

Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND
AUSTRIA
HOTEL

Alles Walzer!



ERWEITERUNG
RETAIL EDITION



Grand AUSTRIA Hotel - Alles Walzer!

Eine Erweiterung von Simone Luciani und Virginio Gigli

Es ist Ballsaison in Wien und in der Stadt ist das Tanzfieber ausgebrochen. Aber nicht so neumodische Tänze wie Boogie-Woogie oder Charleston stehen hier hoch im Kurs. Mitnichten! Es ist der gute alte Walzer, König aller Tänze, den die Menschen hier lieben. Das lockt viele illustre Gäste und auch so manchen Prominenten nach Wien und in dein Hotel. Statt sich des Nachts brav auf das Hotelzimmer zu begeben, wollen die meisten lieber das Tanzbein schwingen! Nun ist es wieder an dir, ein weiteres Mal als Wiens erste Adresse zu glänzen: Lies deinen Gästen jeden Wunsch von den Lippen ab, begleite sie in die Ballsäle, engagiere tatkräftiges Personal und festige deinen Ruf als der erfolgreichste Hotelier weit und breit. In diesem Sinne: Alles Walzer!

Guten Tag, gnä' Frau, Grüß Gott, der Herr! Ihr Besuch ehrt uns. Ich heiße Elisabeth und bin die „gute Seele“ des Hauses und eine Kollegin Leopolds, dessen Bekanntschaft Sie ja bereits gemacht haben. Wenn Sie gestatten, werde ich Sie heute ein wenig herumführen. Die Ballsaison steht an und prachtvolle Ballsäle erwarten Sie! Außerdem haben wir die eine oder andere Überraschung für Sie parat. Meine Damen, meine Herren, bitte folgen Sie mir, der Rundgang beginnt ...



Überblick

Diese Erweiterung besteht aus fünf Modulen: **Wiener Ballsäle, Prominente, Besondere Hotels, Startspieler** und **Darf's a bisserl mehr sein?** Ihr könnt die Module beliebig mit dem Grundspiel kombinieren, wir empfehlen aber jedes Modul zunächst einzeln auszuprobieren, bevor ihr sie miteinander kombiniert. Je mehr Module ihr verwendet, desto komplexer wird das Spiel.

Spielmaterial

Jedes Modul führt das zugehörige Spielmaterial gesondert auf. Die vier neuen **Siegepunktplättchen**, die ihr bei Erreichen von 225 bzw. 300 Siegpunkten an euch nehmt, werden bei allen Modulen verwendet. Sie werden daher weder gesondert aufgeführt noch bei der jeweiligen Spielvorbereitung genannt. Legt sie einfach zu den Siegpunktplättchen des Grundspiels dazu.

4 Siegpunktplättchen



Vorderseite Rückseite

Änderungen der Neuauflage des Grundspiels

Die nachstehenden Informationen könnten nützlich sein, falls ihr eine ältere Ausgabe von GRAND AUSTRIA HOTEL besitzt und die überarbeitete Anleitung noch nicht gelesen habt:

- Durchgang heißt nun **Spielrunde**.
- Räume heißen nun **Zimmer**, Bereiche heißen nun **Zimmergruppen**.
- Kundenkarten heißen nun **Gästekarten**, das Kaffeehaus heißt jetzt **Café**.
- Die auf dem Spielplan verfügbaren Gästekarten bilden zusammen die **Reihe**.
- Die Zahlung von 1 Krone, um bei einer Aktion einen (*gedachten*) Würfel mehr zu haben, heißt **Hauptaktion verstärken**.

Autoren: Simone Luciani und Virginio Gigli

Redaktion: Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela

Anleitung: Grzegorz Kobiela

Deutsche Übersetzung: Ralph Bienert

Illustration: Klemens Franz

Regelsatz: atelier198



© 2022 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen oder Anregungen?
Schreiben Sie uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange finden Sie Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Die Autoren möchten allen Freunden, die diese Erweiterung getestet haben, ihren Dank für die investierte Zeit und die wertvollen Anmerkungen aussprechen. Besonders hervorzuheben sind: Flaminia Brasini, Samantha Milani, Antonio Tinto, Marco Pranzo, Francesca Giusti, Gaetano Cellizza, Maria Chiara Calvani, Tommaso Battista, Gabrielle Ausiello, Claudio Ciccalè, Nadia Curi, Martina Priori, Paolo Prioretti, Ido Traini, Andrea Giuliani, Paolo Toffanello, Daniel Marinangeli und Giacomo Censi.

Anerkennung gebührt zudem Mauro Gibertoni, der uns seinen Automa überließ und ihn mit uns an diese Erweiterung anpasste. Ein Dankeschön der Redaktion für wertvolles Feedback geht an alle unermüdlichen Tester sowie an Marisyta Stam, Ronny Vorbrodt, Sabrina und Hanno von Contzen.

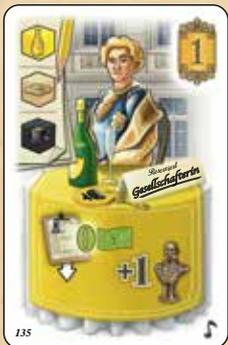
Modul I: WIENER BALLSÄLE

Jetzt schon ins Bett? Langweilig! Die Nacht ist jung und die Ballsaison ist eröffnet ...

In diesem Modul habt ihr jeweils 10 Tänzer, die gerade in den Proberäumen eurer Hotels den Walzer üben. Wenn ihr die Bestellung eines Gastes erfüllt, habt ihr nun zwei Möglichkeiten: Ihr könnt den Gast entweder – wie gewohnt – in einem Zimmer einquartieren oder ihn als Tänzer in einen der drei Ballsäle entsenden. In den Ballsälen tummelt sich die Upper Class und wer hier etwas gelten will, muss sich großzügig zeigen und Champagner spendieren. Im Gegenzug locken dort wertvolle Boni und zusätzliche Siegpunkte bei der Ballsaalwertung, die nach der Kaiserwertung stattfindet.

Erhebt das Glas, nehmt einen kräftigen Schluck Schampus und schwingt euch aufs Parkett!

Spielmaterial



29 Gästekarten



15 Personalkarten



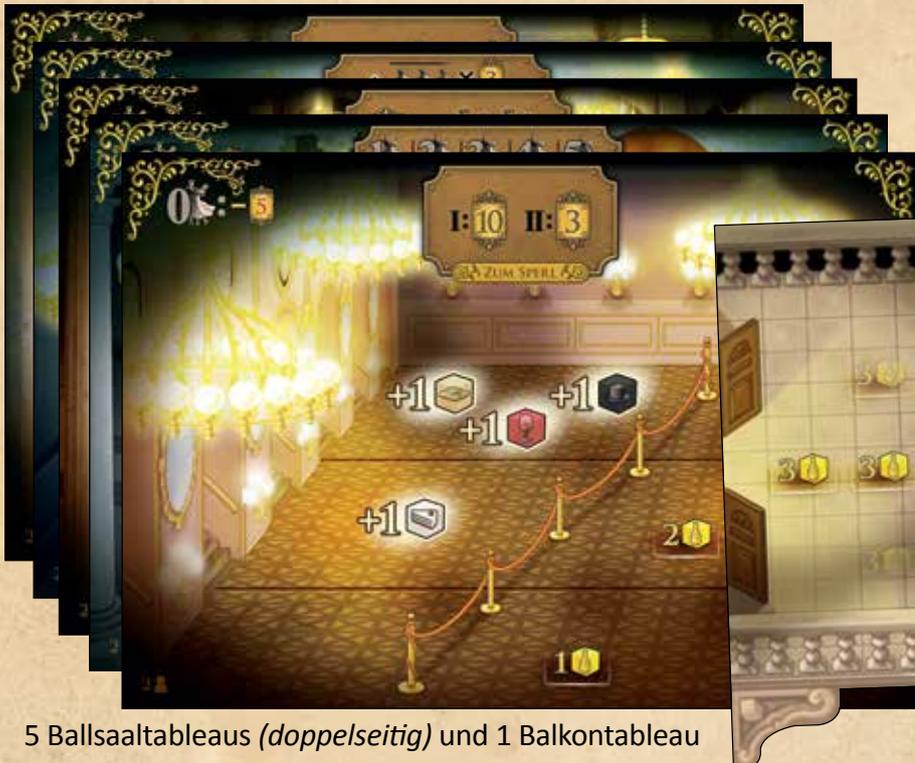
3 Politikkarten



2 Übersichtskarten



2 Schlusswertungskarten (plus 2 für das Grundspiel)



5 Ballsaaltableaus (doppelseitig) und 1 Balkontableau



4 Proberaumtableaus



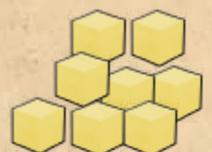
1 Abdeckplättchen für den Aktionsplan



3 Kaiserplättchen



40 Tänzerplättchen (in den 4 Spielerfarben)



25 Champagner



3 Rundenplättchen

Spielaufbau

Mischt die neuen **Gästekarten**, **Personalkarten**, **Politikkarten** und **Kaiserplättchen** in die jeweiligen Stapel des Grundspiels. Diese Karten und Plättchen sind mit dem Symbol  gekennzeichnet, damit ihr sie nach dem Spiel wieder leicht aussortieren könnt.

Baut dann das Spiel nach den Regeln des Grundspiels auf und fügt die nachfolgenden Aufbausritte hinzu. **Nur Schritt 6** muss zu einem bestimmten Zeitpunkt erfolgen, bei allen anderen Schritten spielt die genaue Aufbaureihenfolge keine Rolle.

Gemeinsame Auslage

1. Wählt drei zufällige **Ballsäle**, dreht die Tableaus auf die passende Seite (*der Spielerzahl entsprechend*) und legt sie oberhalb des Spielplans nebeneinander in zufälliger Reihenfolge aus. Legt die übrigen Ballsäle zurück in die Spielschachtel – sie werden nicht weiter benötigt.
 - a. Platziert die **Rundenplättchen** von links nach rechts oberhalb der Ballsäle in aufsteigender Reihenfolge (3, 5, 7).
 - b. Legt den **Balkon** rechts neben die Ballsäle, so dass die Balkontür bündig zur oberen Reihe des Ballsaals ganz rechts anliegt.



2. Legt das **Abdeckplättchen** für den Aktionsplan mit der hellen Seite nach oben über die Aktionen  und  des Aktionsplans.
3. Legt den **Champagner** zu den Speisen und Getränken.
4. Legt die neuen **Übersichtskarten** zu denen des Grundspiels.



Persönliche Auslage

5. Zusätzlich zu den vier Speisen und Getränken, die es bei Spielbeginn gibt, erhaltet ihr noch jeweils **1 Champagner**, den ihr ebenfalls in eure Küche legt.
6. Führt diesen Schritt aus, nachdem ihr eure sechs Personalkarten gezogen (und ggf. gedrahtet) habt, aber noch bevor ihr euch eine erste Gästekarte aussucht (*sprich zwischen Schritt 10 und 11 des Spielaufbaus gemäß der überarbeiteten Anleitung des Grundspiels*):
 - a. Legt so viele zufällige **Proberaumtableaus** aus, wie Spieler teilnehmen. (*Bei vier Spielern werden alle Proberäume verwendet.*)
 - b. Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und dann weiter **entgegen dem Uhrzeigersinn** sucht sich jeder einen Proberaum aus und legt ihn links an seinen Hotelplan.
 - c. Nehmt die **10 Tänzerplättchen*** eurer Farbe und verteilt sie auf die vorgesehenen 10 Felder eures Proberaums.



**Obwohl diese ein Tanzpaar zeigen, gilt in diesem Spiel jedes Tänzerplättchen als ein Tänzer.*



Spielablauf

Spielt das Spiel nach den Regeln des Grundspiels, beachtet aber folgende Änderungen:



Hauptaktionen

Damit ihr euch über Hauptaktionen die neue Ware dieser Erweiterung – **Champagner** – beschaffen könnt, wurden die ersten beiden Aktionsfelder angepasst. Die anderen Aktionsfelder bleiben unverändert.

• Speisen und Champagner nehmen



Du erhältst insgesamt so viel **Strudel, Torte und Champagner** aus dem Vorrat, wie es der Stärke dieser Hauptaktion entspricht. Du kannst Strudel, Torte und Champagner dabei frei kombinieren, musst jedoch **mindestens genauso viel Strudel wie Torte und mindestens genauso viel Torte wie Champagner nehmen**.

Beispiel: Bei drei Würfeln auf dem Aktionsfeld \bullet kannst du **wahlweise 3 Strudel oder 2 Strudel und 1 Torte oder 1 Strudel, 1 Torte und 1 Champagner nehmen**.

• Getränke und Champagner nehmen



Du erhältst insgesamt so viel **Wein, Kaffee und Champagner** aus dem Vorrat, wie es der Stärke dieser Hauptaktion entspricht. Du kannst Wein, Kaffee und Champagner dabei frei kombinieren, musst jedoch **mindestens genauso viel Wein wie Kaffee nehmen und mindestens genauso viel Kaffee wie Champagner**.

Beispiel: Bei vier Würfeln auf dem Aktionsfeld \bullet kannst du **wahlweise 4 Wein oder 3 Wein und 1 Kaffee oder 2 Wein und 2 Kaffee oder 2 Wein, 1 Kaffee und 1 Champagner nehmen**.

Wichtig! Obwohl Champagner eigentlich ein Getränk ist, nimmt es für dieses Spiel jedoch eine Sonderstellung ein und gilt **weder als Speise noch als Getränk**. Ansonsten gelten alle Regeln für Speisen und Getränke auch für Champagner, z. B. könnt ihr erhaltenen Champagner auch gleich auf eure Gästekarten im Café oder in die Küche legen.

Zusatzaktionen

Dieses Modul bereichert die Zusatzaktionen um eine Option, die ihr nutzen könnt, wenn ihr die Bestellung eines Gastes erfüllt. Die bestehenden Zusatzaktionen bleiben unverändert.

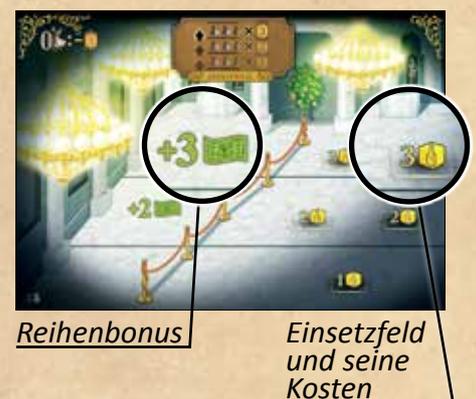


Sie haben es sicher geahnt: Die Zusatzaktion „Servieren“ gilt nun auch für Champagner.

• Einen Tänzer in einen Ballsaal entsenden

Anstatt einen Gast nach erfüllter Bestellung in einem freien Zimmer einzuquartieren, könnt ihr diesen nun alternativ – als Tänzer – in einen Ballsaal entsenden. Geht wie folgt vor, wenn ihr euch für diese Option entscheidet:

1. Wählt eine Reihe (*die obere, mittlere oder untere*) eines **Ballsaals** eurer Wahl, die noch mindestens ein freies Einsetzfeld hat, und zahlt die angezeigte Anzahl Champagner aus eurer Küche. (*Ihr müsst eine Reihe auswählen, die ihr euch leisten könnt. Falls ihr euch keine leisten könnt, dürft ihr diese Zusatzaktion nicht wählen.*)
2. Nehmt ein beliebiges **Tänzerplättchen** von eurem Proberaumtableau und legt es in die gewählte Reihe, und zwar auf das erste freie Einsetzfeld von links. Ihr braucht die Tänzer nicht in einer bestimmten Reihenfolge vom Proberaumtableau zu nehmen.
3. Setzt ihr den Tänzer in die **obere oder mittlere Reihe**, erhaltet ihr sofort den links von der Reihe abgebildeten Reihenbonus. (*Die untere Reihe sieht keinen Bonus vor. Wenn ihr Speisen und Getränke als Bonus erhaltet, könnt ihr diese wie üblich direkt auf eure Gästekarten oder in eure Küche legen.*)
4. Legt den Gast auf den Ablagestapel. Dabei bekommt ihr ganz normal die Siegpunkte und die Belohnung, die oben bzw. unten auf der Karte abgebildet sind.
5. Sobald ihr **alle Tänzer aus einem Bereich** eures Proberaums entfernt habt, erhaltet ihr sofort den abgebildeten **Bereichsbonus**.



Ihr könnt euch die verschiedenen Belohnungen und Boni der Schritte 3, 4 und 5 in beliebiger Reihenfolge nehmen. Die Schritte 1 und 2 müsst ihr aber vor etwaigen Belohnungen und Boni durchführen, d. h., ihr könnt keinen Champagner, den ihr aufgrund von Belohnungen und Boni erhalten habt, für die Kosten hernehmen, die ihr für das Einsetzen des Tänzers im Ballsaal zahlen müsst.

Bereichsbonus



Der Balkon

Die **obere Reihe des Ballsaals ganz rechts** (mit dem Rundenplättchen „7“ darüber) hat unbegrenzt viele Einsetzfelder. Sobald alle abgebildeten Einsetzfelder der oberen Reihe besetzt sind, könnt ihr beim nächsten Mal, wenn ihr einen Tänzer in einen Ballsaal entsendet, 3 Champagner bezahlen, um den Tänzer auf dem **Balkon** zu platzieren. Dafür erhaltet ihr den **Bonus der oberen Reihe** des angrenzenden Ballsaals. Tänzer auf dem Balkon werden für alle Belange der oberen Reihe des rechten Ballsaals zugerechnet.



Anmerkungen:

- Beim Entsenden eines Tänzers in einen Ballsaal wird kein Zimmerplättchen auf eurem Hotelplan umgedreht. Die Farbe des Gastes spielt für das Entsenden keine Rolle.
- Auf der Seite für 3 und 4 Spieler sind einige Einsetzfelder nur bei 4 Spielern verfügbar, was ihr am Symbol wie rechts dargestellt erkennt. Bei 3 Spielern dürft ihr diese Einsetzfelder nicht nutzen.



Wenn Sie zu dritt spielen, dann können's diese Felder mit Tänzern der unbenutzten Spielerfarbe besetzen. Die nehmen an den Ballsaalwertungen natürlich nicht teil.

- Sobald alle Einsetzfelder des linken oder mittleren Ballsaals besetzt sind, könnt ihr keine Tänzer mehr dorthin entsenden.



Denken's dran: Dank dem Balkon können's immer Tänzer in den rechten Ballsaal schicken, sogar wenn da schon alle Felder voll sind.

- Einmal gesetzt bleibt ein Tänzer bis Spielende auf seinem Feld und kann nicht mehr bewegt werden.



Außer Sie verlieren Tänzer, weil der Kaiser Sie bestraft ...

- Ihr könnt Tänzer in bereits gewertete Ballsäle entsenden (siehe „Ballsaalwertung“ auf der nächsten Seite).
- Ihr könnt die „Flamencotänzerin“ aus dem Grundspiel (Nr. 53) trotz ihres Namens wahlweise in einen Ballsaal entsenden oder ganz normal ein Zimmer beziehen lassen.

Klarstellungen



Dieses Symbol steht für Champagner.



Dieses Symbol steht für eine Speise oder ein Getränk, **nicht jedoch für Champagner.**



Dieses Symbol steht für eine beliebige Ware: Speise, Getränk oder Champagner.

Neue Symbole



Du kannst zu den üblichen Kosten einen weiteren Tänzer entsenden.



Du kannst einen weiteren Tänzer kostenfrei entsenden.



Du kannst einen weiteren Tänzer entsenden. Bezahle dabei bis zu so viel Champagner weniger wie angegeben.

Anmerkung: Taucht eines dieser Symbole in der Belohnung eines Gastes auf, spielt es für das Entsenden des weiteren Tänzers keine Rolle, ob ihr den Gast selbst in einen Ballsaal entsendet oder in einem Zimmer einquartiert habt.

Beispiel:

- 1 Nachdem du die Bestellung der Zarin erfüllt hast, quartierst du sie in einem Zimmer ein und bekommst dafür 9 Siegpunkte.
- 2 Ihre Belohnung erlaubt es dir, einen weiteren Tänzer zu entsenden und du entscheidest dich, diesen in den „Apollosaal“ zu schicken. Da dort alle vorgezeichneten Einsetzfelder bereits besetzt sind, musst du den Tänzer auf den Balkon setzen.
- 3 Normalerweise würde das 3 Champagner kosten, da die Belohnung aber einen Rabatt vorsieht, musst du nur 2 Champagner aus deiner Küche abgeben.
- 4 Du erhältst nun 3 Kronen als Reihenbonus und, weil du den letzten Tänzer aus dem dritten Bereich deines Proberaums entfernt hast, 2 Champagner sowie 1 Schritt auf der Kaiserleiste als Bereichsbonus.



Auch wenn Sie in diesem Beispiel letzten Endes keinen Champagner verloren haben, hätten's ohne Champagner in der Küche keinen Tänzer entsenden dürfen. Erst zahlen, dann Belohnungen einstreichen!

Ballsaalwertung

Die Ballsäle werden **nach den Kaiserwertungen** gewertet. Die **Rundenplättchen** oberhalb der Ballsäle geben an, nach welcher Kaiserwertung jeder Ballsaal gewertet wird: der Ballsaal ganz links nach der ersten (am Ende von Spielrunde 3), der mittlere Ballsaal nach der zweiten (am Ende von Spielrunde 5) und der Ballsaal ganz rechts nach der letzten (am Ende von Spielrunde 7).

Jeder Ballsaal punktet auf unterschiedliche Weise, wie im oberen Teil des jeweiligen Ballsaals abgebildet. Wer bei der Wertung eines Ballsaals **keinen Tänzer** in diesem Ballsaal hat, **verliert 5 Siegpunkte**.

Natürlich ist niemand gezwungen, sich im Ballsaal blicken zu lassen. Tanzmuffel kommen in der High Society allerdings nicht gut an ...



Anmerkung: Die Ballsäle werden im Anhang auf den Seiten 16-17 ausführlich erklärt.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet nach der dritten und letzten Ballsaalwertung am Ende der siebten Spielrunde. Danach erfolgt die Schlusswertung, wie im Grundspiel beschrieben.

Jeder übrige Champagner in eurer Küche ist 1 Siegpunkt wert.

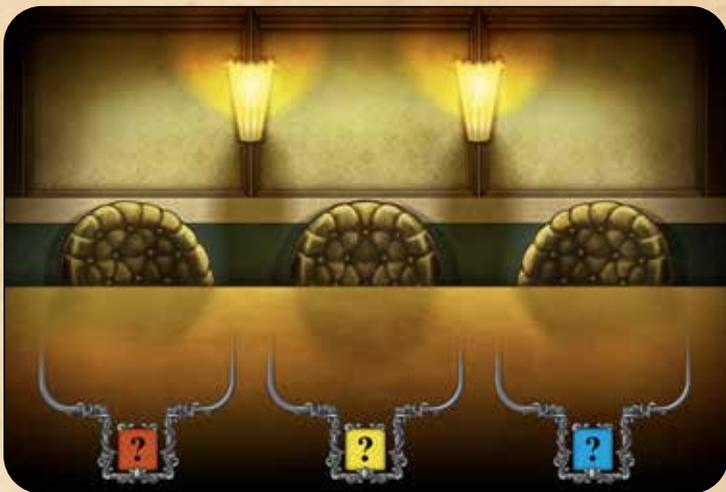
Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der in Summe mehr übrige Kronen plus übrige Speisen, Getränke und Champagner in seiner Küche hat.

Modul 2: PROMINENTE

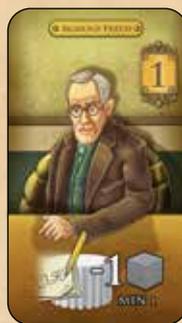
Wien ist ein mondänes Pflaster und Magnet für viele berühmte Leute. Sind das nicht Marie Curie und Albert Einstein, die dort hinten in der Lounge bei einer Tasse Kaffee zusammensitzen? Jetzt heißt es, durch Spitzenleistung zu überzeugen und den einen oder anderen Prominenten dabei für sich zu gewinnen! Da wird die Konkurrenz sicher blass vor Neid ...

Dieses Modul ersetzt drei weiße Würfel durch farbige Würfel, die jeweils einem Prominenten in der Lounge zugeordnet sind. Nehmt ihr einen farbigen Würfel vom Aktionsplan, bekommt ihr auch den dazugehörigen Prominenten aus der Lounge. Dieser leistet euch bis zum Ende der Spielrunde wertvolle Unterstützung. Das hat allerdings seinen Preis: Je früher ihr den Würfel nehmt, desto teurer wird es. Auf's richtige Timing kommt es an!

Spielmaterial



1 Loungetableau



11 Prominentenplättchen*

3 Siegpunktchips



Vorderseite Rückseite



3 farbige Würfel (rot, blau und gelb)

*Die Prominentenplättchen mit dem Symbol ♪ (Giacomo Puccini, Mata Hari und Pablo Picasso) werden nur in Kombination mit Modul 1 verwendet.

Spielaufbau

Baut das Spiel nach den Regeln des Grundspiels auf und ergänzt den Aufbau um folgende Schritte:

Allgemeine Auslage

1. Entfernt **drei weiße Würfel** aus dem Spiel und ersetzt diese durch die drei **farbigen Würfel**. Die Gesamtzahl der Würfel bleibt gleich (10/12/14 Würfel bei 2/3/4 Spielern).
2. Legt das **Loungetableau** oberhalb des Aktionsplans ab.
 - a. Mischt die **Prominentenplättchen** und legt diese als **verdeckten Stapel** neben die Lounge.
 - b. Zieht **drei Prominente** vom Stapel und legt sie einzeln von links nach rechts **offen** in die Lounge.
 - c. Legt die drei **Siegpunktchips** neben die Lounge.

Denken's dran: Wenn Sie Modul 1 und 2 nicht zusammen spielen, müssen's die Prominenten mit dem Symbol ♪ vorher rausnehmen.



Persönliche Auslage

Keine Änderungen.



Spielablauf

Spielt das Spiel nach den Regeln des Grundspiels und beachtet dabei die nachfolgenden Änderungen.

Zu Beginn jeder Spielrunde würfelt der Startspieler die **weißen und farbigen Würfel** zusammen und verteilt diese wie gewohnt auf die Aktionsfelder.

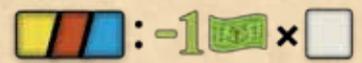
Ein Aktionsfeld nutzen

Wenn ihr ein Aktionsfeld nutzt, spielt es für die Stärke der Hauptaktion keine Rolle, welche Farbe die Würfel darauf haben: Die Stärke bestimmt sich weiterhin nach der Gesamtzahl der Würfel auf diesem Aktionsfeld (*einschließlich des gewählten Würfels*), egal welche Farbe sie haben.

☉ Nehmt ihr einen **weißen Würfel**, führt ihr die Hauptaktion wie gewohnt durch.

☉ Nehmt ihr einen **farbigen Würfel**, führt ihr die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Zuerst müsst ihr **1 Krone pro weiteren Würfel** auf diesem Aktionsfeld bezahlen, **egal welche Farbe sie haben.** (Nur der gewählte Würfel wird nicht mitgerechnet.)



2. Nehmt euch den **Prominenten**, der dem gewählten Würfel zugeordnet ist, aus der Lounge und legt ihn offen vor euch ab.



3. **Ihr bekommt sofort 1 bzw. 2 oder 4 Siegpunkte**, wie auf dem Prominenten bzw. auf dem darauf liegenden Siegpunktchip aufgedruckt. (Liegt ein Siegpunktchip darauf, ersetzt sein Wert den aufgedruckten Siegpunkt des Prominenten.)

4. Führt dann die zugehörige Hauptaktion wie gewohnt durch. (Der gewählte Würfel zählt zur Stärke ganz normal dazu.)

Ihr könnt den Effekt des Prominenten – wann immer anwendbar – innerhalb **eures Spielzuges** nutzen. Er steht euch bis zum Ende der laufenden Spielrunde zur Verfügung, auch schon im aktuellen Spielzug.

Beispiel: Es liegen fünf Würfel auf dem Aktionsfeld ☉: drei weiße, ein blauer und ein roter. Wählst du den roten oder blauen Würfel, musst du 4 Kronen bezahlen und dir Gandhi (rot) bzw. Einstein (blau) aus der Lounge nehmen. Dafür bekommst du 1 bzw. 4 Siegpunkte. Schließlich führst du die Hauptaktion ☉ mit einer Stärke von 5 durch.



Passen

Wenn ihr einen Würfel auf den Mistkübel legt, dann nehmt nach Möglichkeit einen **weißen Würfel**. Nur im unwahrscheinlichen Fall, dass es nur noch farbige Würfel gibt, dürft ihr einen farbigen auf den Mistkübel legen. In diesem Fall entscheidet der Spieler, der die Würfel erneut würfelt (*d. h., dessen Reihenfolgeplättchen die kleinste Nummer zeigt*), welcher Würfel entfernt wird.

Ende einer Spielrunde

Führt am Ende einer Spielrunde vor der Kaiserwertung (*falls es eine gibt*) folgende Schritte durch:

1. **Sammelt** alle Prominenten in eurem Besitz wieder ein und legt sie auf einen **Ablagestapel**.

2. **Aktualisiert** dann die Prominenten in der Lounge:

- Hat ein Prominenter noch keinen Siegpunktchip, dann legt einen mit der Seite „2“ nach oben über den aufgedruckten „1 Siegpunkt“ auf dem Prominenten.
- Hat ein Prominenter bereits einen Chip mit „2 Siegpunkten“, dreht ihn auf die Seite mit „4 Siegpunkten“.
- Hat ein Prominenter bereits einen Chip mit „4 Siegpunkten“, kommt der Prominente auf den Ablagestapel und der Siegpunktchip zurück in den Vorrat.

3. **Füllt** die Lounge wieder auf, indem ihr neue Prominente vom Stapel zieht und die leeren Plätze in der Lounge von links nach rechts belegt. Ist der Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und daraus ein neuer verdeckter Zugstapel gebildet.

Fahrt dann nach den Regeln des Grundspiels fort: Führt die Kaiserwertung durch (*falls es eine gibt*), gebt die Reihenfolgeplättchen weiter, rückt den Rundenzähler vor und dreht eure Personalkarten wieder aufrecht.

Spielende und Schlusswertung

Keine Änderungen.

Modul 3: BESONDERE HOTELS

Unterkünfte gibt es in Wien wie Sand am Meer und der werte Gast hat hier die Qual der Wahl. Geschmackvolles Ambiente und exzellenter Service allein reichen bei Weitem nicht mehr, um als Hotel aus der Menge herauszuragen. Jetzt heißt es, ganz neue Akzente zu setzen, um selbst den verwöhntesten Kunden schwärmen zu lassen ...

In diesem Modul beginnt ihr damit, auf einen individuellen Hoteleingang zu bieten. Der Hoteleingang, den ihr ersteigert, ändert eure Startbedingungen und gibt euch für die gesamte Partie wertvolle Sonderfähigkeiten. Also raus aus der Komfortzone und auf zu neuen Ufern! Nutzt die einzigartigen Effekte eurer Hotels am besten und fahrt so mehr Siegpunkte ein als je zuvor.

Spielmaterial



5 Bonusplättchen
(für Hotel Dove)

9 Hoteleingänge*

*Der Hoteleingang mit dem Symbol  (*The Ren*) wird nur in Kombination mit Modul 1 verwendet.

Spielaufbau

Baut das Spiel nach den Regeln des Grundspiels auf und ergänzt den Aufbau um folgende Schritte:

Allgemeine Auslage

Keine Änderungen.

Persönliche Auslage

1. Legt keine Speisen oder Getränke in eure Küche (d. h., überspringt Schritt 9 des Spielaufbaus gemäß der überarbeiteten Anleitung des Grundspiels).

Werden die Module 1 und 3 kombiniert, beginnen Sie mit 1 Champagner in Ihrer Küche. Speisen oder Getränke gibt es aber zunächst keine.



2. Führt diesen Schritt aus, nachdem ihr eure sechs Personalkarten gezogen (und ggf. gedraftet) habt, aber noch bevor ihr euch eine erste Gästekarte aussucht (sprich zwischen Schritt 10 und 11 des Spielaufbaus gemäß der überarbeiteten Anleitung des Grundspiels):

a. Legt eine zufällige Auswahl an **Hoteleingängen** aus – pro Spieler einen. Beachtet die zusätzlichen Hinweise für Hotel Dove, Ninas Melange und The Grand Wray Hotel, sofern sich diese in der Auswahl befinden:



- **Hotel Dove:** Legt die 5 Bonusplättchen offen neben „Hotel Dove“.
- **Ninas Melange:** Legt 3 Politikkarten (je eine A, B und C) offen neben „Ninas Melange“. Diese werden zufällig aus den übrig gebliebenen Karten bestimmt.
- **The Grand Wray Hotel:** Legt 6 Kaiserplättchen (je zwei A, B und C) offen neben das „Grand Wray Hotel“. Diese werden zufällig aus den übrig gebliebenen Plättchen bestimmt.

b. Sobald die Hoteleingänge feststehen, werden sie **versteigert**. Es beginnt der Startspieler, der sich einen Hoteleingang aussucht und **0 oder mehr Kronen** darauf bietet. Dann geht es im **Uhrzeigersinn** weiter. Wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr das vorherige Gebot **erhöhen oder passen**. Wer passt, kann für diesen Hoteleingang nicht mehr mitbieten. Die Versteigerung geht so lange reihum, bis alle bis auf einen Spieler gepasst haben; dieser erhält den Zuschlag.

- c. Zahlt bei Zuschlag euer Gebot (*sofern größer als 0*), indem ihr den Marker auf eurer Geldleiste entsprechend zurücksetzt. Legt den Hoteleingang links an euren Hotelplan an und nehmt euch die **Waren**, die oben am Hoteleingang abgebildet sind. Bei manchen Hoteleingängen sind noch weitere Elemente abgebildet. Seht hierfür im Anhang auf den Seiten 19-21 nach, wann ihr diese genau erhaltet. Wer einen Hoteleingang ersteigert hat, kann bei nachfolgenden Versteigerungen nicht mehr teilnehmen.
- d. Falls die Versteigerung nicht vom Startspieler gewonnen wurde, muss er einen anderen Hoteleingang auf die gleiche Weise versteigern. Hat er die Versteigerung indes gewonnen, muss der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, der noch keinen Hoteleingang ersteigert hat, eine Versteigerung starten. Macht auf die Weise weiter, bis alle bis auf ein Hoteleingang versteigert wurden. Der verbleibende Spieler erhält den letzten Hoteleingang **kostenfrei**.

Beispiel: Anton, Bettina and Carla sind dabei, „Hotel Mayenfels“, „The Grand Wray Hotel“ und „The Kozi Palace, Vienna“ zu versteigern. Anton ist Startspieler und will Hotel Mayenfels versteigern. Zuversichtlich bietet er dafür sogar ganze 5 Kronen. Bettina erhöht auf 7, Carla passt. Anton erhöht auf 8 und gewinnt, da Bettina passt. Nun initiiert Bettina die nächste Versteigerung. Sie bietet 0 auf das Kozi Palace. Carla und Bettina erhöhen beide einige Male, bis Carla schließlich mit 5 Kronen am meisten bietet und den Zuschlag erhält. Infolgedessen erhält Bettina das Grand Wray Hotel kostenlos und beginnt das Spiel mit 10 Kronen. Anton und Carla müssen hingegen mit 2 bzw. 5 Kronen auskommen.



Anton 5

Bettina 7

Carla **passt**

Anton 8



Bettina 0

Carla 1

Bettina 2

Carla 3

Bettina 4

Carla 5



Bettina 0



Anton



Bettina



Carla

Spielablauf

Die Regeln des Grundspiels bleiben bis auf die einzelnen Änderungen durch die jeweiligen Hoteleingänge unverändert. Nur der Besitzer eines Hoteleingangs kann seinen Effekt – wann immer anwendbar – nutzen. Im Anhang (*auf den Seiten 19-21*) könnt ihr die Effekte aller Hoteleingänge im Detail nachlesen.

Spielende und Schlusswertung

Keine Änderungen.

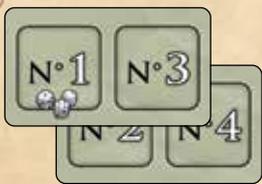
Modul 4: STARTSPIELER

Die Ersten werden die Letzten sein? Das war einmal! Dieses Modul ersetzt die u-förmige Spielreihenfolge des Grundspiels durch die klassische Reihenfolge im Uhrzeigersinn. Zudem könnt ihr nun aktiv darauf spielen, in der nächsten Spielrunde Startspieler zu werden.

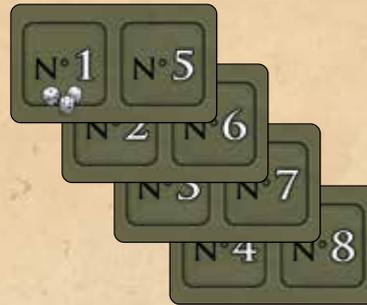
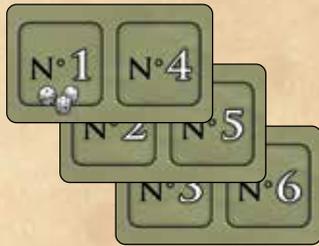
Ein scheinbar kleiner Eingriff, aber mit großer Wirkung!

Die neue Aktion „Startspieler“ findet ihr auf einer Erweiterung für den Aktionsplan. Wer diese Aktion wählt, erhält keinen Würfel vom Aktionsfeld, sondern stattdessen den Generalschlüssel. Damit werdet ihr Startspieler der folgenden Spielrunde und könnt außerdem eine beliebige Hauptaktion durchführen.

Spielmaterial



9 neue Reihenfolgeplättchen



1 Generalschlüssel

1 Aktionsplanerweiterung



Spiel Aufbau

Baut das Spiel nach den Regeln des Grundspiels auf und ergänzt den Aufbau um folgende Schritte:

Allgemeine Auslage

1. Platziert die **Aktionsplanerweiterung** links neben den Aktionsplan (so dass die Illustrationen zusammenpassen) und legt den Generalschlüssel darauf.

Persönliche Auslage

2. Bestimmt einen zufälligen Startspieler und verteilt die **Reihenfolgeplättchen** entsprechend. Verwendet nur die neuen Reihenfolgeplättchen dieses Moduls; die des Grundspiels kommen nicht zum Einsatz.

Die Startspielerin bekommt nicht den Generalschlüssel! Der bleibt auf der Aktionsplanerweiterung liegen, bis ihn jemand im Rahmen der neuen Startspieleraktion nimmt.



3. Stellt euren **Geldmarker** auf der Geldleiste gemäß der folgenden Tabelle ein. Euer Startgeld hängt also von eurer Position innerhalb der Spielreihenfolge zu Beginn ab (angezeigt durch die jeweils kleinere Nummer auf euren Reihenfolgeplättchen):

Position in der Spielreihenfolge	1	2	3	4
Geldmarker auf Feld	9	10	11	12

Spielablauf

Die Regeln des Grundspiels bleiben unverändert. Wie auf den neuen Reihenfolgeplättchen angezeigt, verläuft das Spiel aber nun **im Uhrzeigersinn** (im Gegensatz zur u-förmigen Reihenfolge des Grundspiels).

Es ist jetzt möglich, **aktiv** darauf zu spielen, in der nächsten Spielrunde **Startspieler zu werden**. Hierfür gibt es die **Startspieleraktion**.

Startspieleraktion

Sofern der **Generalschlüssel** noch auf der Aktionsplanerweiterung liegt und du diese Spielrunde **noch nicht gepasst** hast, kannst du in deinem Spielzug **anstelle eines Würfels** den Generalschlüssel von der Aktionsplanerweiterung nehmen und auf dein Reihenfolgeplättchen legen. (*Decke damit wie gewohnt die kleinste sichtbare Nummer ab.*)

Dafür erhältst du **1 Speise oder 1 Getränk** deiner Wahl (*keinen Champagner*) und kannst zudem **eine beliebige Hauptaktion** (von **1** bis **6**) **mit der Stärke 1** durchführen. Wie viele Würfel auf dem entsprechenden Aktionsfeld liegen, ist dabei unerheblich: Führe die Hauptaktion so durch, als läge dort ein einziger Würfel.

Du hast also folgende Möglichkeiten:

- 1 Strudel nehmen oder
- 1 Wein nehmen oder
- 1 Zimmer vorbereiten oder
- 1 Krone erhalten oder
- 1 Schritt auf der Kaiserleiste vorrücken oder
- eine Personalkarte von der Hand für 1 Krone weniger spielen.

Anmerkungen:

- Nimm dabei **keinen** Würfel vom Aktionsfeld.
- Du kannst diese Hauptaktion **nicht** für 1 Krone verstärken.
- Personalkarten, deren Effekt zum Tragen kommt, wenn du einen bestimmten Würfel nimmst, kannst du hierbei **nicht nutzen**.
- Wie gewohnt kannst du Waren, die du hierbei erhältst, direkt auf deine Gäste im Café oder in deine Küche legen.

Wenn du die Startspieleraktion wählst, erhalten die **nachfolgenden** Spieler **0, 1 bzw. 2 Kronen**. Konkret heißt das:

- Bei **4 Spielern** erhält der Spieler links von dir nichts, der Spieler gegenüber von dir 1 Krone und der Spieler rechts von dir 2 Kronen.
- Bei **3 Spielern** erhält der Spieler links von dir nichts und der Spieler rechts von dir 1 Krone.
- Bei **2 Spielern** erhält dein Mitspieler nichts.

Ein kleines Trostpflaster für die Mitspielerinnen, die man mit der Aktion nach hinten gedrängt hat ...



Beispiel: Die aktuelle Spielreihenfolge ist Anton, Bettina und Carla. Bettina ist am Zug und sie entscheidet sich, den Generalschlüssel zu nehmen. Als kostenfreie Speise/Getränk wählt sie 1 Strudel und als Hauptaktion einen weiteren Strudel. Dafür, dass Bettina den Generalschlüssel genommen hat, erhält Anton 1 Krone.

Wichtig! Du kannst den Generalschlüssel, sofern er noch verfügbar ist, in deinem ersten oder zweiten Spielzug der Spielrunde nehmen. Du **darfst ihn nicht** nehmen, wenn du passt oder gepasst hast, selbst wenn er nach dem erneuten Würfeln noch verfügbar sein sollte.



Andernfalls könnten's immer wieder neu würfeln, bis keine Würfel mehr da sind. Denn Sie wüssten ja, dass Sie trotzdem eine nützliche Aktion bekämen, auch wenn die Würfel sie enttäuschen.



Ende einer Spielrunde

Verteilt die Reihenfolgeplättchen nach dem Ende einer Spielrunde im Uhrzeigersinn neu, beginnend beim Spieler mit dem Generalschlüssel. Legt dann den Generalschlüssel zurück auf die Aktionsplanerweiterung. Wurde der Generalschlüssel in dieser Spielrunde nicht genommen, dann gebt die Reihenfolgeplättchen stattdessen wie gewohnt nach links weiter.

Spielende und Schlusswertung

Keine Änderungen.

Modul 5: DARF'S A BISSERL MEHR SEIN?

Manchmal ist mehr eben auch mehr!

Dieses Modul umfasst neue Personalkarten sowie Politikkarten und neue Kaiserplättchen. Dabei bleiben die Regeln des Grundspiels unverändert. Ihr könnt diese neuen Elemente dem Grundspiel hinzufügen oder auch mit beliebigen anderen Modulen der Erweiterung kombinieren.

Spielmaterial



3 Kaiserplättchen



14 Personalkarten



3 Politikkarten

Spiel Aufbau

Mischt die neuen **Personalkarten**, **Politikkarten** und **Kaiserplättchen** in die jeweiligen Stapel des Grundspiels. Sie sind alle mit dem Symbol **+** gekennzeichnet, damit ihr sie nach dem Spiel wieder leicht aussortieren könnt.

Baut dann das Spiel nach den Regeln des Grundspiels auf.

Spielablauf

Keine Änderungen. Es gibt allerdings einen neuen Typ Personalkarten:

Personalkarten mit dem **Glocken-Symbol** werden nicht sofort aktiv, wenn ihr sie ausspielt, sondern erst, wenn ihr die links vom Doppelpunkt abgebildete **Bedingung erfüllt**. Das kann im gleichen oder auch in einem späteren Spielzug erfolgen. Sobald ihr die Bedingung einer solchen Karte in eurer Auslage erfüllt, **könnt** ihr euch die rechts vom Doppelpunkt abgebildete Belohnung nehmen. Die Belohnung erhaltet ihr nur **ein einziges Mal**: Wenn ihr sie nehmt, wird die Karte auf die **Rückseite** gedreht, um anzuzeigen, dass sie genutzt wurde. (*Umgedrehte Personalkarten zählen weiterhin für alle Belange als „ausgespielte Personalkarten“.*)



Wenn Sie die Karte mal umgedreht haben, dann bleibt die so bis zum Schluss liegen. Nicht wieder auf die Vorderseite drehen, bitte! Damit meine ich insbesondere Besitzer älterer Ausgaben von GRAND AUSTRIA HOTEL.



Ihr könnt auch darauf **verzichten**, euch die Belohnung zu nehmen, wenn ihr die Bedingung erfüllt (z. B., weil es euch gerade nicht passt). Dann wird die Karte **nicht** umgedreht. Ihr müsst allerdings auf den nächsten Zeitpunkt im Spiel warten, bis ihr die Bedingung **erneut** erfüllt, um euch die Belohnung nehmen zu können.

Spielende und Schlusswertung

Keine Änderungen.

MODULE KOMBINIEREN

Alle Module können einzeln oder in beliebiger Kombination gespielt werden. Beachtet, dass gerade Module 1 und 2 in Kombination die Komplexität merklich erhöhen und zu längeren und anspruchsvolleren Partien führen können. Um die Komplexität überschaubar zu halten, solltet ihr anfangs nur eines dieser beiden Module gleichzeitig verwenden.

Da jedes Modul in den Spielaufbau des Grundspiels eingreift, kann es sein, dass ihr euch fragt, welche Schritte wann durchzuführen sind. Daher ist der gesamte Spielaufbau des Grundspiels und aller Module in der folgenden kurz gehaltenen (*aber dennoch vollständigen*) Liste abgedruckt, basierend auf der überarbeiteten Anleitung des Grundspiels.

Allgemeine Auslage

- Breitet den Spielplan in der Mitte des Spielbereichs aus.
 - Stellt den Rundenzähler auf das erste Feld der Rundenzählleiste.
 - Mit Modul 1 oder 5** kommen die neuen Kaiserplättchen hinzu. Legt dann jeweils ein zufälliges Plättchen mit A, B und C offen auf die zugehörigen Felder unterhalb der Rundenzählleiste.
 - Mit Modul 1 oder 5** kommen die neuen Politikkarten hinzu. Legt dann jeweils eine zufällige Karte mit A, B und C offen auf die vorgesehenen Felder.
 - Mit Modul 1** kommen die neuen Gästekarten hinzu. Legt dann fünf zufällige Gäste in die Reihe.
 - Legt die Siegpunktplättchen des Grundspiels sowie dieser Erweiterung bereit.
- Mit Modul 1** werden drei zufällige Ballsäle oberhalb des Spielplans nebeneinander gelegt.
 - Platziert die Rundenplättchen in aufsteigender Reihenfolge (3,5,7) oberhalb der Ballsäle.
 - Platziert den Balkon rechts neben die Ballsäle.
- Legt den Aktionsplan neben den Spielplan.
 - Mit Modul 1** wird das Abdeckplättchen mit der hellen Seite nach oben auf den Aktionsplan gelegt.
 - Mit Modul 4** wird die Aktionsplanerweiterung links neben den Aktionsplan gelegt und der Generalschlüssel darauf platziert.
 - Bei 2/3/4 Spielern legt ihr 10/12/14 Würfel neben den Aktionsplan.
 - Mit Modul 2** werden drei dieser Würfel durch die drei farbigen Würfel ersetzt.
 - Legt den Mistkübel in die Nähe.
- Mit Modul 2** wird die Lounge oberhalb des Aktionsplans platziert.
 - Legt den gemischten Stapel mit Prominenten neben die Lounge. (*Entfernt vorher alle Prominenten mit dem Symbol ♪, außer ihr spielt auch mit Modul 1.*)
 - Legt die obersten drei Prominenten des Stapels in die Lounge.
 - Legt die Siegpunktchips in die Nähe.
- Legt alle Speisen und Getränke als Vorrat bereit. **Mit Modul 1** kommt noch der Champagner hinzu.
- Legt die Zimmerplättchen in Reichweite aller Spieler bereit.
- Mischt die Personalkarten und legt den Stapel bereit. **Mit Modul 1 oder 5** kommen die neuen Personalkarten hinzu.
- Legt die Übersichtskarten in Reichweite aller Spieler aus. **Mit Modul 1 oder 2** kommen die neuen Übersichtskarten hinzu.

Persönliche Auslage

- Bestimmt einen zufälligen Startspieler und teilt die Reihenfolgeplättchen entsprechend aus. **Mit Modul 4** kommen die neuen Reihenfolgeplättchen anstelle der Plättchen des Grundspiels zum Einsatz.
- Nehmt euch jeder einen Hotelplan und die Marker eurer Farbe.
 - Entscheidet, ob ihr mit der Tag- oder Nachtseite spielen wollt.
 - Setzt einen Marker auf Feld „10“ eurer Geldleiste. **Mit Modul 4** kommt der Marker stattdessen auf 9/10/11/12, je nach eurer Position in der Spielreihenfolge.

- c. Legt einen Marker auf das Feld „0/75“ der Siegpunkteleiste und einen weiteren Marker auf das Feld „0“ der Kaiserleiste.
- d. Legt die drei restlichen Marker neben euer Hotel.
11. Legt, **falls Modul 3 nicht im Spiel ist**, jeweils 1 Strudel, 1 Torte, 1 Wein und 1 Kaffee in eure Küche. **Mit Modul 1** kommt zudem 1 Champagner in eure Küche. **Falls Module 1 und 3 zusammen im Spiel sind**, legt ihr nur 1 Champagner in eure Küche.
12. Zieht jeweils 6 Personalkarten. Wenn ihr wollt, könnt ihr diese draftern.
13. **Mit Modul 3** wird pro Spieler ein zufälliger Hoteleingang ausgelegt. Versteigert diese, bis jeder einen Hoteleingang hat. Ihr könnt 0 oder mehr Kronen darauf bieten.
14. **Mit Modul 1** wird pro Spieler ein zufälliges Proberaumtableau ausgelegt.
- Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und dann weiter entgegen dem Uhrzeigersinn, sucht sich jeder einen Proberaum aus und legt ihn links an seinen Hotelplan.
 - Legt die 10 Tänzerplättchen eurer Farbe auf die Felder des Proberaums.
15. Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und dann weiter entgegen dem Uhrzeigersinn, sucht sich jeder einen Gast aus der Reihe aus. Kosten werden hierbei ignoriert und Lücken sofort wieder aufgefüllt.
16. Bereitet drei Zimmer in eurem Hotel vor. Beginnt mit dem Zimmer ganz links unten und bezahlt ggf. die Kosten, die auf der linken Seite jeder Etage angegeben sind.

ANHANG

Dieser Anhang umfasst sieben **Verzeichnisse** zu folgenden Spielelementen: **Ballsäle, Prominente, Hoteleingänge, Personalkarten, Gästekarten, Politikkarten** und **Kaiserplättchen**.

Ballsäle

Nachfolgend werden die Reihenboni erklärt und, wofür es bei der jeweiligen Ballsaalwertung Siegpunkte gibt. Beachtet dabei, dass Tänzer auf dem Balkon zur oberen Reihe des Ballsaals ganz rechts gerechnet werden.

Apollosaal

Bonus der oberen Reihe: Du erhältst 3 Kronen.

Bonus der mittleren Reihe: Du erhältst 2 Kronen.

Ballsaalwertung: Zählt, wie viele Tänzerplättchen ihr in diesem Ballsaal habt, und multipliziert diese Zahl mit der höchsten Reihe, die sie besetzen (*untere Reihe = 1, mittlere Reihe = 2, obere Reihe = 3*). Das Ergebnis bestimmt, wie viele Siegpunkte ihr bekommt. Wer keinen Tänzer in diesem Ballsaal hat, wenn er gewertet wird, verliert 5 SP.

Beispiel: Anton hat zwei Tänzer in diesem Ballsaal, davon einen in der oberen Reihe. Daher bekommt er $2 \times 3 = 6$ SP. Bettina hat einen Tänzer in der unteren Reihe und bekommt deshalb nur $1 \times 1 = 1$ SP. Carla hat drei Tänzer, alle in der mittleren Reihe. Daher bekommt sie $3 \times 2 = 6$ SP.

Goldener Strauß

Bonus der oberen Reihe: Rücke 3 Schritte auf der Kaiserleiste vor.

Bonus der mittleren Reihe: Rücke 1 Schritt auf der Kaiserleiste vor.

Ballsaalwertung: Wertet jede Reihe für sich: In jeder Reihe bekommt der Spieler mit den meisten Tänzern dort 7 SP, der Spieler mit den zweitmeisten Tänzern bekommt 2 SP. Alle anderen Spieler bekommen für diese Reihe nichts. Um überhaupt Siegpunkte bekommen zu können, müsst ihr mindestens einen Tänzer in der betreffenden Reihe haben.

Im Falle eines Gleichstandes in einer Reihe gilt, was im Kasten „Gleichstände auflösen“ auf der folgenden Seite steht.

Wer keinen Tänzer in diesem Ballsaal hat, wenn er gewertet wird, verliert 5 SP.

Bei 2 Spielerinnen gibt es hier keine mittlere Reihe.



Beispiel: Die obere Reihe ist leer, somit bekommt niemand Siegpunkte dafür. In der mittleren Reihe haben Bettina (grau) und Carla (lila) jeweils einen Tänzer, somit bekommen beide jeweils 4 SP (= abgerundete Hälfte von 7 SP + 2 SP). In der unteren Reihe hat Anton (blau) zwei Tänzer und Carla einen. Somit bekommt Anton 7 SP dafür und Carla 2 SP.



Odeonsaal

Bonus der oberen Reihe: Du kannst ein beliebiges Zimmer in deinem Hotel beziehen, indem du es auf die Rückseite drehst. Außerdem bekommst du 3 SP.

Bonus der mittleren Reihe: Du kannst ein beliebiges Zimmer in deinem Hotel beziehen, indem du es auf die Rückseite drehst. Dieses muss sich in den untersten drei Etagen deines Hotelplans befinden.

Ballsaalwertung: Ihr bekommt für die Gesamtzahl eurer Tänzer in diesem Ballsaal so viele Siegpunkte, wie in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt. Wer keinen Tänzer in diesem Ballsaal hat, wenn er gewertet wird, verliert 5 SP.

Tänzer	0	1	2	3	4	5+
SP	-5	1	4	9	16	25

Beispiel: Anton hat sechs Tänzer, Bettina hat einen Tänzer und Carla hat keinen Tänzer in diesem Ballsaal. Somit bekommt Anton 25 SP, Bettina 1 SP und Carla verliert 5 SP.

Zum Sperrl

Bonus der oberen Reihe: Du erhältst 1 Strudel, 1 Wein und 1 Kaffee.

Bonus der mittleren Reihe: Du erhältst 1 Torte.

Ballsaalwertung: Zählt, wie viele Tänzer ihr in diesem Ballsaal habt (*es zählen alle Reihen*). Ihr bekommt dann Siegpunkte gemäß nachstehender Rangfolge:

- **Bei 2 Spielern** bekommt der Spieler mit den meisten Tänzern in diesem Ballsaal 10 SP. Hat der Mitspieler dabei zumindest einen Tänzer in diesem Ballsaal, bekommt er 3 SP.
- **Bei 3 und 4 Spielern** bekommt der Spieler mit den meisten Tänzern in diesem Ballsaal 15 SP; der Spieler mit den zweitmeisten Tänzern bekommt 10 SP und der Spieler mit den drittmeisten bekommt 5 SP. (*Der vierte Spieler bekommt nichts*).

Wer keinen Tänzer in diesem Ballsaal hat, wenn er gewertet wird, verliert 5 SP.

Gleichstände auflösen

Bei Gleichständen teilen sich die daran beteiligten Spieler einen Rang und entsprechend viele nachfolgende Ränge werden übersprungen. Zählt die Siegpunkte des geteilten Ranges sowie aller übersprungenen Ränge zusammen und teilt die Summe durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler. Das ergibt die Siegpunkte, die jeder beteiligte Spieler dann bekommt. Das Ergebnis wird ggf. abgerundet.

Beispiel: Anton und Bettina haben beide je drei Tänzer in diesem Ballsaal. Carla hat hier nur einen Tänzer. Somit gibt es hinsichtlich der Mehrheit an Tänzern zwischen Anton und Bettina einen Gleichstand und beide bekommen 12 SP, also $15 \text{ SP} + 10 \text{ SP}$, geteilt durch zwei und abgerundet. Carla bekommt 5 SP, weil sie die drittmeisten Tänzer hat.

Zur Kettenbrücke

Bonus der oberen Reihe: Du bekommst 5 SP.

Bonus der mittleren Reihe: Du bekommst 2 SP.

Ballsaalwertung: Ihr bekommt für je zwei eigene Tänzer in diesem Ballsaal 7 SP (*abgerundet*). Wer keinen Tänzer in diesem Ballsaal hat, wenn er gewertet wird, verliert 5 SP.

Beispiel: Anton hat einen Tänzer in diesem Ballsaal, Bettina hat vier und Carla hat drei. Somit bekommt Anton 0 SP, Bettina 14 SP und Carla 7 SP.

Prominente

Nachfolgend werden die Effekte der 11 Prominenten erklärt. Die Prominenten mit dem Symbol  werden nur dann verwendet, wenn die Module 1 und 2 zusammen im Spiel sind.

◉ SIGMUND FREUD ◉

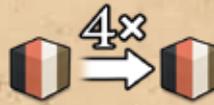


Du kannst bei den Bestellungen deiner Gäste jeweils eine der geforderten Waren ignorieren. Dieser Effekt gilt nicht für Gäste, deren Bestellung nur aus einer Ware besteht.

Einige bestellen impulsiv. Bei Nachfrage stellt sich oft heraus, dass sie so manches gar nicht wollen.



◉ ALBERT EINSTEIN ◉



Du kannst in dieser Spielrunde zu einem beliebigen Zeitpunkt **einmalig** bis zu vier Speisen und/oder Getränke in deiner Küche gegen die gleiche Anzahl anderer Speisen und/oder Getränke aus dem Vorrat tauschen. Wie üblich kannst du die erhaltenen Speisen und Getränke direkt auf deine Gäste oder in deine Küche legen. Champagner und Kronen können nicht getauscht werden.

◉ CHARLES CHAPLIN ◉

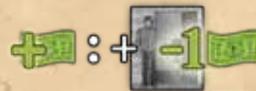


Immer wenn du mindestens 1 SP bekommst, erhältst du weitere 2 SP. Bekommst du aufgrund verschiedener Effekte mehrfach Siegpunkte (z. B. durch die Belohnung eines Gastes und einen Auslastungsbonus), dann bekommst du den Bonus für jeden dieser Effekte.

Und nein: Dieser Effekt löst sich nicht selbst aus.



◉ ELIZABETH MAGIE ◉



Immer wenn du mindestens 1 Krone erhältst, kannst du ein Zimmer (beliebiger Farbe) für 1 Krone weniger vorbereiten. Erhältst du aufgrund verschiedener Effekte mehrfach Geld (z. B. durch die Belohnung eines Gastes und einen Auslastungsbonus), kannst du je Effekt ein Zimmer vorbereiten.

◉ GIACOMO PUCCINI ◉ 



Wird nur verwendet, wenn die Module 1 und 2 zusammen im Spiel sind. Immer wenn du eine Personalkarte ausspielst, erhältst du danach 1 Champagner und 2 SP.

◉ J. R. R. TOLKIEN ◉



Immer wenn du ein Zimmer beziehst (egal welcher Farbe und egal wodurch veranlasst), bekommst du außerdem 2 SP.

◉ MAHATMA GANDHI ◉

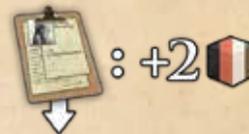


Du kannst in dieser Spielrunde Zimmer (beliebiger Farbe) stets kostenfrei vorbereiten.

Dieser Effekt entfernt lediglich die Kosten. Er schenkt Ihnen keine Aktion „Zimmer vorbereiten“.



◉ MARIE CURIE ◉



Immer wenn du eine Personalkarte ausspielst, erhältst du danach 2 Speisen und/oder Getränke deiner Wahl (keinen Champagner). Du kannst dabei gleiche oder verschiedene Speisen und/oder Getränke nehmen.

◉ MATA HARI ◉ 



Wird nur verwendet, wenn die Module 1 und 2 im Spiel sind. Immer wenn du einen Tänzer in einen Ballsaal entsendest (egal wodurch veranlasst), bekommst du zusätzlich 1 SP und kannst 1 Schritt auf der Kaiserleiste vorrücken. Entsendest du mehrere Tänzer, dann kannst du diesen Effekt für jeden dieser Tänzer anwenden.

◉ PABLO PICASSO ◉ 



Wird nur verwendet, wenn die Module 1 und 2 im Spiel sind. Immer wenn du mindestens 1 Champagner erhältst, bekommst du zusätzlich 1 SP sowie 1 Speise oder 1 Getränk deiner Wahl (keinen weiteren Champagner). Erhältst du aufgrund verschiedener Effekte mehrfach Champagner (z. B. durch die Belohnung eines Gastes und den Bereichsbonus eines Proberaums), bekommst du für jeden dieser Effekte 1 SP sowie 1 Speise/Getränk zusätzlich.

◉ WILHELM CHURCHILL ◉



Immer wenn du mindestens 1 Schritt auf der Kaiserleiste vorrückst, kannst du einen weiteren Schritt vorrücken. Rückst du aufgrund verschiedener Effekte mehrfach auf der Kaiserleiste vor (z. B. durch die Belohnung eines Gastes und einen Auslastungsbonus), erhältst du für jeden dieser Effekte einen weiteren Schritt.

Und nein: Dieser Effekt löst sich nicht selbst aus.



Hoteleingänge

Im Folgenden werden die Effekte der 9 Hoteleingänge erklärt. Der Hoteleingang mit dem Symbol  wird nur benutzt, wenn die Module 1 und 3 zusammen im Spiel sind.

Chateau Paulwei

Bei Erhalt: Lege 1 Torte, 1 Wein und 1 Kaffee in deine Küche. Wenn du zu Spielbeginn drei Zimmer vorbereitetest, kannst du **zwei zusätzliche Zimmer** vorbereiten, musst dafür aber wie üblich die auf der linken Seite der Etage angezeigten Kosten bezahlen.

Somit fangen Sie mit fünf freien Zimmern an.



Dauereffekt: Dieser Hoteleingang **ersetzt** die Auslastungsboni deines Hotelplans (*Tabellen auf dem Dach*):

- Für eine blaue Zimmergruppe mit 1, 2, 3 oder 4 Zimmern bekommst du entsprechend 4, 8, 13 bzw. 20 SP.
- Für eine rote Zimmergruppe mit 1, 2, 3 oder 4 Zimmern erhältst du entsprechend 2, 4, 8 bzw. 13 Kronen.
- Für eine gelbe Zimmergruppe mit 1, 2, 3 oder 4 Zimmern rückst du entsprechend 2, 4, 8 bzw. 13 Schritte auf der Kaiserleiste vor.

Corogari Zant-Mainz

Bei Erhalt: Lege 1 Strudel und 1 Wein in deine Küche.

Dauereffekt: Einmal pro Spielrunde erhältst du einen Bonus, sobald du deinen zweiten Würfel nimmst. Du erhältst diesen Bonus sogar, bevor du die zugehörige Hauptaktion durchführst. Der Bonus ergibt sich aus der Summe der Werte beider Würfel:

- 7: Du erhältst nichts.
- 6 oder 8: Du kannst sofort eine Personalkarte von deiner Hand für 1 Krone weniger spielen.
- 5 oder 9: Du erhältst 1 Strudel und 1 Wein.
- 4 oder 10: Du erhältst 1 Krone und 1 Schritt auf der Kaiserleiste.
- 3 oder 11: Du erhältst 1 Torte und 1 Kaffee.
- 2 oder 12: Du kannst ein Zimmer (*beliebiger Farbe*) kostenfrei vorbereiten und bekommst 1 SP.

Falls die Module 3 und 4 zusammen im Spiel sind, gilt für diesen Hoteleingang: Der Generalschlüssel (*den du über die Startspieleraktion erhältst*) kopiert den Wert des einen Würfels, den du hast. Sobald also ein Würfel sowie der Generalschlüssel auf deinem Reihenfolgeplättchen liegen, verdopple den Wert dieses einen Würfels und bestimme so deinen Bonus.



Dove

Spielaufbau: Legt die 5 Bonusplättchen offen neben diesen Hoteleingang.

Bei Erhalt: Lege 1 Strudel und 1 Wein in deine Küche. Lege die zu diesem Hoteleingang gehörenden 5 Bonusplättchen neben diesen Eingang. Nachdem du bei Spielbeginn drei Zimmer vorbereitet hast, kannst du ein viertes Zimmer kostenfrei vorbereiten.

Dieses Zimmer muss - Sie wissen's ja schon - an bestehende Zimmer angrenzen.



Dauereffekt: Immer wenn du eine **Spalte** deines Hotels abschließt, d. h., sobald alle vier Zimmer dieser Spalte bezogen sind, wählst du sofort eines deiner noch verfügbaren Bonusplättchen und nimmst dir den im **oberen Teil** abgedruckten Bonus.

Immer wenn du eine **Etage** deines Hotels vervollständigst, d. h., sobald alle fünf Zimmer dieser Etage bezogen sind, wählst du sofort eines deiner noch verfügbaren Bonusplättchen und nimmst dir den im **unteren Teil** abgedruckten Bonus.

Nachdem du den oberen oder unteren Bonus erhalten hast, kommt das Plättchen aus dem Spiel.

Sie können also bis zu 5 Boni im Laufe des Spiel einheimsen.



Kaufman

Bei Erhalt: Lege 1 Strudel, 1 Torte, 1 Wein und 1 Kaffee in deine Küche. Nachdem du bei Spielbeginn deinen ersten Gast gewählt hast, füllst du die Reihe wieder auf und kannst dir sofort einen zweiten Gast kostenfrei nehmen. Tust du dies, ergänzt du die Reihe wieder wie üblich.

Dauereffekt: Dieser Hoteleingang erweitert dein Café und bietet nun einen vierten Tisch für Gäste.

Immer wenn du die optionale Aktion durchführst (*d. h. einen Gast nimmst*), kannst du, nachdem du den Gast genommen und die Reihe wieder ergänzt hast, einen weiteren Gast kostenpflichtig aus der Reihe nehmen. Tust du dies, ergänzt du die Reihe wieder wie üblich.

Immer wenn du die Bestellung eines Gastes erfüllst, kommt der Gast **nicht** auf den Ablagestapel, sondern du sammelst ihn verdeckt in einem persönlichen Stapel. Am Ende einer **Spielrunde** bekommst du 1, 3, 6 oder 9 SP, wenn dein persönlicher Stapel entsprechend mindestens 2, 3, 4 bzw. 5 Gästekarten enthält. Erst dann kommen die Karten auf den allgemeinen Ablagestapel.

Mayenfels

Bei Erhalt: Lege 1 Kuchen und 1 Kaffee in deine Küche. Ziehe eine Personalkarte vom Stapel und nimm sie auf deine Hand. Spiele dann eine Personalkarte von deiner Hand für bis zu 3 Kronen weniger aus.

Dauereffekt: Immer wenn du eine Personalkarte ausspielst, erhältst du danach 1 Krone und kannst eine neue Personalkarte vom Stapel ziehen. Dies gilt **nicht** für die Personalkarte, die du bei Erhalt dieses Hoteleingangs ausspielen darfst.

Ninas Melange

Spielaufbau: Legt vor der Versteigerung **jeweils eine** Politikkarte A, B und C offen neben diesen Hoteleingang. Diese werden aus den übrig gebliebenen zufällig bestimmt.

Bei Erhalt: Lege 1 Strudel, 1 Torte, 1 Wein und 1 Kaffee in deine Küche. Lege die 3 Politikkarten, die vor der Versteigerung diesem Hoteleingang zugewiesen wurden, in die Nähe des Eingangs. Dies sind deine **persönlichen Politikkarten**.

Dauereffekt: Wenn du in deinem Spielzug eine persönliche Politikkarte erfüllst, bekommst du 15, 10 oder 5 SP, je nachdem, ob du sie in den Spielrunden 1-3, 4-5 bzw. 6-7 erfüllst. Drehe danach die erfüllte Politikkarte auf die Rückseite.

Erfüllen Sie hingegen eine Politikkarte auf dem Spielplan, dann gehen Sie natürlich wie üblich vor und legen einen Marker darauf.



Wenn du eine persönliche Politikkarte erfüllst, dann löst das **keine** Effekte von Personalkarten aus, die einen Marker auf einer Politikkarte erfordern (*Karten Nr. 132 und 179*). Persönliche Personalkarten zählen auch nicht für das abgebildete Kaiserplättchen.



Bei der Schlusswertung bekommst du zusätzlich 3, 6 oder 10 SP, wenn du entsprechend insgesamt 4, 5 bzw. 6 Politikkarten erfüllst hast. Dabei zählen sowohl die Politikkarten auf dem Spielplan als auch deine persönlichen.

The Grand Wray Hotel

Spielaufbau: Legt vor der Versteigerung **jeweils zwei** Kaiserplättchen A, B und C offen neben diesen Hoteleingang. Diese werden aus den übrig gebliebenen zufällig bestimmt.

Bei Erhalt: Lege 1 Strudel in deine Küche. Rücke zwei Schritte auf der Kaiserleiste vor und lege die 6 Kaiserplättchen, die diesem Hoteleingang vor der Versteigerung zugewiesen wurden, in die Nähe des Eingangs.

Dauereffekt: Einmal pro **Spielzug** kannst du deinen Marker auf der Kaiserleiste um 1, 2 oder 3 Felder zurücksetzen, um dir sofort entsprechend den Bonus (*also den oberen Teil*) eines der Kaiserplättchen A, B bzw. C zu nehmen, die deinem Hoteleingang zugewiesen wurden. Danach kommt das gewählte Kaiserplättchen aus dem Spiel.

Das Grand Wray Hotel zeigt das Symbol , das bei Personalkarten eigentlich Effekte anzeigt, die einmal pro Spielrunde stattfinden. Bei diesem Hoteleingang steht es jedoch für „einmal pro Spielzug“. Falls wir Sie damit verwirrt haben, bitten wir um Nachsicht!



The Kozi Palace, Vienna

Bei Erhalt: Lege 1 Torte und 1 Kaffee in deine Küche.

Dauereffekt: Immer wenn du ein Aktionsfeld nutzt, kannst du vorher einen Würfel von einem benachbarten Aktionsfeld auf das gewählte verschieben. Drehe diesen Würfel dann auf die passende Augenzahl. ( und  sind nicht benachbart.)

Beispiel: Auf den Aktionsfeldern  und  liegen jeweils zwei Würfel. Du möchtest eine Personalkarte ausspielen, also legst du eine  auf das Aktionsfeld  und drehst den Würfel auf . Nun kannst du eine Personalkarte für bis zu 3 Kronen weniger ausspielen.

Falls die Module 3 und 4 zusammen im Spiel sind: Wenn du den Generalschlüssel nimmst, kannst du keinen Würfel verschieben.



The Ren

Dieser Hoteleingang wird nur verwendet, wenn die Module 1 und 3 zusammen im Spiel sind.

Bei Erhalt: Lege 1 Strudel, 1 Torte, 1 Wein und 1 **zusätzlichen** Champagner in deine Küche.

Somit haben Sie bei Spielbeginn 2 Champagner: Einen, mit dem jede Spielerin startet, und einen als Besonderheit dieses Hoteleingangs.



Dauereffekt: Immer wenn du einen Tänzer in einen Ballsaal entsendest, erhältst du den Reihenbonus **doppelt**.

Außer Sie schicken Ihre Tänzer in die untere Reihe: Denn zweimal nix, ergibt wieder nix.



Immer wenn ein Ballsaal gewertet wird, bekommst du 4 SP, wenn du **als Einziger** die meisten Tänzer in diesem Ballsaal hast.

Herrscht bei den meisten Tänzern Gleichstand, kriegen's dieses Zuckerl leider nicht.



Personalkarten

Die folgende Tabelle erklärt alle Personalkarten dieser Erweiterung im Detail, aufsteigend nach Kartenummer sortiert.

Nr.	Name	Beschreibung
119	Tanzmeister 	Immer wenn du einen Würfel mit der 3 nimmst, kannst du vor oder nach der Hauptaktion einen Tänzer kostenpflichtig in einen Ballsaal entsenden und erhältst zusätzlich 1 Krone. <i>Sie können zwischen der Hauptaktion und dem Entsenden des Tänzers keine Zusatzaktionen nutzen.</i>
120	Violinistin 	Du erhältst sofort (und einmalig im Spiel) 3 Champagner.
121	Konzertmeister 	Immer wenn du einen Würfel mit der 1 nimmst, erhältst du zusätzlich 1 Champagner und 1 SP. <i>Der zusätzliche Champagner hat keinen Einfluss auf die Mindestmengen an Strudel und Torte.</i>
122	Symphoniker 	Einmal pro Spielrunde kannst du genau 1 Champagner aus deiner Küche abgeben, um 5 SP zu bekommen.
123	Platzanweiserin 	Einmal pro Spielrunde kannst du genau 2 Kronen bezahlen, um 1 Champagner und 3 SP zu erhalten.
124	Dirigentin 	Immer wenn du einen Würfel mit der 4 nimmst, erhältst du zusätzlich 1 Champagner und 1 Krone.
125	Chorleiterin 	Immer wenn du (zukünftig) einen Würfel mit der 5 nimmst, kannst du vor oder nach der Hauptaktion einen Tänzer in einen Ballsaal entsenden und zahlst dabei 1 Champagner weniger. <i>Sie können zwischen der Hauptaktion und dem Entsenden des Tänzers keine Zusatzaktionen nutzen.</i>
126	Vortänzerin 	Bei der Schlusswertung bekommst du 2 SP pro eigenen Tänzer, der sich in einem Ballsaal befindet.
127	Harfenistin 	Du kannst sofort (und einmalig im Spiel) bis zu 2 Tänzer in denselben oder in unterschiedliche Ballsäle entsenden. Für den ersten davon zahlst du bis zu 2 Champagner weniger, für den zweiten 1 Champagner weniger. <i>Sie können dazwischen keine Zusatzaktionen nutzen.</i>
128	Cellistin 	Einmal pro Spielrunde kannst du genau 1 Speise oder Getränk aus deiner Küche abgeben, um einen Tänzer in einen Ballsaal zu entsenden und zahlst dabei 1 Champagner weniger.
129	Pianistin 	Einmal pro Spielrunde erhältst du 1 Champagner.
130	Ballettmeister 	Immer wenn du einen Tänzer in einen Ballsaal entsendest, erhältst du zusätzlich 1 Krone und kannst 1 Personalkarte nachziehen.
131	Trompeter 	Immer wenn du einen Würfel mit der 2 nimmst, erhältst du zusätzlich 1 Champagner und kannst 1 Personalkarte nachziehen. <i>Der zusätzliche Champagner hat keinen Einfluss auf die Mindestmengen an Wein und Kaffee.</i>
132	Arrangeur 	Immer wenn du einen Marker auf eine Politikarte legst, erhältst du zusätzlich 2 Champagner.
133	Donaudampfschiffahrtskapitän 	Einmal pro Spielrunde kannst du, nachdem du eine Personalkarte gespielt hast (mit Ausnahme dieser), einen Tänzer in einen Ballsaal entsenden und zahlst dabei 1 Champagner weniger. <i>Sie können zwischen dem Ausspielen der Personalkarte und dem Entsenden des Tänzers keine Zusatzaktionen nutzen.</i>
166	Zofe 	Wenn du im Rahmen einer Aktion mindestens 3 Schritte auf der Kaiserleiste vorrückst, kannst du anschließend diese Karte umdrehen, um sofort (und einmalig im Spiel) bis zu 2 Zimmer kostenfrei vorzubereiten und diese sofort zu beziehen, indem du sie auf die Rückseite drehst.
167	Lehrling 	Wenn du die Bestellung eines blauen Gastes erfüllst, der mindestens 3 Waren bestellt hat, kannst du anschließend diese Karte umdrehen, um sofort (und einmalig im Spiel) 3 Strudel und 3 Torten zu erhalten.
168	Spüler 	Wenn du die Bestellung eines roten Gastes erfüllst, der mindestens 3 Waren bestellt hat, kannst du anschließend diese Karte umdrehen, um sofort (und einmalig im Spiel) 3 Wein und 3 Kaffee zu erhalten.
169	Zapfer 	Wenn du die Bestellung eines gelben Gastes erfüllst, der mindestens 3 Waren bestellt hat, kannst du anschließend diese Karte umdrehen, um sofort (und einmalig im Spiel) 6 Kronen zu erhalten.

170	Kutscherin +	Einmal pro Spielrunde kannst du genau 1 Kaffee aus deiner Küche abgeben. Wenn du das tust, bekommst du 3 SP und kannst dir einen Gast aus der Reihe kostenfrei nehmen.
171	Buchhalter +	Einmal pro Spielrunde kannst du genau 1 Torte aus deiner Küche abgeben. Wenn du das tust, kannst du ein Zimmer vorbereiten, für das du bis zu 2 Kronen weniger bezahlen kannst.
172	Chef de Rang +	Wenn du im Rahmen einer Aktion mindestens 3 Getränke (<i>Wein und/oder Kaffee</i>) erhältst, kannst du anschließend diese Karte umdrehen, um sofort (<i>und einmalig im Spiel</i>) 5 Schritte auf der Kaiserleiste vorzurücken.
173	Dolmetscherin +	Einmal pro Spielrunde kannst du genau 2 Strudel aus deiner Küche abgeben, um 2 Kronen und 2 SP zu erhalten.
174	Buffetier +	Wenn du im Rahmen einer Aktion mindestens 3 Speisen (<i>Strudel und/oder Torte</i>) erhältst, kannst du anschließend diese Karte umdrehen, um dir sofort (<i>und einmalig im Spiel</i>) einen Gast aus der Reihe kostenfrei zu nehmen und seine Bestellung sofort mit Waren aus dem Vorrat zu füllen.
175	Wagenmeister +	Einmal pro Spielrunde kannst du genau 2 Speisen und/oder Getränke (<i>keinen Champagner</i>) aus deiner Küche abgeben, um 2 andere Speisen und/oder Getränke (<i>keinen Champagner</i>) sowie 2 SP zu erhalten.
176	Gassigeherin +	Einmal pro Spielrunde kannst du genau 2 Wein aus deiner Küche abgeben, um 2 Schritte auf der Kaiserleiste und 2 SP zu erhalten.
177	Coiffeuse +	Einmal pro Spielrunde kannst du genau 2 Schritte auf der Kaiserleiste zurückgehen, um dafür eine Personalkarte von deiner Hand für bis zu 3 Kronen weniger zu spielen.
178	Hausmeister +	Wenn du eine Zimmergruppe vollständig beziehst, die mindestens 3 Zimmer umfasst, kannst du anschließend diese Karte umdrehen, um sofort (<i>und einmalig im Spiel</i>) bis zu 2 Personalkarten von deiner Hand kostenfrei zu spielen.
179	Animateurin +	Wenn du einen Marker auf eine Politikkarte legst, kannst du anschließend diese Karte umdrehen, um sofort (<i>und einmalig im Spiel</i>) die Bestellungen von bis zu zwei deiner Gäste mit Waren aus dem Vorrat zu füllen.

Gästekarten

Die folgende Tabelle erklärt alle Gästekarten dieser Erweiterung im Detail, aufsteigend nach Kartenummer sortiert.

Nr.	Name	Beschreibung
134	Debütantin	Du erhältst 1 Champagner.
135	Gesellschafterin	Du erhältst 1 Schritt auf der Kaiserleiste. Außerdem kannst du eine Personalkarte von der Hand kostenfrei spielen.
136	Gouvernante	Du erhältst 1 Champagner.
137	Primaballerina	Du erhältst 2 Kronen. Außerdem kannst du bis zu zwei Tänzer in denselben oder in unterschiedliche Ballsäle kostenpflichtig entsenden. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Die Primaballerina kann ein Zimmer beziehen oder tanzen gehen. Ihre beiden Freundinnen gehen auf jeden Fall tanzen.</i></p> </div> 
138	Mannequin	Du erhältst 1 Champagner. Außerdem kannst du eine Personalkarte von der Hand spielen, für die du bis zu 3 Kronen weniger bezahlen kannst.
139	Diva	Du erhältst 2 Champagner.
140	Walzerkönigin	Ohne Funktion. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Aber sie bringt satte 15 SP!</i></p> </div> 
141	Khan	Du erhältst 1 Champagner.
142	Tenno	Du erhältst 1 Champagner. Außerdem kannst du ein Zimmer vorbereiten, wofür du 1 Krone weniger bezahlen kannst.
143	Laird	Du erhältst 2 Speisen und/oder Getränke deiner Wahl (<i>keinen Champagner</i>). <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Sie können auch mischen und sich beispielsweise ein Stück Torte und dazu einen Kaffee gönnen.</i></p> </div> 
144	Maharani	Du erhältst 1 Champagner.
145	Marquis	Du erhältst 2 Champagner.
146	Contessa	Ohne Funktion. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Aber sie bringt satte 15 SP!</i></p> </div> 

147	Zarin	Du kannst einen Tänzer in einen Ballsaal entsenden und zahlst dafür 1 Champagner weniger. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Die Zarin kann ein Zimmer beziehen oder tanzen gehen. Ihr Gatte geht auf jeden Fall tanzen.</i> </div> 
148	Botschafterin	Du kannst einen Tänzer in einen Ballsaal kostenpflichtig entsenden. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Die Botschafterin kann ein Zimmer beziehen oder tanzen gehen. Ihre Assistentin geht auf jeden Fall tanzen.</i> </div> 
149	Äbtissin	Du erhältst 5 Kronen.
150	Consigliere	Du erhältst 1 Champagner sowie 2 Kronen.
151	Admiral Winterbottom	Du erhältst 2 Schritte auf der Kaiserleiste. Außerdem kannst du einen Tänzer in einen Ballsaal kostenpflichtig entsenden. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Der Admiral kann ein Zimmer beziehen oder tanzen gehen. Sein Leutnant geht auf jeden Fall tanzen.</i> </div> 
152	Impresario	Du erhältst 1 Champagner.
153	Kardinal	Ohne Funktion. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Aber er bringt satte 14 SP!</i> </div> 
154	Bürgermeister	Du erhältst 2 Champagner. Außerdem kannst du einen Tänzer in einen Ballsaal kostenpflichtig entsenden. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Der Bürgermeister kann ein Zimmer beziehen oder tanzen gehen. Seine Sekretärin geht auf jeden Fall tanzen.</i> </div> 
155	Das Biest	Du erhältst 1 Champagner. Außerdem kannst du ein Zimmer kostenpflichtig vorbereiten. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Beachten Sie, dass das Biest einen Minuspunkt bringt.</i> </div> 
156	Kapellmeister Palfy	Du erhältst 2 Champagner.
157	C. Inderella	Du kannst einen Tänzer in einen Ballsaal kostenpflichtig entsenden. Außerdem kannst du ein Zimmer beziehen, indem du es auf die Rückseite drehst. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>C. Inderella kann ein Zimmer beziehen oder tanzen gehen. Eine ihrer Freundinnen geht auf jeden Fall tanzen, die andere geht schlafen.</i> </div> 
158	Das Phantom	Du erhältst 1 Champagner. Außerdem kannst du einen Gast aus der Reihe kostenfrei nehmen. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Beachten Sie, dass das Phantom zwei Minuspunkte bringt.</i> </div> 
159	Die Schöne	Du kannst einen Tänzer in einen Ballsaal kostenpflichtig entsenden. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Die Schöne kann ein Zimmer beziehen oder tanzen gehen. Ihre Schwester geht auf jeden Fall tanzen.</i> </div> <p>Ziehe außerdem 3 Personalkarten vom Stapel und spiele eine davon sofort aus, indem du bis zu 3 Kronen weniger bezahlst. Lege die anderen beiden Karten in einer Reihenfolge deiner Wahl zurück unter den Stapel.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Sind Ihnen alle drei Karten trotz Rabatt zu teuer, dann müssen Sie leider alle drei wieder unter den Stapel legen.</i> </div> 
160	Medium	Du erhältst 2 Speisen und/oder Getränke deiner Wahl (keinen Champagner). Außerdem erhältst du 1 Champagner. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Sie können auch mischen und sich beispielsweise ein Stück Torte und dazu einen Kaffee gönnen. Und obendrein gibt's Schampus!</i> </div> 
161	Partylöwe	Du kannst einen Tänzer in einen Ballsaal entsenden und zahlst dafür bis zu 2 Champagner weniger. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Der Partylöwe kann ein Zimmer beziehen oder tanzen gehen. Seine Begleitung geht auf jeden Fall tanzen.</i> </div> 
162	Papst	Der Papst muss ein Zimmer beziehen – er kann nicht als Tänzer entsendet werden. Dafür kannst du ein weiteres Zimmer beziehen, indem du es auf die Rückseite drehst. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <i>Der Papst bräuchte noch ein Zimmer für sein Gefolge.</i> </div> 

Politikkarten

Nachstehend werden die Bedingungen der sechs Politikkarten dieser Erweiterung beschrieben. Die drei Karten mit dem Symbol  gehören zu Modul 1; die anderen drei mit dem Symbol  gehören zu Modul 5.

 <p>Du hast mindestens 7 Champagner in deiner Küche.</p>	 <p>Du hast insgesamt mindestens 7 Tänzer in einem oder mehreren Ballsälen (einschließlich Balkon).</p>	 <p>Du hast die Bestellungen von mindestens 4 grünen Gästen erfüllt.*</p>
 <p>Du hast mindestens 3 Strudel, mindestens 3 Torten, mindestens 3 Wein und mindestens 3 Kaffee in deiner Küche.</p>	 <p>Mindestens 3 Zimmer (beliebiger Farben) in der obersten Etage deines Hotels sind bezogen.</p>	 <p>Du hast die Bestellungen von mindestens 5 Gästen erfüllt, deren Bestellung aus jeweils 3 oder mehr Waren bestand.*</p>

*Sammle, um dies nachzuhalten, die entsprechenden Gäste verdeckt in einem persönlichen Stapel. Erst, wenn du die Politikkarte erfüllt und mit deinem Marker belegt hast, kommen diese Gäste auf den Ablagestapel. **Spielt ihr mit Modul 3**, musst du beim Hotel Kaufman zwei separate Stapel bilden: einen für die Gäste, deren Bestellung du diese Spielrunde erfüllt hast, und einen, der die entsprechenden Gäste für diese Politikkarte sammelt. Am Ende einer Spielrunde bekommst du nur SP für die Gäste im ersten Stapel und fügst danach von dort die entsprechenden Gäste dem zweiten Stapel hinzu. Erst dann kommt der Rest auf den Ablagestapel.

Kaiserplättchen

Nachfolgend werden die Boni und Strafen der sechs Kaiserplättchen dieser Erweiterung erklärt. Die drei Plättchen mit dem Symbol  gehören zu Modul 1; die drei Plättchen mit dem Symbol  gehören zu Modul 5.

	<p>Belohnung: Du erhältst 2 Champagner. Strafe: Entferne 2 Champagner aus deiner Küche und lege sie zurück in den Vorrat. Hast du weniger als 2 Champagner in deiner Küche, verlierst du stattdessen 5 SP.</p>		<p>Belohnung: Du erhältst 2 Kronen und 1 Speise oder 1 Getränk deiner Wahl (keinen Champagner). Strafe: Du verlierst 2 Kronen sowie 1 Speise oder 1 Getränk deiner Wahl (keinen Champagner) in deiner Küche. Hast du weniger als 2 Kronen oder weder Speisen noch Getränke in deiner Küche, verlierst du stattdessen 5 SP.</p>
	<p>Belohnung: Du kannst einen Tänzer in einen Ballsaal entsenden, ohne dafür Champagner zahlen zu müssen. Du erhältst dabei die üblichen Boni, soweit es welche gibt. Strafe: Entferne einen deiner Tänzer aus dem mittleren Ballsaal und lege ihn zurück in die Spielschachtel.¹ Hast du keinen Tänzer im mittleren Ballsaal, verlierst du stattdessen 7 SP.</p>		<p>Belohnung: Ziehe 3 Personalkarten vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Außerdem bekommst du 4 SP. Strafe: Lege 3 Personalkarten von deiner Hand unter den Stapel. Hast du weniger als 3 Personalkarten auf der Hand, verlierst du stattdessen 7 SP.</p>
	<p>Belohnung: Du bekommst 2 SP pro Tänzer. Zähle dazu alle Tänzer zusammen, die du in den drei Ballsälen hast.³ Strafe: Entferne zwei deiner Tänzer aus dem Ballsaal ganz rechts und lege sie in die Spielschachtel zurück.¹ Wenn du keinen oder nur einen Tänzer im Ballsaal ganz rechts hast, verlierst du stattdessen 10 SP.³</p>		<p>Belohnung: Erhalte 5 SP für jeden deiner Marker auf Politikkarten.² Strafe: Du verlierst all dein Geld sowie alle Waren (Speisen, Getränke und Champagner) in deiner Küche.</p>

¹ Dies betrifft den Ballsaal, der gleich nach dieser Kaiserwertung gewertet werden soll.

² Wenn ihr Modul 3 spielt, gilt dies nicht für die persönlichen Politikkarten von Ninas Melange.

³ Beachtet, dass die Tänzer auf dem Balkon zur oberen Reihe vom Ballsaal ganz rechts zählen.