

Grand Austria Hotel – Zatańczmy walca! (dodatek)

Wstęp

W Wiedniu trwa sezon balowy i całe miasto żyje tańcem. Nigdzie jednak nie zobaczysz nowoczesnych tańców, takich jak boogie-woogie czy charleston. Nie! Ludzie pragną dobrego, starego walca – królowej tańców!

To przyciąga do miasta (i do Twojego hotelu) wielu nowych, znamienitych gości. Jednak większość z nich nie marzy o wygodnym łóżku – chcą przetańczyć całą noc!

Czas, aby Twój hotel znów zabłysnął jako numer 1 w Wiedniu: spełniaj życzenia gości, odprowadzaj ich do sal balowych, przyciągaj pracowity personel i buduj swoją reputację najlepszego hotelarza. Zatańczmy walca!

Przegląd

Ten dodatek zawiera 5 modułów:

1. Wiedeńskie sale balowe
2. Celebryci
3. Unikalne hotele
4. Gracz rozpoczynający
5. „Chcesz więcej?”

Możesz dodać do gry podstawowej dowolną liczbę modułów, ale zalecamy najpierw przetestować je osobno, zanim zaczniesz je łączyć. Im więcej modułów, tym bardziej złożona rozgrywka.

Komponenty uniwersalne

Dodatek zawiera 4 nowe znaczniki punktów zwycięstwa do użycia po przekroczeniu progów 225 i 300 punktów. Po prostu dołóż je do odpowiednich znaczników z gry podstawowej.

Zmiany względem wersji „poprawionej”

Informacje przydatne, jeśli masz starszy egzemplarz gry i nie czytałeś poprawionej instrukcji:

- „Karty polityki” nazywają się teraz kartami celów.
- Rzędy pokoi na planszy hotelu to teraz piętra.
- Liczbę dostępnych gości na planszy nazywa się rzędem.
- Zapłacenie 1 korony, by dodać „wirtualną kość” do akcji, to wzmocnienie akcji

głównej.

Moduł 1: Wiedeńskie sale balowe

„Już chcesz iść spać? Nie żartuj – powinieneś tańczyć!”

W tym module 10 tancerzy ćwiczy w salach prób Twojego hotelu. Gdy spełniasz zamówienie gościa, zamiast odprowadzać go do pokoju, możesz wysłać go jako tancerza do jednej z trzech sal balowych. Wstęp jest drogi – płacisz szampanem. W zamian otrzymujesz cenne bonusy i dodatkowe punkty przy punktowaniu sal balowych, które odbywa się po punktowaniu na Torze Cesarza.

Wznieście toast, napijcie się szampana i na parkiet!

Ważne zmiany w akcjach

Dwa pola akcji zmieniają się, by uwzględnić nowy zasób: szampan. Pozostałe pola bez zmian.

Uwaga: mimo że szampan to „napój”, w grze nie jest traktowany ani jako jedzenie, ani jako napój. Jednocześnie wszystkie zasady dotyczące jedzenia i napojów stosują się również do szampana (np. można kłaść go na gościach w kawiarni lub do kuchni).

Nowa akcja dodatkowa: wysłanie gościa do sali balowej

Gdy spełnisz zamówienie gościa, zamiast przynosić go do wolnego pokoju, możesz wysłać go do sali balowej:

1. Wybierz rząd (górny/środkowy/dolny) w wybranej sali balowej, gdzie jest wolne miejsce, i zapłać wskazaną liczbę szampanów z kuchni.
2. Zabierz żeton tancerza ze swojej planszy prób i umieść go w wybranym rzędzie, od lewej na pierwszym wolnym polu.
3. Jeśli umieszczasz tancerza w rzędzie górnym lub środkowym, natychmiast otrzymujesz bonus rzędu (dolny rząd nie daje bonusu).
4. Odrzuć kartę gościa i otrzymaj normalnie nagrodę oraz punkty z karty.
5. Jeśli zdejmiesz ostatniego tancerza z jednego z obszarów planszy prób, natychmiast otrzymujesz wskazany bonus pokoju.

Balkon

Górny rząd prawej (skrajnej) sali balowej traktuje się jako mający nieograniczoną liczbę pól. Jeśli wszystkie pola w tym rzędzie są zajęte, przy kolejnym wysłaniu tancerza możesz zapłacić 3 szampany, aby umieścić tancerza na planszy balkonu i otrzymać bonus górnego rzędu sąsiedniej sali. Tancerze na balkonie liczą się jak tancerze w górnym rzędzie prawej sali.

Punktowanie sal balowych i koniec gry

Punktowanie sal balowych zawsze odbywa się po punktowaniu Cesarza:

- lewa sala: po 1. punktowaniu (koniec 3. rundy)
- środkowa: po 2. punktowaniu (koniec 5. rundy)
- prawa: po 3. punktowaniu (koniec 7. rundy)

Gra kończy się po 7. rundzie, po ostatnim punktowaniu sal balowych, a następnie wykonuje się punktowanie końcowe jak w podstawie. Każdy szampan pozostały w kuchni to 1 punkt.

Moduł 2: Celebryci — zasady gry (ciąg dalszy)

Przebieg rundy

Gracie jak w podstawie, z tym że na początku każdej rundy gracz rozpoczynający rzuca kośćmi białymi i kolorowymi, a następnie rozkładacie je na planszy akcji jak zwykle.

Wykonanie akcji — biała vs kolorowa kość

- Biała kość: robisz standardowo przypisaną akcję główną.
- Kolorowa kość: wykonujesz poniższe kroki (kolejno):
 1. Zapłać 1 koronę za każdą inną kość pozostającą na tym samym polu akcji (czyli za wszystkie oprócz wybranej) — niezależnie od koloru.
 2. Weź z salonu celebrytę odpowiadającego kolorowi wybranej kości i połóż go odkrytego przed sobą.
 3. Natychmiast zdobądź 1 / 2 / 4 PZ zgodnie z wartością na żetonie celebryty lub na nałożonym na niego krążku PZ (jeśli jest).

4. Wykonaj normalnie akcję główną z tego pola (siła akcji to liczba wszystkich kości na polu, łącznie z wybraną — kolor nie ma znaczenia).

Używanie efektu celebryty

Efekt celebryty możesz wykorzystywać w swojej turze, zawsze gdy to możliwe — również w pozostałej części bieżącej rundy, jeśli zdobyłeś go w tej rundzie.

Pasowanie i „kosz” (przerzut kości)

Gdy kość trafia na „kosz”, w miarę możliwości wybiera się białą kość. Kolorową można wrzucić tylko w mało prawdopodobnej sytuacji, gdy zostały już wyłącznie kolorowe kości; wtedy gracz wykonujący przerzut (ten z najmniejszym numerem na kafelku kolejności) decyduje, którą kolorową kość przetrzucić.

Koniec rundy (przed punktowaniem Cesarza)

Zanim nastąpi punktowanie Cesarza (jeśli wypada), wykonajcie:

1. Zbierzcie wszystkich celebrytów od graczy i utwórzcie z nich stos kart/żetonów odrzuconych.
2. Rozwój celebrytów w salonie:
 - jeśli celebryta nie ma krążka PZ → połóż krążek stroną „2 PZ”, zasłaniając nadruk „1 PZ”;
 - jeśli ma „2 PZ” → odwróć na „4 PZ”;
 - jeśli ma „4 PZ” → zdejmij celebrytę z salonu (na stos odrzuconych) i oddaj krążek do puli.
3. Uzupełnij salon, dobierając nowych celebrytów z zakrytego stosu i układając od lewej do prawej. Gdy stos się skończy, potasuj odrzucone i zrób nowy zakryty stos.

Moduł 3: Unikalne hotele (wejścia do hotelu)

W Wiedniu hoteli jest mnóstwo — sama dobra obsługa nie wystarczy. W tym module na początku licytujecie unikalne „wejścia do hotelu”, które zmieniają warunki startowe i dają specjalne zdolności na całą grę.

Przygotowanie (skrót najważniejszych zmian)

- Nie kładziesz startowych jedzeń/napojów do kuchni (pomijasz odpowiedni krok przygotowania).
- Jeśli grasz jednocześnie z modułem 1 (bale), zaczynasz z 1 szampanem, ale nadal bez pozostałych startowych jedzeń/napojów.

Licytacja wejść do hoteli (aukcja)

- Gracze po kolei wystawiają do licytacji wejścia do hoteli; kto wygra dane wejście, nie bierze udziału w kolejnych aukcjach.
- Jeśli gracz rozpoczynający aukcję nie wygra, rozpoczyna kolejną aukcję. Jeśli wygra, następną aukcję rozpoczyna kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara, który jeszcze nie zdobył wejścia.
- Proces trwa aż zostanie jedno wejście — ostatni gracz dostaje je za darmo.
- (W instrukcji jest przykład aukcji na 3 graczy — zasada jest dokładnie taka jak powyżej).

Rozgrywka

Zasady podstawowe pozostają bez zmian, poza wyjątkami wynikającymi z konkretnego wejścia. Zdolności używa tylko właściciel wejścia. Szczegółowe efekty wszystkich wejść są w aneksie.

Moduł 4: Gracz rozpoczynający — „fałszywy klucz”

Ten moduł dodaje mechanikę „fałszywego klucza”, który wpływa na to, kto i jak dostaje kafelki kolejności rundy.

Najważniejsze zasady

- „Fałszywy klucz” można wziąć (jeśli jest dostępny) w 1. albo 2. turze rundy.
- Nie możesz wziąć klucza, gdy już spasowałeś ani po spasowaniu — nawet jeśli po przrzuceniu kości nadal byłby dostępny.
- Na koniec rundy kafelki kolejności rozdajecie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który ma fałszywy klucz. Potem klucz wraca na nakładkę planszy akcji.
- Jeśli nikt nie wzięty klucza, przekazujecie kafelki kolejności standardowo w lewo, jak w podstawce.

Moduł 5: „Chcesz więcej?” (więcej kart bez zmiany zasad)

Ten moduł po prostu dodaje nowe treści do podstawki:

- nowe karty personelu,
- nowe karty celów,
- nowe kafelki Cesarza.

Zasady gry się nie zmieniają, a komponenty mieszają się do odpowiednich talii z podstawki. Komponenty są oznaczone symbolem, żeby łatwo je rozdzielić po grze.

Nowy typ kart personelu (symbol dzwonka)

Karty personelu z symbolem dzwonka nie aktywują się od razu po zagranie, tylko dopiero wtedy, gdy w tej lub późniejszej rundzie spełnisz warunek pokazany po lewej stronie od dwukropka.