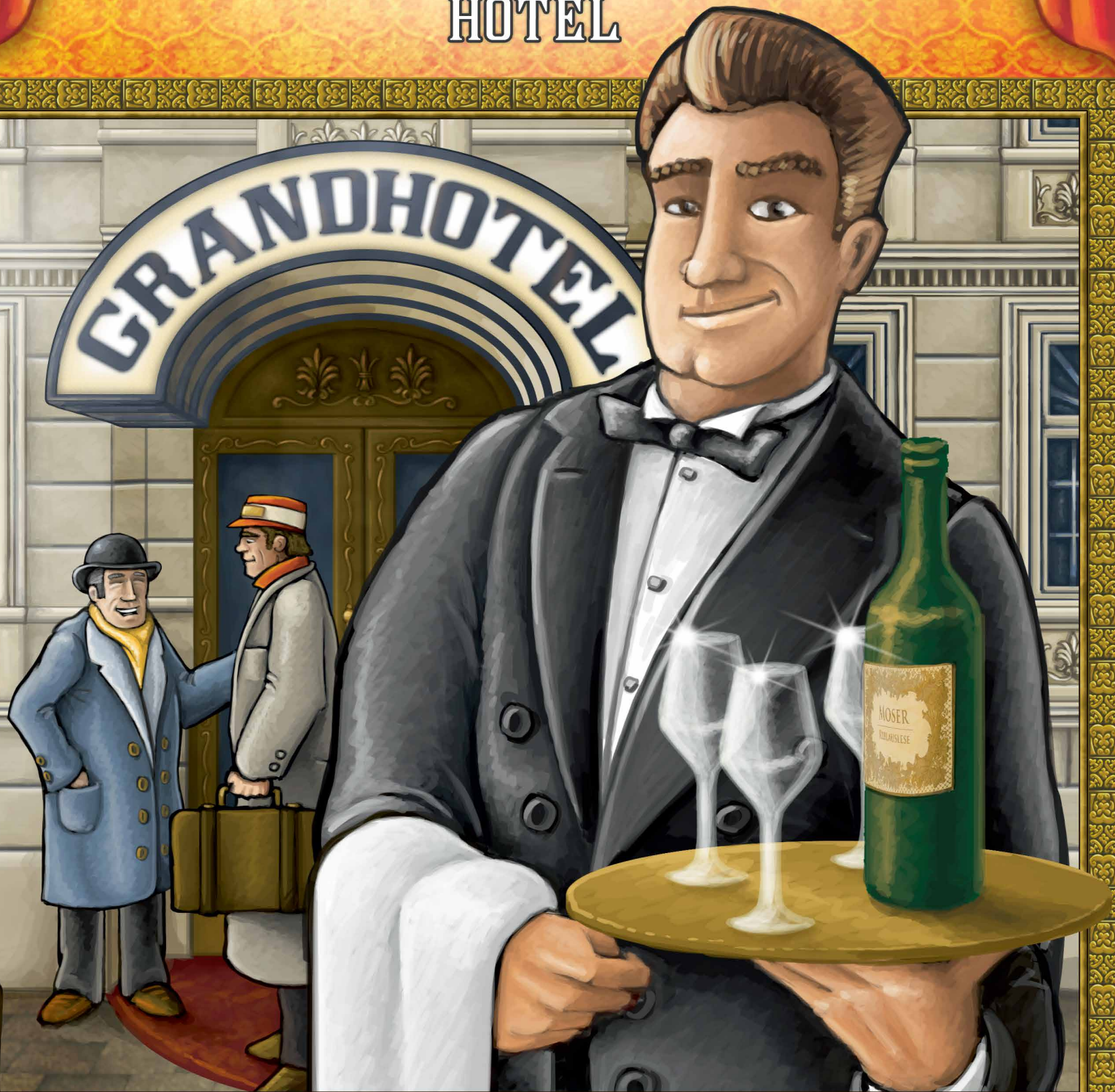


Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND AUSTRIA HOTEL



PAPERGAMES

GRAND AUSTRIA HOTEL

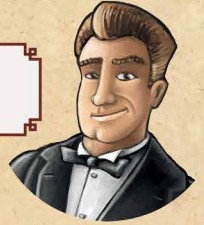
Um jogo de
Simone Luciani e Virginio Gigli

No começo do século XX, Viena era um dos principais centros da Europa. Artistas, políticos, nobres, cidadãos e turistas populavam as ruas da cidade e o imperador governava a todos eles.

Você está no auge da Era Moderna Vienense, tentando a sorte como hoteleiro. Para ser bem-sucedido, você deve expandir seu pequeno hotel e preparar novos quartos. Enquanto isso, seus hóspedes exigem culinária de excelência. Certifique-se que, a cada convidado, sejam servidos prato e bebida adequados. Você pode precisar contratar mais funcionários.

E, além de tudo, não se esqueça de prestar homenagem ao imperador, ou logo você cairá em desgraça. Enfrente o desafio e transforme sua pequena hospedaria no Grand Austria Hotel!

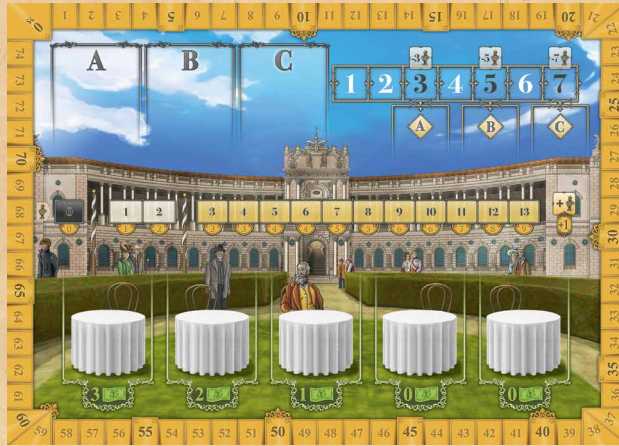
Permita-me beijar sua mão, madame. Um bom dia, milorde. Meu nome é Leopoldo e, se me permitem, serei seu guia no Grand Hotel.



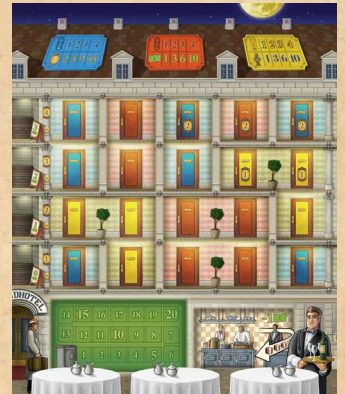
Componentes



Tabuleiro de Ações



Tabuleiro de Jogo



4 Tabuleiros de Hotel (dupla face)



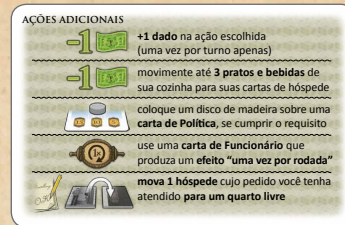
56 cartas de Hóspede



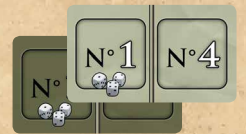
48 cartas de Funcionário



12 cartas de Política



4 cartas de ajuda



9 peças de Ordem do Turno

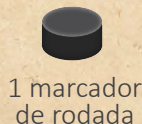
84 peças de Quarto em 3 cores



lado da frente: quarto disponível



lado de trás: quarto ocupado



1 marcador de rodada

120 pratos e bebidas (30 cubos em madeira de 4 cores: preto=café, branco=bolo, vermelho=vinho, marrom claro=strudel)



1 lata de lixo



14 dados em madeira



24 discos em madeira (nas 4 cores dos jogadores: amarelo, azul claro, roxo, cinza)



12 peças do Imperador



4 marcadores de Pontos de Vitória

Cartas de Hóspede



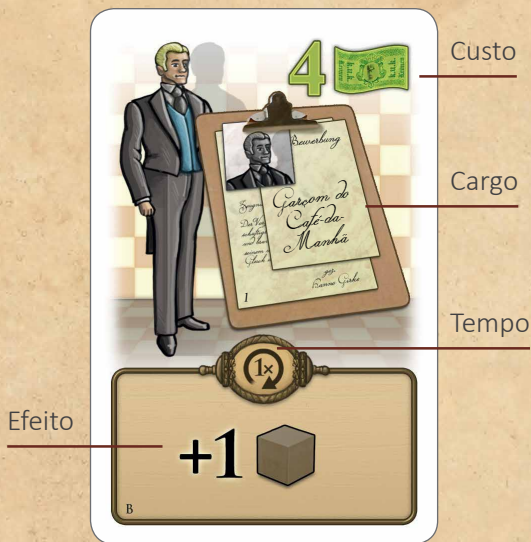
Para tornar seu hotel bem-sucedido, você terá que atrair muitos hóspedes e atender às suas necessidades e desejos. Quando satisfizer os pedidos de um hóspede, ele ficará em seu hotel e lhe dará recompensas. Porém, os hóspedes são bem exigentes quando se trata de escolher um quarto: Nobres (cartas azuis) só ficam em quartos azuis, Artistas (cartas amarelas) apenas em quartos amarelos e Cidadãos (cartas vermelhas) apenas quartos vermelhos. Somente Turistas (cartas verdes) satisfazem-se com qualquer quarto que conseguirem.

Deixar um hóspede feliz não apenas vale Pontos de Vitória, mas também fornece uma ação adicional como recompensa.

Os hóspedes são sempre o mais importante! É assim que trabalhamos em nosso hotel. Se o hóspede está feliz, ele reserva um quarto. Esta é a única maneira de lotar nosso hotel e ganhar ações adicionais.

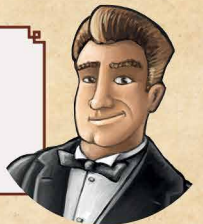


Cartas de Funcionário



Funcionários podem ser úteis para seu hotel. Cada colaborador produz um efeito diferente: alguns fornecem um benefício no momento que são contratados, enquanto outros têm efeitos permanentes. Alguns fornecem Pontos de Vitória adicionais ao final do jogo. Além disso, há funcionários que você só pode usar uma vez por rodada.

Funcionários podem ser bastante úteis, mas um hoteleiro habilidoso consegue tocar o negócio sozinho, se ele for muito inteligente.



Tabuleiro de Hotel



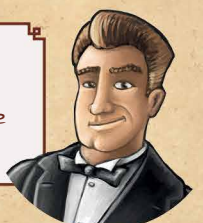
Seu tabuleiro de Hotel mostra um pequeno Restaurante que pode receber 3 hóspedes. Sua Cozinha é onde você prepara os pratos que eles pedem e seu Escritório é onde você joga suas ações e mantém seu dinheiro e funcionários.

Os tabuleiros de Hotel são impressos nos dois lados. Um lado traz o mesmo hotel para todos (noite), mas o outro lado é diferente em cada tabuleiro (dia) e é mais difícil de jogar.

Permita-me: por favor, comece com o lado da frente (noite). Sua vida será mais fácil desta forma.

No começo do jogo, 3 quartos já estão disponíveis para uso. Ao todo, você pode preencher até 20 quartos em seu hotel. Os quartos são organizados em 10 grupos. Preencher todos os quartos num grupo traz benefícios valiosos.

Claro! Quem não gosta de um bônus? Um bom hoteleiro, contudo, só prepara a quantidade de quartos necessária.



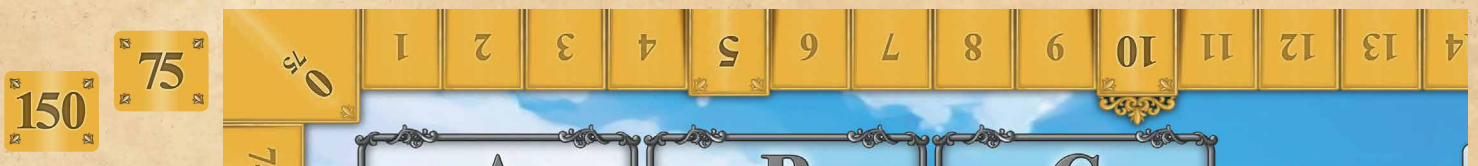
Trilha do Imperador

Há 13 espaços na trilha do Imperador. Cada espaço mostra um valor de Pontos de Vitória abaixo de si. Você não pode ir além do espaço 13. Em vez disso, você recebe 1 Ponto de Vitória para cada espaço que moveria além do espaço 13.



Trilha de Pontos de Vitória

Para cada Ponto de Vitória que receber, avance seu disco de madeira 1 espaço na trilha de Pontos de Vitória. Cada espaço pode conter discos de madeira de mais de um jogador. Se você ultrapassar o espaço 75, pegue um marcador de Pontos de Vitória com o número 75 virado para cima. Se ultrapassar o espaço 75 de novo, vire o marcador de Pontos de Vitória para o outro lado (150). Ao final do jogo, some o número no seu marcador de Pontos de Vitória à sua posição na trilha de Pontos de Vitória.



Montagem

- Posicione o tabuleiro de jogo no centro da mesa. Ele contém 5 espaços para as cartas de Hóspede, a trilha do Imperador, 3 espaços para as peças do Imperador e 3 espaços para as cartas de Política.
- Posicione o tabuleiro de ações com os 6 espaços de Ação próximo do tabuleiro de jogo.
- Posicione a lata de lixo e os marcadores de pontos de vitória próximo do tabuleiro de jogo.
- Separe os 4 diferentes tipos pratos e bebidas e posicione-os próximo do tabuleiro de jogo.
- Embaralhe as cartas de Hóspede e coloque-as, viradas para baixo, numa pilha próxima ao tabuleiro de jogo. Compre 5 cartas do topo da pilha e coloque uma, virada para cima, em cada um dos 5 espaços de Hóspede, no tabuleiro de jogo (mesas).



Tabuleiro de Ações



Dados

- Embaralhe as cartas de Funcionário e coloque-as viradas para baixo numa pilha ao lado do tabuleiro de jogo.

*Em sua primeira partida, você deve usar a variante introdutória (veja página 12).
Separe e entregue os conjuntos mostrados antes de embaralhar o resto.*



- Separe, embaralhe e sorteie uma carta de Política A, uma B e uma C e coloque-as viradas para cima nos espaços designados do tabuleiro de jogo.
- Separe, embaralhe e sorteie uma peça do Imperador A, uma B e uma C e coloque-as viradas para cima nos espaços designados do tabuleiro de jogo.
- Separe as peças de Quarto por cor e coloque-as em pilhas ao lado do tabuleiro de jogo.
- Coloque a quantidade de dados a seguir próximo ao Tabuleiro de Ações: 10 dados se a partida for entre 2 jogadores, 12 dados se a partida for entre 3 jogadores e 14 dados se a partida for entre 4 jogadores. Retorne os dados restantes para a caixa do jogo.
- Pegue as peças de Ordem de Turno com o número correto de jogadores em seus versos e devolva as restantes para a caixa do jogo.
- Pegue uma carta de ajuda (Ações Adicionais), um tabuleiro de Hotel e 6 discos de madeira da cor que preferir. Devolva o restante para a caixa do jogo.
- Coloque um de seus discos de madeira no espaço "0" da trilha do Imperador e outro no espaço "0" da trilha de Pontos de Vitória.
- Coloque um de seus discos de madeira no espaço "10" da trilha de Dinheiro de seu tabuleiro de Hotel (quadro verde, numerado de 1 a 20), isto é, você começa o jogo com 10 Kronen (Krone foi a moeda oficial da Áustria entre 1919 e 1925, cujo plural é Kronen). Coloque os discos de madeira restantes ao lado do seu tabuleiro de Hotel.

Você pode precisar destes discos de madeira mais tarde para envolver-se em política, marcando as cartas correspondentes com eles.



- Pegue um café, um vinho, um bolo e um strudel da reserva e coloque-os na Cozinha no seu tabuleiro de Hotel.
- Compre 6 cartas de Funcionários e mantenha-as ocultas dos outros jogadores.

Como eu disse antes: jogue a variante introdutória e use os conjuntos recomendados em suas primeiras partidas, por favor.

- Coloque o marcador de rodada no espaço "1" da trilha de Rodada.

Cartas de Política Trilha de Rodada Peças do Imperador

Tabuleiro de Jogo



Peças de Quarto



Cartas de Funcionários



Cartas de Hóspedes

Preparações

Decidam coletivamente qual lado dos tabuleiros de Hotel vocês gostariam de utilizar. Para a primeira partida, recomendamos que utilizem o lado da frente (noite).



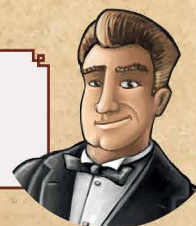
Determine aleatoriamente um jogador inicial. Este jogador recebe a peça de Ordem de Turno "1" (com o número 1 em um lado). O próximo jogador em sentido horário recebe a peça de Ordem de Turno "2" (com o número 2 em um dos lados) e assim por diante.

Começando com o último jogador (quem tem a peça mais alta de Ordem de Turno) e em sentido anti-horário, cada jogador escolhe um hóspede dentre aqueles virados para cima no tabuleiro de jogo e coloca-o em seu Restaurante sem custo. Após cada escolha, deslize os hóspedes restantes para a direita e coloque um novo hóspede da pilha de compras no espaço vazio à esquerda. Ao final, cada jogador deve ter um hóspede em seu Restaurante.

Então, os jogadores preparam até 3 quartos pegando as peças de Quarto do estoque e colocando-as em espaços de mesma cor em seu tabuleiro de Hotel. Você deve começar com o quarto do canto inferior esquerdo de seu tabuleiro de Hotel. Peças de Quarto seguintes devem ser colocadas adjacentes a uma ou mais peças já posicionadas. Você paga o custo mostrado a esquerda da linha onde posicionou a peça em seu tabuleiro de Hotel descendo o disco de madeira em sua trilha de Dinheiro. Agora vocês estão prontos para começar!



Ligeiro conselho: definitivamente, prepare 3 quartos. Se for escocês ou simplesmente gosta de poupar dinheiro, você pode preparar 3 quartos sem gastar.



Objetivo

Uma partida é jogada ao longo de 7 rodadas. Ao final das rodadas 3, 5 e 7, haverá uma Pontuação do Imperador. Depois da rodada 7, haverá também uma Pontuação Final. O jogador com mais Pontos de Vitória será o vencedor.

Sabe, há várias maneiras de ganhar Pontos de Vitória: hóspedes fornecem alguns, você ganha alguns nas Pontuações do Imperador e por quartos ocupados. Com os funcionários certos, há ainda mais maneiras de pontuar.



Sequência de Jogo

No início de cada rodada, o jogador inicial (quem tem a peça de Ordem de Turno "1") pega e rola todos os dados, separando-os por número rolado e colocando-os nos espaços de Ação correspondentes, no Tabuleiro de Ações.

Então o jogador inicial realiza um turno ou passa (veja "Passando").

Em seu turno, realize as seguintes ações:

1. Pegar um Hóspede do tabuleiro de jogo (**opcional**).
2. Pegar um dado e realizar a ação correspondente (**obrigatório**).

Você também pode realizar ações **adicionais** (veja "Ações Adicionais" na página 8).

1) Pegar um Hóspede do Tabuleiro de Jogo (Opcional)

Em seu turno, você pode pegar um dos 5 hóspedes virados para cima no tabuleiro de jogo e colocá-lo em seu Restaurante. Pague o custo associado com o hóspede que escolheu (impresso no Tabuleiro de Jogo), descendo o disco de madeira em sua trilha de Dinheiro. Então posicione o hóspede num espaço livre em seu Restaurante. Se todos os espaços de seu Restaurante estiverem ocupados, você não pode pegar um hóspede.



Deslize os hóspedes remanescentes no tabuleiro de jogo para a direita e coloque um novo hóspede da pilha de compras no espaço vazio à esquerda.

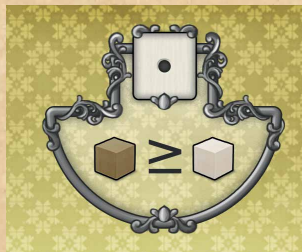
Posso contar-lhe um segredo? A verdade é que os hotéis escolhem seus hóspedes. Um hoteleiro de sucesso só admite hóspedes que ajudem o hotel a prosperar. Então escolha sabiamente, mas tente receber um novo hóspede a cada turno, se possível. Mas tenha cuidado: um hóspede não sai de seu Restaurante até que você atenda ao pedido dele.



2) Pegar um Dado e Realizar a Ação (Obrigatório)

Escolha um espaço de Ação com pelo menos um dado disponível e realize a ação. A quantidade de dados no espaço de Ação determina quantos itens você recebe daquela ação. Então remova um dado do espaço de Ação e coloque-o sobre o menor número visível na sua peça de Ordem de Turno, cobrindo o número.

As ações em detalhes:



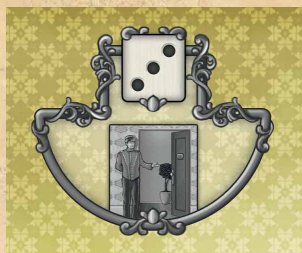
Para **cada** dado neste espaço de Ação, você pode pegar 1 strudel ou 1 bolo. Você não pode pegar mais bolo que strudel, mas respeitando esta regra, pode pegar qualquer combinação de bolo e strudel.

Exemplo: Há 3 dados mostrando "1". Realizando esta ação, você pode escolher 3 strudel, ou 2 strudel e 1 bolo.



Para **cada** dado neste espaço de Ação, você pode pegar 1 vinho ou 1 café. Você não pode pegar mais café que vinho, mas respeitando esta regra, pode pegar qualquer combinação de café e vinho.

Se você entendeu a ação anterior, também entendeu esta !



Para **cada** dado neste espaço de Ação, você pode preparar um quarto. Pegue uma peça de Quarto à sua escolha da reserva e coloque-a em seu tabuleiro de Hotel, conforme as seguintes regras:

- Cada peça de Quarto deve estar adjacente a uma peça já colocada.
- A frente da peça de Quarto deve estar visível (porta aberta).
- Você deve pagar o custo conforme a linha do espaço do Quarto.
- A cor da peça de Quarto deve corresponder à cor do espaço do Quarto.



Se você posicionar uma peça de Quarto num espaço na parte superior direita do seu tabuleiro de Hotel, imediatamente receba o número de Pontos de Vitória mostrado na porta.



Para **cada** dado neste espaço de Ação, você pode avançar 1 espaço na trilha do Imperador ou na trilha de Dinheiro. Você pode dividir o total entre as duas trilhas.

Exemplo: Há 2 dados mostrando "4". Você pode avançar 2 espaços na trilha do Imperador, ou 2 espaços em sua trilha de Dinheiro ou 1 espaço em cada trilha.



Se você escolher esta ação, você pode jogar exatamente **uma** carta de Funcionário. Para **cada** dado neste espaço de Ação, o custo é reduzido em 1. Pague o custo que restar descendo o disco na sua trilha de Dinheiro. Se o custo ficar abaixo de 0, você não ganha dinheiro por isto. Coloque o funcionário próximo ao seu Tabuleiro de Hotel.

Exemplo: Há 4 dados mostrando "5". Você joga uma carta de Funcionário que custa 6, pagando 2 Kronen. Alternativamente, poderia jogar de graça qualquer carta de Funcionário que custe até 4.



Realize a ação baseada na quantidade de dados que mostram "6", e não a quantidade de dados disponível na área da ação escolhida!

Exemplo: Há 4 dados mostrando "6" e apenas 1 dado mostrando "2". Você paga 1 Krone e pega 2 vinhos e 2 cafés.

Sempre que receber pratos e bebidas, você pode colocá-los **imediatamente sobre o pedido** de um hóspede. Coloque o restante na Cozinha de seu tabuleiro de Hotel.

A propósito, esta é uma regra geral, não importa como você consiga aqueles pratos e bebidas.



Ações Adicionais

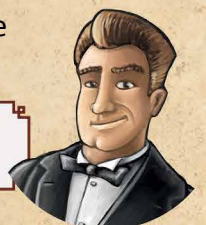
Em seu turno, você pode também realizar as seguintes ações adicionais:

- Uma vez por turno, você pode pagar 1 Krone para somar 1 à quantidade de dados no espaço de Ação escolhido.
- Você pode pagar 1 Krone para movimentar até 3 pratos e/ou bebidas de sua Cozinha para os pedidos nas suas cartas de Hóspede.
- Você pode colocar um disco de madeira numa carta de Política (veja "Cartas de Política" na página 10).
- Você pode utilizar uma carta de Funcionário previamente jogada que produza um efeito "uma vez por rodada". Se o fizer, vire a carta para o outro lado.
- Você pode mover um hóspede cujo pedido tenha atendido para um quarto livre. Imediatamente, você recebe o número de Pontos de Vitória mostrados na carta e a recompensa que o hóspede fornece (veja a página 16 para uma explicação dos símbolos utilizados). Hóspedes só podem ser movidos para um quarto desocupado da mesma cor. Vire a peça de quarto para o outro lado e coloque o hóspede na pilha de descarte. Quando virar o último quarto de um grupo, imediatamente, e apenas desta vez, você recebe um bônus (veja "Bônus de Ocupação" na página 10).

Se não tiver quarto livre da cor correspondente, você não pode escolher esta ação. Hóspedes para os quais você não tem quarto ficam em seu Restaurante bloqueando aquele espaço.

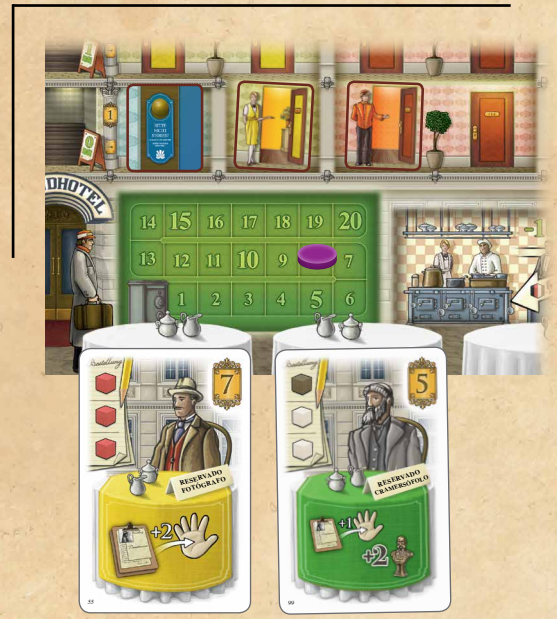
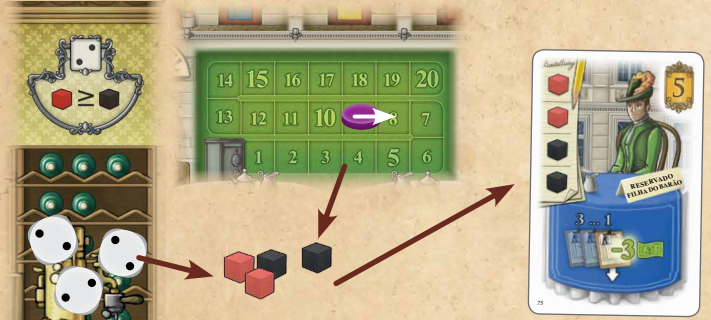
Exceto pela primeira, você pode realizar as ações adicionais qualquer número de vezes durante seu turno. Utilize a carta de ajuda para lembrar destas ações.

Não seria justo se pessoas ricas pudessem simplesmente comprar tudo que elas querem!



Após terminar seu turno, o jogador com o menor número visível em sua peça de Ordem de Turno é o próximo a jogar. Conseqüentemente, o jogador à direita do jogador inicial joga dois turnos consecutivos.

Exemplo de um turno:



É a vez de Maria. Como já tem 3 hóspedes, ela não pode atrair um novo hóspede para seu Restaurante. Ela escolhe a ação 2 (há 3 dados mostrando "2") e paga um Krone adicional para receber 2 vinhos e 2 cafés. Ela os coloca na Filha do Barão, atendendo assim ao pedido dela. Ela recebe 5 Pontos de Vitória e movimenta a Baronesa para um quarto azul vazio, virando aquele quarto para o outro lado. Ela recebe a recompensa mostrada (compra 3 cartas de Funcionários e joga uma delas) e coloca a carta na pilha de descarte. Ela também recebe um bônus de ocupação de 2 Pontos de Vitória por ocupar o único quarto neste grupo.

Passando

Em vez de jogar seu turno, você pode simplesmente passar. Isto acontece com frequência quando há apenas alguns dados restantes em espaços de Ação que não lhe interessam. Quando passar, você deve esperar até que todos os outros jogadores tenham passado ou realizado duas ações (e, assim, tenham coberto os dois números em sua peça de Ordem do Turno).

Quando isso ocorrer, o jogador com o menor número ainda aparecendo na sua peça de Ordem do Turno pega os dados restantes de todos os espaços de Ação, remove um deles colocando na lixeira e rola o restante de novo, separando-os por número e colocando-os de volta nos espaços. Então esse jogador pode realizar seu turno ou passar de novo.

O jogo segue desta forma até que todos os jogadores tenham coberto os dois números em suas peças de Ordem do Turno **ou** não haja mais dados restantes em nenhum espaço de Ação.

Exemplo: É a vez de Leticia. Ela precisa desesperadamente de novos quartos para onde movimentar seus hóspedes. Infelizmente, todos os dados do espaço de Ação 3 já se foram. Então ela passa para esperar pela rerrolagem. Depois que cada jogador (menos ela) tiver realizado 2 ações, ela pega os dados restantes, remove um, e rola de novo. Ela é sortuda o bastante para rolar "3" duas vezes e pode, agora, realizar aquela ação desejada e preparar 2 quartos.

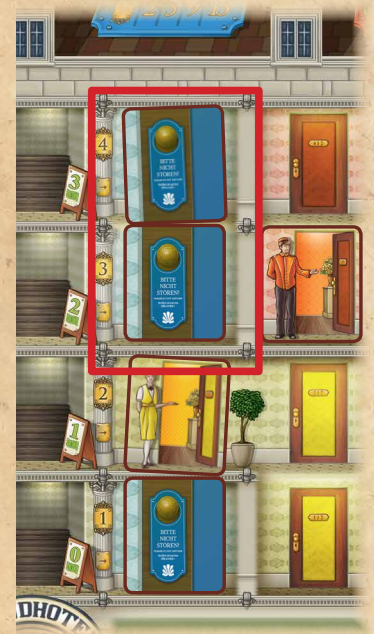


Bônus de Ocupação

Quando todos os quartos em um grupo estiverem ocupados, você recebe um bônus baseado no tamanho do grupo e na qualidade dos quartos nele. Conforme a tabela no topo de seu tabuleiro de Hotel, você recebe avanços adicionais na trilha do Imperador por quartos amarelos, Pontos de Vitória por quartos azuis e Kronen por quartos vermelhos. Quanto maior o grupo, maior o bônus que você recebe.

Você pode desencadear o bônus ao receber uma recompensa de um hóspede que permite a você virar uma peça de Quarto. Cada grupo fornece seu bônus apenas uma vez, no momento que você vira a última peça de Quarto naquele grupo.

Exemplo: Eduardo movimenta um nobre para seu último quarto azul livre, ocupando assim o último quarto num grupo azul. Ele, imediatamente, recebe o bônus de ocupação por aquele grupo: como ele é composto de 2 quartos, o jogador pode avançar 5 espaços na trilha de Pontos de Vitória.



Cartas de Política



Cada carta de Política mostra um requisito. Durante seu turno, se você cumprir o requisito de uma carta, poderá colocar um disco de madeira no espaço com valor mais alto disponível, recebendo, imediatamente, a quantidade mostrada de Pontos de Vitória. Você só pode colocar um disco de madeira em cada carta de Política.

Se não fizer ideia do que perseguir neste jogo, você deve dar uma olhada nas cartas de Política. Elas geralmente dão alguma ideia de o que buscar. Mas se você tiver planos melhores, ignore-as completamente.



Há 12 cartas de Política, mas apenas 3 são usadas em cada partida (sorteadas durante a preparação).

Explicação dos Requisitos das Cartas de Política



Você tem 20 Kronen.



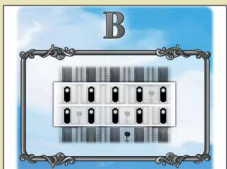
Você está no espaço 10 ou mais alto da trilha do Imperador.



Você jogou, pelo menos, 6 cartas de Funcionário.



Você tem, pelo menos, 12 peças de Quarto em seu tabuleiro de Hotel.



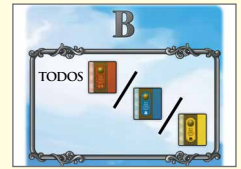
Todos os quartos em, pelo menos, 2 linhas de seu tabuleiro de Hotel estão ocupados.



Todos os quartos em, pelo menos, 2 colunas de seu tabuleiro de Hotel estão ocupados.



Todos os quartos em, pelo menos, 6 grupos de quarto em seu tabuleiro de Hotel estão ocupados.



Todos os quartos de uma cor estão ocupados em seu tabuleiro de Hotel.



Você tem, pelo menos, 3 quartos ocupados de cada cor.



Você tem, pelo menos, 4 quartos ocupados vermelhos e, pelo menos, 3 quartos ocupados amarelos.



Você tem, pelo menos, 4 quartos ocupados amarelos e, pelo menos, 3 quartos ocupados azuis.



Você tem, pelo menos, 4 quartos ocupados azuis e, pelo menos, 3 quartos ocupados vermelhos.

Final de uma Rodada

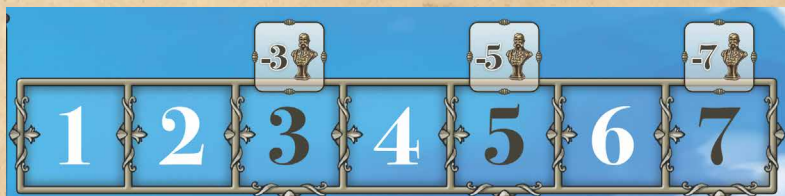
Ao final da 3ª, 5ª e 7ª rodadas, acontece uma Pontuação do Imperador. Após a 7ª rodada e sua respectiva Pontuação do Imperador, acontece uma Pontuação Final.

Ao final de cada rodada, você pode virar suas cartas de Funcionário para cima novamente. Então passe sua peça de Ordem de Turno para o próximo jogador em sentido horário. O novo jogador inicial pega todos os dados e movimenta o marcador de Rodada um espaço à frente.

Pontuação do Imperador

Cada jogador recebe Pontos de Vitória pelo seu disco de madeira na trilha do Imperador, de acordo com o valor impresso em baixo do espaço que o disco de madeira ocupa.

Então cada jogador deve voltar seu disco de madeira uma quantidade de espaços na trilha: 3 espaços depois da



primeira, 5 espaços depois da segunda e 7 espaços depois da terceira Pontuação do Imperador. Se seu disco de madeira termina na área amarela (pelo menos no espaço "3"), você recebe o bônus na peça do Imperador. Se seu disco de madeira termina no "0", você sofre a penalidade da peça do Imperador. Se seu disco de madeira termina no "1" ou "2", você nem ganha bônus nem sofre penalidade.



Peças do Imperador

Há 12 peças do Imperador, mas apenas 3 são usadas em cada partida. A parte da penalidade geralmente mostra 2 opções. Se uma delas não for possível, **você deve escolher a outra.**

Explicação dos Bônus e Penalidades das Peças do Imperador

<p>A</p>  	<p>Bônus: você recebe 3 Kronen.</p> <p>Penalidade: você perde 3 Kronen ou 5 Pontos de Vitória.</p>	<p>A</p>  	<p>Bônus: você recebe 2 pratos e/ou bebidas quaisquer.</p> <p>Penalidade: você deve retornar todos os pratos e bebidas de sua Cozinha para a reserva geral.</p>
<p>A</p>  	<p>Bônus: Compre 3 cartas de Funcionário. Você pode escolher uma e jogá-la por 3 Kronen a menos. Retorne as cartas não utilizadas para o fundo da pilha de cartas de Funcionário.</p> <p>Penalidade: você deve retornar 2 cartas de Funcionário de sua mão para o fundo da pilha de cartas de Funcionário ou perder 5 Pontos de Vitória.</p>	<p>A</p>  	<p>Bônus: prepare um quarto à sua escolha sem pagar custo algum. Outras regras relativas à preparação de um quarto ficam mantidas.</p> <p>Penalidade: você perde 5 Pontos de Vitória ou deve remover um quarto desocupado da linha mais alta possível de seu tabuleiro de Hotel.</p>
<p>B</p>  	<p>Bônus: você recebe 1 strudel, 1 bolo, 1 vinho e 1 café.</p> <p>Penalidade: você deve retornar todos os pratos e bebidas de seus hóspedes e Cozinha para a reserva geral.</p>	<p>B</p>  	<p>Bônus: você recebe 5 Kronen.</p> <p>Penalidade: você perde 5 Kronen ou 7 Pontos de Vitória</p>



Bônus: compre 3 cartas de Funcionário. Você pode jogar uma delas sem custo. Retorne as outras duas para o fundo da pilha de cartas de Funcionário.

Penalidade: você deve retornar 3 cartas de Funcionário de sua mão para o fundo da pilha de cartas de Funcionário ou perder 7 Pontos de Vitória.



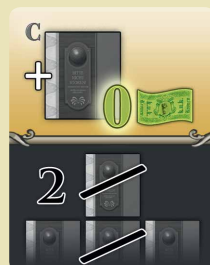
Bônus: você pode colocar uma peça de Quarto de qualquer cor na primeira ou segunda linha de seu tabuleiro de Hotel. Vire imediatamente aquele quarto para o outro lado, marcando-o ocupado. Você deve posicionar o quarto adjacente a outro.

Penalidade: você perde 7 Pontos de Vitória ou deve remover 2 quartos desocupados da(s) linha(s) mais alta(s) de seu tabuleiro de Hotel.



Bônus: você recebe 8 Pontos de Vitória.

Penalidade: você perde 8 Pontos de Vitória.



Bônus: você pode colocar uma peça de Quarto de qualquer cor em seu tabuleiro de Hotel. Vire, imediatamente, aquele quarto para o outro lado, marcando-o ocupado. Você deve posicionar o quarto adjacente a outro.

Penalidade: você deve remover 2 quartos ocupados de seu tabuleiro de Hotel. Eles devem ser o quarto ocupado na linha mais alta possível e o próximo quarto possível abaixo dele, se houver.



Bônus: você recebe 2 Pontos de Vitória por carta de Funcionário que tenha jogado.

Penalidade: você perde 2 Pontos de Vitória por carta de Funcionário que tenha jogado.



Bônus: você pode jogar uma carta de Funcionário de sua mão sem custo.

Penalidade: você deve descartar uma carta de Funcionário que tenha jogado com efeito no "final do jogo" ou perder 10 Pontos de Vitória.

Final do Jogo e Pontuação Final

Após a 7ª rodada, acontece uma Pontuação Final:

- Você recebe Pontos de Vitória por suas cartas de Funcionário que fornecem pontos.
- Você recebe Pontos de Vitória por seus quartos ocupados: 1 Ponto de Vitória para cada quarto na primeira linha de seu tabuleiro de Hotel, 2 Pontos de Vitória para cada quarto na segunda linha, 3 Pontos de Vitória para cada quarto na terceira linha e 4 Pontos de Vitória para cada quarto na última linha.
- Você recebe 1 Ponto de Vitória para cada Krone ainda disponível e para cada prato e bebida restantes em sua Cozinha.
- Você **perde** 5 Pontos de Vitória para cada hóspede em seu Restaurante.

O jogador com mais Pontos de Vitória vence. Em caso de empate, o jogador que tiver mais pratos, bebidas e dinheiro restantes, somados, vence.

Variante Introdutória

Para familiarizarem-se com o jogo, recomendamos que cada jogador comece a partida com um conjunto específico de cartas de Funcionário. Antes de sua primeira partida, separe as cartas de Funcionário e dê um conjunto a cada jogador. O jogador inicial recebe o conjunto A; o próximo jogador, o conjunto B e assim por diante.

Então embaralhe as cartas de Funcionário restantes para formar a pilha de compras.



Variante para Jogadores Experientes

No começo da partida, cada jogador recebe 6 cartas de Funcionário, escolhe 1 e põe em sua mão. Depois, passa o restante ao jogador à sua esquerda. Novamente, escolhe 1 carta e passa o restante à esquerda. Os jogadores repetem este processo até que tenham escolhido e posto 6 cartas de Funcionário em suas mãos.

Cartas de Funcionário

Tem uma pergunta sobre os Funcionários? Com prazer, estou a seu dispor. Quero explicar cada Funcionário em detalhe: também irei dizer-lhe quando cada Funcionário é ativado e quanto você tem que pagar pelos seus serviços.

Alguns são ativados apenas uma vez, no momento que você os contrata, isto é, quando você joga a carta de Funcionário.

Outros são ativados uma vez por rodada. Você decide quando, mas uma vez que tenham feito seu trabalho, eles tiram um cochilo pelo restante da rodada (significa que você deve virá-los para baixo). Você pode utilizá-los novamente na próxima rodada.

Também há Funcionários muito atarefados que trabalham permanentemente. Seus efeitos duram até o final da partida.

Por fim, há Funcionários que só produzem efeito ao final da partida fornecendo Pontos de Vitória.



Ajudante de Cozinha (3 Kronen, permanente): Você pode pegar um dado mostrando "6", sem custo. Você também recebe a recompensa pela quantidade de dados no espaço de Ação "6" mais um.

Arquiteto de Interior (3 Kronen, permanente): toda vez que pegar um dado mostrando "3", você também recebe 5 Pontos de Vitória.

Ascensorista (4 Kronen, final do jogo): você recebe 5 Pontos de Vitória para cada coluna totalmente ocupada em seu hotel.

Atendente de Guarda-Volumes (2 Kronen, permanente): toda vez que pegar um dado mostrando "5", você também recebe um desconto de 2 Kronen.

Como sempre: se o desconto exceder o custo, você não recebe nenhum dinheiro.

Atendente de Piscina (1 Krone, uso único): avance 3 espaços na trilha do Imperador.

Balconista (4 Kronen, final do jogo): você recebe 3 Pontos de Vitória por quarto amarelo ocupado.

Barista (3 Kronen, uso único): você recebe 4 cafés.

Barman (4 Kronen, uma vez por rodada): você recebe 1 vinho.

Camareira (4 Kronen, final do jogo): você recebe 1 Pontos de Vitória por quarto ocupado em seu hotel.

Camareira Executiva (2 Kronen, permanente): toda vez que pegar um dado mostrando "3" ou "4", você também recebe 2 Pontos de Vitória.

Carregador (2 Kronen, uso único): você pode virar 2 quartos de qualquer cor para o outro lado, marcando-os ocupados.

Cavaliço (4 Kronen, permanente): toda vez que atender ao pedido de um hóspede vermelho, você também recebe 2 Kronen.

Chef (3 Kronen, uso único): você recebe 1 strudel, 1 bolo, 1 vinho e 1 café.

Chef de Frios (2 Kronen, uso único): você recebe 4 strudels.

Conciêrge (4 Kronen, final do jogo): você recebe 3 Pontos de Vitória por quarto azul ocupado.

Confeiteiro (3 Kronen, uso único): você recebe 4 bolos.

Decorador (2 Kronen, permanente): cada vez que pegar um dado mostrando "1" ou "2", você pode, também, preparar 1 quarto, pagando o custo normalmente.

Detetive (2 Kronen, permanente): toda vez que pegar um dado mostrando "5", você também pode avançar 2 espaços na trilha do Imperador.

Encarregado (5 Kronen, permanente): toda vez que atender ao pedido de um hóspede, que consista de 4 pratos e bebidas, você também recebe 4 Pontos de Vitória. Você só recebe estes pontos quando o hóspede se move para um quarto.

Você também recebe os Pontos de Vitória mostrados na carta do hóspede.

Engraxate (4 Kronen, permanente): toda vez que pegar um dado mostrando "4", você avança 1 espaço na trilha do Imperador e também na sua trilha de dinheiro para cada dado, em vez de ter que escolher uma das duas opções.



Estribeiro (1 Krone, permanente): toda vez que atender ao pedido de um hóspede azul, você pode, também, avançar 1 espaço na trilha do Imperador.

Faxineira (2 Kronen, final do jogo): você recebe 5 Pontos de Vitória para cada andar totalmente ocupado em seu hotel.

Florista (5 Kronen, permanente): você pode preparar quartos amarelos sem custo.

Garçom do Café-da-Manhã (4 Kronen, uma vez por rodada): você recebe 1 strudel.

Garçonete (6 Kronen, uma vez por rodada): você recebe 1 bolo.

Gerente de Eventos (5 Kronen, permanente): você não sofre a penalidade por estar sobre o "0" na trilha do Imperador.

Gerente de Pessoal (3 Kronen, permanente): toda vez que pegar um dado mostrando "3", você pode, também, jogar uma carta de Funcionário de sua mão, pagando o custo normalmente.

Gerente de Propaganda (2 Kronen, final do jogo): você recebe 5 Pontos de Vitória para cada carta de Política sobre a qual você colocou um disco de madeira.

Gerente de Reservas (4 Kronen, final do jogo): você recebe 3 Pontos de Vitória por quarto vermelho ocupado.

Gerente do Hotel (4 Kronen, final do jogo): você recebe 4 Pontos de Vitória para cada conjunto de 3 quartos ocupados de diferentes cores. Cada quarto pode ser parte de apenas um conjunto. *Exemplo: Ao final do jogo, você tem 3 quartos vermelhos, 4 azuis e 6 amarelos, todos ocupados. Você recebe $3 \times 4 = 12$ Pontos de Vitória.*

Gerente do Restaurante (2 Kronen, permanente): toda vez que pegar um dado mostrando "1" ou "2", você também recebe 1 prato ou bebida adicional, respectivamente.

Aplicam-se as regras normais: você não pode pegar mais bolo que strudel, nem mais café que vinho.

Guia de Turismo (2 Kronen, permanente): toda vez que atender ao pedido de um hóspede verde, você também recebe 2 Pontos de Vitória. Você só recebe aqueles pontos quando o hóspede se move para um quarto.

Você também recebe os Pontos de Vitória mostrados na carta do hóspede.



Jardineiro (3 Kronen, permanente): toda vez que receber o bônus do Imperador, você também recebe 5 Pontos de Vitória.

Lavadeira (2 Kronen, permanente): toda vez que pegar um dado mostrando "4", você também recebe 4 Pontos de Vitória.

Massagista (1 Krone, permanente): toda vez que atender ao pedido de um hóspede amarelo, você também recebe 1 Krone. Você só recebe aquele Krone quando o hóspede se mover para um quarto.

Mensageiro (6 Kronen, permanente): você pode pegar hóspedes do tabuleiro de jogo sem custo.

Mordomo (5 Kronen, permanente): você pode preparar quartos azuis sem custo.

Motorista (5 Kronen, permanente): você pode preparar quartos vermelhos sem custo.

Mâitre (1 Krone, permanente): você pode movimentar pratos e bebidas da sua Cozinha para seus hóspedes sem custo.

Porteiro (5 Kronen, uso único): atenda ao pedido de um hóspede pegando pratos e bebidas da reserva geral.

Recepcionista (5 Kronen, final do jogo): você recebe 1 Pontos de Vitória para cada quarto em seu hotel, esteja ou não ocupado ou preparado.

Secretária (5 Kronen, final do jogo): você pode copiar uma carta de Funcionário de outro jogador.

Claro, você deve copiar uma carta que forneça Pontos de Vitória - nada mais faz sentido.

Serviço de Quarto (3 Kronen, final do jogo): você recebe 2 Pontos de Vitória para cada grupo de quartos totalmente ocupados em seu hotel.

Os quartos devem estar ocupados, não basta estarem apenas preparados.



Sommelier (2 Kronen, uso único): você recebe 4 vinhos.

Subchef (6 Kronen, uma vez por rodada): você recebe 1 café.

Subgerente (4 Kronen, final do jogo): você recebe 2 Pontos de Vitória por carta de Funcionário que tenha jogado, incluindo o Subgerente.

Telefonista (3 Kronen, final do jogo): você recebe Pontos de Vitória por sua posição na trilha do Imperador. Você recebe duas vezes o valor mostrado de Pontos de Vitória.

Portanto, você pode ganhar, no máximo, 12 Pontos de Vitória com esta carta, pois seu disco de madeira pode estar, no máximo, no espaço 6 após a última pontuação do Imperador.



Zelador (5 Kronen, permanente): toda vez que um hóspede se mover para um quarto, você também recebe 1 Krone.

Cartas de Hóspede

Hóspedes geralmente são livros abertos para nós, especialistas, então não devo precisar explicá-los todos, apenas alguns deles:

Escultor: você pode preparar um quarto na primeira ou na segunda linha de seu tabuleiro de Hotel sem custo.

Se não puder fazê-lo, sinto muito!



Cavaleiro do Império: o único hóspede sem recompensa.

Que cara sovina. Ao menos, ele vale 3 Pontos de Vitória fáceis.

E. Gizia: você joga um outro turno completo, mas **não** remove o dado do espaço da Ação escolhida.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer a todos que testaram o jogo, pelo tempo dispendido, sugestões e entusiasmo, em particular:

Luporuccio e Simona Boa, Marco Pranzo, Bruno Andreucci, Luca Leoni, Samantha Milani, Daniele Tascini, Antonio Tinto, Gabriele Ausiello, Carlo Lavezzi, Simone Scalabroni, Claudia Dini, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Luca e Livia Ercolini, Filippo Di Cataldo, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Jamil Zabarrah, Giorgia Pandolfo, Daniel Marinangeli e Gessica Sgrulloni.

Um agradecimento especial a Flaminia Brasini por sua colaboração em todas as fases do longo desenvolvimento do jogo.

GRAND
AUSTRIA
HOTEL

Autores: Simone Luciani e Virginio Gigli
Ilustrador: Klemens Franz

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Edição e Produção: Eduardo Cella



Versão Brasileira © 2018
PaperGames. Todos os
direitos reservados.



Versão Original © 2015
Lookout GmbH. Todos os
direitos reservados.



Para mais jogos, informações
adicionais, manuais ou
suporte, visite nosso site:
www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida
sem permissão prévia. (Regras v1.0)



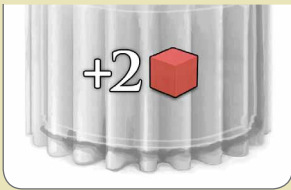
Visão Geral dos Símbolos



Avance o número mostrado de espaços na trilha do Imperador.



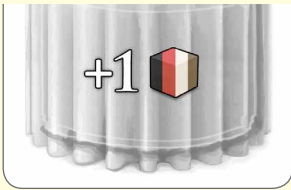
Você pode jogar uma carta de Funcionário, pagando 3 Kronen a menos que o valor impresso na carta.



Pegue um prato ou bebida da cor mostrada. Coloque-o(a) sobre o pedido de um hóspede ou na sua Cozinha.



Pegue uma carta de Funcionário da pilha de compras e coloque-a em sua mão.



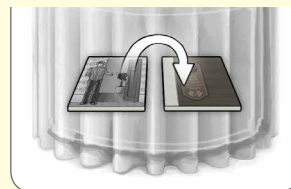
Pegue um prato ou bebida à sua escolha. Coloque-o(a) sobre o pedido de um hóspede ou na sua Cozinha.



Pegue 3 cartas de Funcionário da pilha de compras e jogue uma delas imediatamente, pagando 3 Kronen a menos que o valor impresso na carta. Devolva as outras duas cartas para o fundo da pilha de compras.



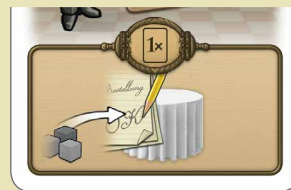
Você recebe 2 Pontos de Vitória.



Você pode virar um quarto da cor mostrada para o outro lado, marcando-o ocupado. Cor cinza significa que você pode virar um quarto de qualquer cor.



Prepare um quarto à sua escolha, seguindo as regras de colocação. Você deve pagar o custo.



Finalize o pedido numa carta de Hóspede da cor mostrada. Pegue os pratos e bebidas necessários da reserva geral, colocando-os sobre a carta de Hóspede. Cor cinza significa que você pode finalizar o pedido de um hóspede de qualquer cor.



Prepare um quarto à sua escolha, seguindo as regras de colocação. Você deve pagar o custo menos 1 Krone.



Prepare um quarto da cor mostrada sem custo.



Prepare um quarto à sua escolha sem custo, seguindo as regras de colocação.



Pegue uma carta de Hóspede do tabuleiro de jogo e coloque-a em seu Restaurante sem custo, a menos que você não tenha espaço em seu Restaurante.



Você recebe 1 Krone.



uso único



uma vez por rodada



permanente



final do jogo



Você pode jogar uma carta de Funcionário sem custo.