado en este espacio de Acción, puedes preparar una habitación. Toma una loseta de habitación de tu elección de la reserva y colócala en tu tablero de Hotel, de acuerdo con las siguientes reglas:

- Cada loseta de habitación debe estar adyacente a una loseta ya colocada.
- La parte frontal de la loseta de habitación tiene que estar visible.
- Debes pagar el coste de acuerdo a la fila del espacio de la Habitación.
- El color de la loseta de Habitación debe coincidir con el color de la superficie de la Habitación.



Si coloca una loseta de Habitación en un espacio de la parte superior derecha de su tablero de Hotel, recibirá inmediatamente el número impreso en Puntos de Victoria.



Por cada dado en este espacio de Acción, puedes avanzar 1 espacio en el track de Emperador o en el track del Dinero. Puedes dividir el total entre los dos tracks.

Ejemplo: Hay 2 dados con el resultado de "4". Puedes adelantar dos espacios en el Track de Emperador, o 2 espacios en el Track de Dinero, o 1 espacio en cada uno.



Puedes jugar únicamente una carta personal. Por cada dado en este espacio de Acción, el costo se reduce en 1. Paga el costo restante moviendo hacia abajo tú Track de Dinero en consecuencia. Si el coste termina por debajo de 0, no tendrás que dar nada de dinero.

Ejemplo: Hay 4 dados con "5". Juegas una carta de personal que cuesta 6, pagando 2 coronas. Como alternativa, puedes jugar cualquier carta de personal que cuestan 4 gratis.



Paga 1 corona y elige cualquiera de las otras 5 Acciones (1 - 5). ¡Tome la acción en base al número de dados que muestren "6", no al número elegido!

Ejemplo: Hay 4 dados con "6", pero solo 1 dado muestra "2". Pagas 1 corona y coges 2 de vino y 2 de café.

Cada vez que recibas comidas y bebidas, puedes colocarlas inmediatamente en el pedido de un huésped. Coloca el resto en la Cocina de tu tablero de Hotel

Por cierto, esta es una regla general, independientemente de cómo consigas esas comidas y bebidas.



Acciones Adicionales

En tu turno, puedes también realizar las siguientes acciones adicionales:

- Una vez por turno puedes pagar 1 corona para añadir 1 al número de dados de Acción en el espacio de Acción elegido.
- Puedes pagar 1 corona para mover hasta 3 comidas y bebidas de su cocina a los pedidos de tus cartas de Huésped.
- Puedes colocar un disco de madera en una carta de Objetivos (ver "Cartas de Objetivos").
- Puedes utilizar una carta de personal que jugó con un efecto de "una vez por ronda". Si lo haces gírala hacia el otro lado
- Puedes mover un huésped completando su pedido a una habitación libre. Inmediatamente recibes el número de puntos de victoria y la recompensa que ofrecen los huéspedes (Consulta la página 16 para una explicación del uso de los símbolos) Los clientes solo pueden moverse a una habitación desocupada del mismo color. Gira la habitación al otro lado y coloque al invitado en la pila de descartes. Cuando girar la última habitación de un grupo, inmediatamente y sólo una vez recibes un bonus (ver "Bonus por ocupación").
Si no tienes ninguna habitación libre del mismo color, no puedes realizar esta acción. Los huéspedes para los cuales no tienes habitación se quedan en tu Café y bloquean el espacio.

A excepción de la primera, puedes tomar las acciones adicionales varias veces durante tu turno.

¡No sería justo que los ricos simplemente pudieran comprar todo lo que quieran!

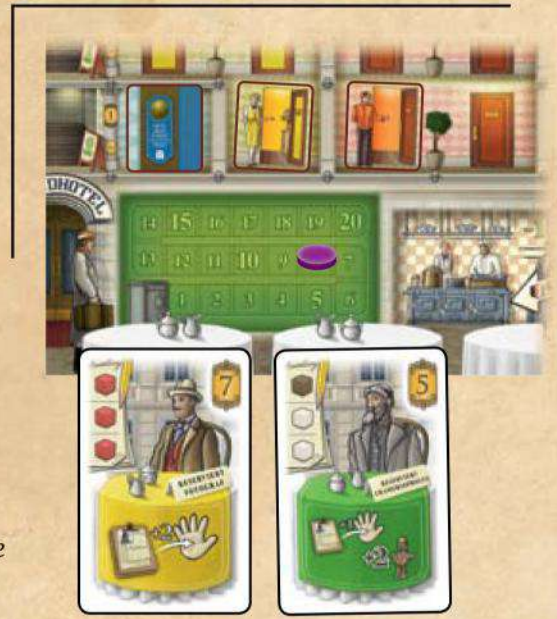


Después de terminar tu turno, el jugador con el número menor visible en su loseta de Orden de Turno continúa. En consecuencia, el jugador a la derecha del jugador inicial realiza dos turnos consecutivos.

Ejemplo de turno:



Es el turno de Doris. Ya que ella tiene 3 huéspedes ya, no puede atraer a un nuevo huésped a su Cafetería. Ella elige la acción 2 (hay 3 dados que muestran "2") y paga una corona adicional para recibir 2 de vino y 2 de café. Los coloca en la Baronesa, completando así su pedido. Recibe 5 Puntos de Victoria y mueve a la Baronesa a una habitación vacía de color azul, cambiando así el lado de la habitación. Recibe la recompensa indicada (roba 3 cartas de Personal y juega una de ellas) y coloca la Baronesa en la pila de descartes. También recibe un bonus de ocupación de 2 puntos de victoria por ocupar la última habitación de este grupo.



Pasar

En vez de realizar tu turno, puedes simplemente pasar. Esto sucede con bastante frecuencia cuando quedan sólo unos pocos dados en espacios de acción que no deseas utilizar. Cuando pases, debes esperar hasta que el resto de jugadores pase o realice dos acciones (y, por tanto, cubierto ambos números en su loseta de Orden de turno).

Cuando esto sucede, el jugador con el número más bajo que aún conserva en su loseta de Orden de Turno toma el resto de dados de todos los espacios de acción, elimina uno, y lanza el resto de nuevo, ordenándolos por número y colocándolos otra vez en consecuencia. Luego ese jugador puede realizar un turno o pasar de nuevo. El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores han cubierto los dos números de sus losetas de Orden de Turno o no hay dados a la izquierda en cualquier espacio de acción.

Ejemplo: Es el turno de Andrea. Ella necesita desesperadamente nuevas habitaciones para mover sus huéspedes. Por desgracia, todos los dados del espacio de Acción 3 se han usado. Así que ella pasa esperando repetir la tirada. Después cualquier otro jugador ha realizado sus 2 acciones, toma los dados restantes, elimina uno, y los vuelve a lanzar. Tiene la suerte de sacar "3" dos veces. Ahora puede realizar esa acción y preparar 2 habitaciones.



Bonus de Ocupación

Cuando todas las habitaciones del grupo están ocupadas, recibes un bono basado en el tamaño del grupo y la calidad de sus habitaciones. De acuerdo con la tabla en tu tablero de Hotel, recibirás avances adicionales en el track de Emperador para las habitaciones amarillentas, Puntos de Victoria para las habitaciones azules, y coronas para las habitaciones rojas. Cuanto mayor es el grupo, mayor será la bonificación que reciba.

Puedes activar el bonus al recibir una recompensa de un huésped que te permite girar una loseta de habitación. Cada grupo ofrece su bonus una sólo vez, en el momento en que giras la última loseta de habitación de ese grupo.

Ejemplo: Benedict mueve un noble a su última habitación azul libre, ocupando así la última habitación en el grupo azul. Recibe inmediatamente el bonus de ocupación de ese grupo: cuenta con 2 habitaciones, puede avanzar en 5 espacios el track de Puntos de Victoria.



Cartas de Objetivos



Cada carta de Objetivo muestra un requisito. Tan pronto como cumples con el requisito de una Carta de Objetivo en tu turno, puedes poner un disco de madera en el mayor espacio disponible, recibiendo la cantidad impresa de Puntos de Victoria por ello. Sólo se puede colocar un disco de madera en una Carta de Objetivos.

Si usted no tiene idea de lo que pretende en este juego, debería echar un vistazo a las cartas de Objetivos. Por lo general proporcionan una idea de hacia dónde jugar. Si usted tiene mejores planes, sin embargo, puede ignorarlas por completo.



Hay 12 Cartas de Objetivos, pero sólo 3 se utilizan cada partida. Si cumples con los requisitos de una carta en tú turno, se puede colocar un disco de madera en la carta y recibirá inmediatamente el número impreso de Puntos de Victoria. Sólo se puede colocar **un** disco de madera por carta.

Explicación de las cartas:

Ganas 20 coronas	Avanzas 10 espacios en el track de Emperador o más	Has jugado al menos 6 cartas de personal	Tienes al menos 12 losetas de Habitación en tu tablero de Hotel
Todas las habitaciones en al menos dos filas de tu tablero de Hotel están ocupadas.	Al menos dos columnas en tu tablero de Hotel están ocupadas	Todas las habitaciones en al menos 6 grupos de habitaciones en tu tablero de Hotel están ocupadas.	Todas las habitaciones de un color en tu tablero de Hotel están ocupadas
Tienes al menos 3 habitaciones ocupadas de cada color	Tienes al menos 4 habitaciones rojas y 3 amarillentas ocupadas	Tienes al menos 4 habitaciones amarillentas y 3 azules ocupadas	Tienes al menos 4 habitaciones azules y 3 rojas ocupadas

Fin de la Ronda

Al final de la tercera, quinta, y séptima ronda, hay una Puntuación del Emperador (ver "Puntuación del Emperador"). Después de la séptima ronda y su Puntuación del Emperador, hay una Puntuación Final.

Al final de cada ronda, puedes activar tus cartas de Personal girándolas boca arriba otra vez. A continuación, pasa tú loseta de Orden de Turno al siguiente jugador en sentido horario. El nuevo jugador inicial toma todos los dados y mueve el marcador de Ronda un espacio.

Puntuación del Emperador

Cada jugador recibe Puntos de Victoria por su disco de madera en el track de Emperador, de acuerdo con el valor impreso debajo del espacio que ocupa el disco de madera.

Entonces cada jugador debe mover su disco de madera un número de espacios hacia atrás en el track: 3 espacios después del primera, 5 espacios después del segunda, y 7 espacios después de la tercera Puntuación del Emperador. Si tu disco de madera termina en la zona amarilla (al menos en el espacio "3"), recibes el bonus de la loseta de Emperador. Si tu disco de madera termina en el "0", sufres la penalización de la loseta de Emperador. Si tu disco de madera termina en "1" o en "2", no ganas un bonus ni sufrirás una penalización.



Losetas de Emperador

Hay 12 losetas de Emperador, pero sólo 3 se usan en cada partida. La parte de la penalización por lo general muestra 2 opciones. Si una de ellas no es posible, debes elegir la otra. Lo siguiente es una explicación de las losetas:

<p>A</p> <p>+3 </p> <p>-3 / -5 </p>	<p>Bonus: Recibes 3 coronas.</p> <p>Penalización: Pierdes ya sean 3 coronas o 5 Puntos de Victoria</p>	<p>A</p> <p>+2 </p> <p></p>	<p>Bonus: Recibes 2 comidas y/o bebidas.</p> <p>Penalización: Debes devolver todas tus comidas y bebidas de tu Cocina a la reserva general.</p>
<p>A </p> <p>-3 </p> <p>-2 / -5 </p>	<p>Bonus: Roba 3 cartas de Empleados. Puedes elegir una y jugarla por 3 coronas menos. Devuelve las cartas no usadas debajo de la pila de cartas de Empleados.</p> <p>Penalización: Debes ya sea devolver 2 cartas de Empleados de tu mano a debajo de la pila de cartas de Empleados o perder 5 Puntos de Victoria</p>	<p>A</p> <p>+ </p> <p></p>	<p>Bonus: Prepara una habitación de tú elección sin pagar algún coste. Las otras reglas relativas a la preparación de una habitación se mantienen vigentes.</p> <p>Penalización: Pierdes 5 Puntos de Victoria o debes retirar una habitación desocupada de la fila más alta posible de tu tablero de Hotel.</p>
<p>B</p> <p>+1 </p> <p></p>	<p>Bonus: Recibes 1 strudel, 1 pastel, 1 vino, y 1 café.</p> <p>Penalización: Debes devolver toda la comida y bebida desde tus huéspedes y tú Cocina a la reserva general.</p>	<p>B</p> <p>+5 </p> <p>-5 / -7 </p>	<p>Bonus: Recibes 5 coronas.</p> <p>Penalización: Pierdes o bien 5 coronas o bien 7 Puntos de Victoria.</p>

	<p>Bonus: Roba 3 cartas de Empleados. Puedes jugar una de ellas sin coste. Devuelve las otras dos debajo de la pila de cartas de Empleados.</p> <p>Penalización: Debes o bien devolver 3 cartas de Empleados de tu mano a debajo de la pila de cartas de Empleados o perder 7 Puntos de Victoria.</p>		<p>Bonus: Puedes colocar una loseta de Habitación de cualquier color en la primera o segunda fila de tu tablero de Hotel. Inmediatamente gira esa habitación hacia el otro lado, marcándola como ocupada. Debes colocar la habitación adyacente a otra.</p> <p>Penalización: O bien pierdes 7 Puntos de Victoria o debes retirar 2 habitaciones desocupadas de la fila/as más alta posible de tú tablero de Hotel.</p>
	<p>Bonus: Recibes 8 Puntos de Victoria.</p> <p>Penalización: Pierdes 8 Puntos de Victoria.</p>		<p>Bonus: Puedes colocar una loseta de Habitación de cualquier color en tu tablero de Hotel. Inmediatamente gira esa habitación hacia el otro lado, marcándola como ocupada. La habitación debe estar adyacente a otra.</p> <p>Penalización: Debes retirar 2 habitaciones ocupadas de tu tablero de Hotel. Esta debe ser la habitación ocupada de la fila más alta posible y la siguiente habitación posible por debajo de ella, en su caso.</p>
	<p>Bonus: Recibe 2 Puntos de Victoria por la carta de Empleado que hayas jugado.</p> <p>Penalización: Pierde 2 Puntos de Victoria por la carta de Empleado que hayas jugado.</p>		<p>Bonus: Puedes jugar una carta de Empleado de tú mano sin coste.</p> <p>Penalización: Debes o bien descartarte de una carta de Empleado que jugaste con efecto "al final de la partida" o perder 10 Puntos de Victoria.</p>

Final de la Partida y Puntuación Final

Después de 7 rondas, llega el Final de la Partida:

- Recibes los Puntos de Victoria de tus cartas de Empleados que te provean de ellos.
- Recibes Puntos de Victoria de cada habitación ocupada: 1 Punto de Victoria por cada habitación de la primera fila de tu tablero de Hotel, 2 Puntos de Victoria por cada en la segunda fila, 3 Puntos de Victoria por cada en la tercera fila, y 4 Puntos de Victoria por cada en la fila más alta.
- Recibes 1 Punto de Victoria por cada corona y por el sobrante de comida y bebida en tu Cocina.
- Pierdes 5 Puntos de Victoria por cada huésped en tu Cafetería.

El jugador con más Puntos de Victoria gana. En caso de empate, el jugador con más comidas, bebidas, y coronas sobrantes gana.

Variante Introductoria

Con el fin de que se familiarices con el juego, le recomendamos que empiece la partida con un set igual de cartas de Empleados. Antes de su primera partida, ordene las cartas de Empleados y dé a cada jugador un set. El jugador inicial recibe el set A, el siguiente jugador el set B, y así sucesivamente.

Entonces baraja las restantes cartas de Empleados para formar la pila de robo.



Variante para Jugadores con Experiencia

Al empezar la partida, cada jugador recibe 6 cartas de Empleado, elige 1, y la sube a su mano. Entonces da el resto al jugador de su izquierda. Otra vez, elige 1 carta y pasa el resto a la izquierda. Repite este proceso hasta que hayas elegido y subido 6 cartas de Empleado a tú mano.

¿Tiene alguna pregunta sobre el Personal? Estoy con mucho gusto a su servicio. Me gustaría explicarle todos y cada uno de los miembros del Personal en detalle, también le dirá cuando cada miembro del personal se activa y la cantidad que tienes que pagar por sus servicios.

Algunos se activan sólo una vez, es decir, cuando los contrata, es decir, cuando juega la carta de Personal.

Otros se activan una vez por ronda. Usted decide cuándo será, pero una vez que han hecho su trabajo, duermen una siesta durante el resto de la ronda (lo que significa que debe girarlos boca abajo). Puede utilizarlos de nuevo la próxima ronda.

También hay Personal muy ocupado que trabajan de forma permanente. Sus efectos duran el resto de la partida.

Por último, hay Personal que sólo entrará en vigor al final de la partida proporcionando Puntos de Victoria.



Bademeister /Pool Attendant/Encargado de la piscina (1 corona, una vez): Avanza 3 espacios en el track de Emperador.

Barista/Barista/Barista (3 coronas, 1 vez): Recibes 4 cafés.

Barmann/Barkeeper/Barman (4 coronas, una vez por ronda): Recibes 1 vino.

Bote/Delivery Boy/ Mensajero (6 coronas, permanente): Puedes llevar a los huéspedes desde el tablero de juego sin coste alguno.

Butler/Butler/Mayordomo (5 coronas, permanente): Puedes preparar habitaciones azules sin coste.

Chauffeur/Chauffeur/Chofer (5 coronas, permanente): Puedes preparar habitaciones rojas sin coste.

Chefkoch/Chef/Chef (3 coronas, 1 vez): Recibes 1 strudel, 1 pastel, 1 vino y 1 café.

Concierge/Concierge/Conserje (4 coronas, fin de partida): Recibes 3 PV por habitación azul ocupada.

Dekorateur/Decorator/Decorador (2 coronas, permanente): Cada vez que el dado muestra un "1" o un "2", puedes también preparar una habitación.

Direktionsassistent/Assistant Manager/Subdirector (4 coronas, fin partida): Recibes 4 PV por carta de Personal que jugaste, incluyendo el Subdirector, por supuesto.

Direktor/Hotel Manager/Director (4 coronas, fin de partida): Recibes 4 PV por cada conjunto de 3 habitaciones ocupadas de diferentes colores. Cada habitación puede formar parte de un conjunto.

Ejemplo: Al final de la partida, tienes 3 rojas, 4 azules y 6 habitaciones amarillas que están ocupadas. Recibes $3 \times 4 = 12$ PV.

Empfangschef/Reception Clerk/Recepcionista (4 coronas, fin de partida): Recibes 3 PV por habitación ocupada amarilla.

Etagendame/Female Floor Housekeeper/Ama de Llaves de planta (2 coronas, fin de partida): Recibes 5 PV por cada piso totalmente ocupado en tu hotel.

Etagendiener/Male Floor Housekeeper/Mayordomo de planta (5 coronas, permanente): Cada vez que completes el pedido de un cliente, que consta de 4 comidas y bebidas, también recibes 4 PV. Sólo recibirás los puntos cuando el huésped se mueva a una habitación.

También recibe los PV impresos en los huéspedes

Floristin/Florist/Florista (5 coronas, permanente): Puedes preparar habitaciones amarillas sin coste.

Fremdenführer/Tour Guide/Guía de Viajes (2 coronas, permanentes): Cada vez que se complete el pedido de un huésped verde, también recibes 2 PV. Sólo recibirás los puntos cuando el huésped se mueva a una habitación.

También recibe los PV impresos en los huéspedes

Frühstückskellner/Breakfast Server/Sirviente de Desayuno (4 coronas, una vez por ronda): Recibes 1 strudel.

Garderobefrau/Checker/Examinador (2 coronas, permanente): Cada vez que un dado muestra un "5", también recibirás un descuento de 2 coronas.

Como de costumbre: si el descuento es superior al coste, no recibes ningún dinero

Gärtner/Gardener/Jardinero (3 coronas, permanente): Cada vez que recibes el bonus del Emperador, también recibes 5 PV.

Hausdame/Executive Housekeeper/Ama de Llaves Ejecutiva (2 coronas, permanente): Cada vez que un dado muestra un "3" o "4", también recibes 2 PV.

Hausdetektiv/Detective/Detective (2 coronas, permanente): Cada vez que un dado muestra un "5", puedes avanzar 2 espacios en el track de Emperador.

Hausverwalter/Custodian/Custodio (5 coronas, permanente): Cada vez que un huésped se mueve a una habitación, también recibes 1 corona.



Innenarchitekt/Interior Architect/Arquitecto de Interiores (3 coronas, permanente): Cada vez que un dado muestra un "3", también recibes 5 PV.

Kaltmamsell/Larder Cook/Cocinero. Encargado de Suministros (2 coronas, una vez): Recibes 4 strudels.

Kellnerin/Waitress/ Camarera (6 coronas, una vez por ronda): Recibes 1 pastel.

Konditor/Confectioner/Pastelero (3 coronas, una vez): Recibes 4 pasteles.

Küchenhilfe/Kitchen Hand/Pinche de Cocina (3 coronas, permanente): Puedes tomar un dado que muestre un "6", sin coste. También consigues la recompensa por el número de dados en el espacio de Acción "6" más uno.

Liftboy/Liftboy/Ascensorista (4 coronas, fin de partida): Recibes 5 PV por cada columna totalmente ocupada en tu Hotel.

Marketingleiter/Marketing Director/Director de Marketing (2 coronas, fin de partida): Recibes 5 PV por cada carta de Política en la que hayas colocado un disco de madera.

Masseurin/Masseuse/Masajista (1 corona, permanente): Cada vez que completes el pedido de un huésped amarillo, también recibes 1 corona. Sólo se recibe la corona cuando los huéspedes se trasladen a una habitación.

Oberkellner/Chief Waiter/Camarero Jefe (1 corona, permanente): Puedes mover comidas y bebidas desde tú cocina a tus huéspedes sin coste.

Page/Page-boy/Botones (2 Coronas, una sólo vez): Puedes girar 2 habitaciones de cualquier color al otro lado marcándolas como ocupadas.

Personalchef/Staff Manager/Jefe de Personal (3 coronas, permanente): Cada vez que un dado muestra un "3", también puedes jugar una carta de Personal de tu mano.

Pferdeknecht/Groom/Mozo (4 coronas, permanente): Cada vez que se complete el pedido de un huésped rojo, también recibes 2 coronas.

Portier/Porter/Portero (5 coronas, una sola vez): Completar el pedido de un huésped tomando comidas y bebidas de la reserva general.

Reservierungsleiter/Booking Manager/Gerente, especialista en reservas (4 coronas, fin de partida): Recibes 3 PV por habitación roja ocupada.

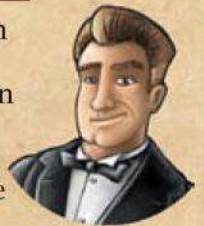
Restaurantchef/Restaurant Manager/Gerente de Restaurante (2 coronas, permanente): Cada vez que un dado muestre un "1" o un "2", también recibes 1 comida y bebida adicional respectivamente.

Se aplican las reglas normales: usted no puede tomar más pastel que strudel, o más café que vino.

Rezeptionist/Receptionist/Recepcionista (5 coronas, fin de partida): Recibes 1 PV por habitación en tu Hotel, independientemente de si la habitación está ocupada, o simplemente preparadas.

Schuhputzer/Bootblack/Limpiabotas (4 coronas, permanente): Cada vez que un dado muestra un "4", avanza 1 espacio en el track de Emperador y en tu pista de Dinero por cada dado, en vez de elegir una de las dos opciones.

Sekretärin/Secretary/Secretario (5 coronas, fin de partida): Puedes copiar la carta de Personal de otro jugador.



Por su puesto, usted debería copiar una carta que le proporcione PV. Nada más tiene sentido

Sommelier/Sommelier/Sommelier (2 coronas, una sola vez): Recibes 4 vinos.

Sous Chef/Sous - Chef/Sub - Chef (6 coronas, una vez por ronda): Recibes 1 café.

Stallmeister/Stableman/Caballerizo (1 corona, permanente): Cada vez que completes el pedido de un huésped azul, también puedes avanzar 1 espacio en el track de Emperador.

Telefonistin/Operator/Operadora (3 coronas, fin de partida): Recibes PV por tu posición en el track de Emperador. Recibes el doble del valor representado en PV.

Por lo tanto usted puede conseguir como máximo 12 PV de este modo, ya que tu disco de madera puede estar más allá que el espacio 6 después de terminar el track de Emperador.



Veranstaltungsleiter/Conference Manager/Gestor de congresos (5 coronas, permanente): No sufres la penalización por estar en el "0" del track de Emperador.

Wäscherin/Laundress/Lavandera (2 coronas, permanente): Cada vez que tomas un dado que muestra un "4", también recibes 4 PV.

Zimmerdiener/Room Service/Servicio de Habitaciones (3 coronas, fin de partida): Recibes 2 PV por cada grupo de habitaciones totalmente ocupadas en tu Hotel.

Las habitaciones han de estar ocupadas, no basta con que estén simplemente preparadas.

Zimmermädchen/Chambermaid/Camarera (4 coronas, fin de partida): Recibe 1 PV por cada habitación ocupada en tu Hotel.



Cartas de Huésped

Los Huéspedes son normalmente libros abiertos para nosotros los expertos, por eso no deberíamos tener que explicarlos todos ellos, solo unos pocos.

Bildhauer/Escultor: Puedes preparar una habitación en la primera o segunda fila de tu tablero de Hotel sin coste.

¡Si no puedes hacerlo: Mala suerte!

Reichsritter: El único huésped sin recompensa.

Que tipo raro y codicioso. Por lo menos vale 3 PV fáciles.

E. Gizia: Recibes otro turno sin tomar dados.



© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Germany.



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

Información General de los Símbolos

	Avanza el número representado de espacios en el track de Emperador
	Toma una comida o bebida del color que se muestra. Colócala sobre el pedido de un huésped o en su Cocina.
	Toma una comida o bebida de tu elección. Colóquelo en el pedido de un huésped o en tu Cocina.
	Recibes 2 PV.
	Prepara una habitación a tú elección de acuerdo con las reglas de colocación. Debes pagar el coste.
	Prepara una habitación a tú elección, de acuerdo con las reglas de colocación. Debes pagar el coste menos 1 corona.
	Prepara una habitación a tú elección sin coste, de acuerdo con las reglas de colocación.
	Recibes 1 corona.
	Puedes jugar una carta de Empleado sin coste.

	Puedes jugar una carta de Personal, pagando 3 coronas menos de lo impreso en la carta.
	Toma una carta de Personal de la pila de robo y ponla en tu mano.
	Toma 3 cartas de Personal de la pila de robo y juega una inmediatamente, pagando 3 coronas menos de las impresas en la carta. Devuelve las otras 2 cartas a la parte de debajo de la pila de robo.
	Puedes girar una habitación del color representado al otro lado, márcandola como ocupada. El color Gris significa que puedes girar cualquier habitación, independientemente del color.
	Completa el pedido de una carta de Huésped del color representado. Toma las comidas y bebidas requeridas de la reserva general, entonces coloca en la carta de Huésped. El color Gris significa que puedes completar el pedido de cualquier huésped, independientemente de su color.
	Prepara una habitación del color representado sin coste.
	Toma una carta de Huéspedes boca arriba del tablero de juego y colócala en tu Cafetería sin coste alguno, a menos que no tengas espacio libre en ésta.



Una vez



Una vez por ronda



Permanente



Fin de partida