

Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND AUSTRIA HOTEL

Let's Waltz!



EXPANSION

Çeviri: Abdulkadir İLHAN



Grand AUSTRIA Hotel - Let's Waltz!

Simone Luciani ve Virginio Gigli tarafından tasarlanan bir genişleme.

Viyana'da balo sezonu ve tüm şehir dans ateşiyle sarhoş olmuş durumda. Ancak, Boogie-Woogie veya Charleston gibi modern danslar hiçbir yerde görünmüyor. Hayır! İnsanların arzuladığı şey, eski zamanların en güzel dansı olan Viyana Valsi—dansların kraliçesi!

Bu, şehre ve otelinize yeni, seçkin misafirler getiriyor. Ancak, çoğu kişi rahat bir yatak aramıyor, gece boyunca dans etme fırsatını arıyorlar! Bu, Viyana'nın en gözde adresi olarak bir kez daha parlamanız için fırsatınız: Müşterilerinizin her dileğini yerine getirin, onları balo salonlarına yönlendirin, çalışkan personel çekin ve en iyi otelci olarak ününüzü geniş bir alana yayarak inşa edin. Haydi, vals yapalım!

İyi günler hanımefendi, iyi günler efendim. Ziyaretinizden büyük onur duyuyoruz. Benim adım Elisabeth, bu evin "iyi ruhu" ve Leopold'un meslektaşım, kendisiyle zaten tanışmışsınız. İzin verirseniz, bugün size rehberlik edeceğim. Toplantı sezonu başlamak üzere ve muazzam balo salonları sizi ağırlamayı sabırsızlıkla bekliyor! Ayrıca sizi bekleyen birkaç sürprizimiz de var. O yüzden lütfen beni takip edin, Bayanlar ve Baylar, turumuza başlayalım...



Genel Bakış

Bu eklenti, beş modül içermektedir: Viyana Balı Salonları, Ünlüler, Benzersiz Oteller, Başlangıç Oyuncusu ve "Biraz Daha İster misiniz?" Bu modülleri istediğiniz sayıda temel oyunla birleştirebilirsiniz, ancak bunları birleştirmeden önce her modülü ayrı ayrı denemenizi öneririz. Karışıma eklediğiniz modül sayısı arttıkça, oyunun karmaşıklığı da artacaktır.

Bileşenler

Her modül, kendisine ait bileşenleri ayrı ayrı listeler. 225 ve 300 zafer puanına ulaştığınızda veya geçtiğinizde kullanılan **dört yeni zafer puanı göstergesi**, tüm modüller için evrenseldir: Bunlar ayrı ayrı listelenmez veya herhangi bir kurulum talimatında belirtilmez. Bu göstergeleri, temel oyundaki karşılıklarıyla birlikte yerleştirmeniz yeterlidir.

4 Zafer Puanı Göstergesi



Ön

Arka

Gözden Geçirilmiş Baskı Değişiklikleri

Eğer GRAND AUSTRIA HOTEL'in eski bir versiyonuna sahipseniz ve gözden geçirilmiş kural kitapçığını henüz okumadıysanız, aşağıdaki bilgiler işinize yarayabilir:

- Politika kartları artık **hedef kartları** olarak adlandırılıyor.
- Otel panonuzdaki oda sıralarına **katlar** deniyor.
- Oyun tahtasında bulunan misafirlerin toplamına **kuyruk** adı veriliyor.
- Seçilen bir eyleme sanal bir zar eklemek için 1 krone ödemeye, **ana eylemi güçlendirme** deniyor.

Authors: Simone Luciani and Virginio Gigli

Editing: Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela

Rule book: Grzegorz Kobiela

Copyediting: Jonathan Bobal

Illustrations: Klemens Franz

Graphic design: atelier198



© 2021 Lookout GmbH

Office:

Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

For rules questions, suggestions, or criticism, please contact us at: rules@lookout-games.de

For missing pieces or damaged parts, please contact your point of purchase.

For all other concerns, please contact us at: buero@lookout-games.de

Tasarımcılar, bu eklentiye test eden ve zamanlarını ve değerli tavsiyelerini paylaşan tüm arkadaşlarına özellikle teşekkür etmek istiyor: 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 ve Giacomo Censi.

Jonathan Bobal'a, eklenti kural kitapçığını düzeltme okuması yaptığı için, ve Mauro Gibertoni'ye, Automa sistemini kullanmamıza izin verdiği ve bu eklenti için güncelleme konusunda bizimle çalıştığı için özel bir teşekkür. Son olarak, tüm Lookout ekibine harika işleri için, Sabrina ve Hanno von Contzen'e Kickstarter kampanyasını mükemmel şekilde yönettikleri için, ve Klemens Franz'a sanatıyla birçok oyunumuzu geliştirdiği için büyük bir teşekkür.

Modül 1: VİYANA BALO SALONLARI

Yatmak için mi gidiyorsun? Bu hiç eğlenceli değil—onun yerine dans etmelisin!

Bu modülde, otelinizin prova odalarında çalışan 10 dansçıdan oluşan bir grubunuz var. Bir misafirin siparişini tamamladığınızda, onu bir odaya yerleştirmek yerine, artık onu üç balo salonundan birine (bir dansçı olarak) göndermeyi seçebilirsiniz. Bu ünlü mekanlara girmek pahalıdır ve şampanya ile ödenmelidir. Karşılığında, İmparator puanlamasından sonra gerçekleşen balo salonu puanlaması sırasında değerli bonuslar ve ek zafer puanları kazanabilirsiniz.

Öyleyse kadehlerinizi kaldırın, canlandırıcı bir yudum şampanya alın ve dansa koyulun!

Bileşenler



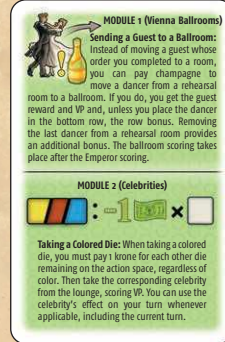
29 konuk kartı



15 personel kartı



3 hedef kartı



2 genel bakış kartı



2 final puanlama kartı
(temel oyun için ek olarak 2 tane daha)



5 balo salonu panosu (çift taraflı) ve 1 balkon panosu.



4 prova odası panosu.



1 aksiyon panosu yerleşimi
(temel oyunun eski bir kopyasına sahip olanlar için)



3 imparator karosu



40 dansçı tokeni
(her oyuncu renginde 10 adet + çıkartma sayfası)



25 şampanya tokeni



3 Tur göstergesi Karosu

Kurulum

Yeni misafir kartlarını, personel kartlarını, hedef kartlarını ve imparator karolarını ilgili temel oyun destelerine karıştırın. Bu bileşenler, oyun sonrasında kolayca ayrılabilmesi için işaretlenmiştir. 🎵

Ardından, temel oyun kurallarına göre oyunu kurun ve aşağıdaki adımları ekleyin. 6. adım hariç (belirli bir noktada gerçekleştirilmesi gerekir), bu adımları kurulum sırasında istediğiniz zaman ekleyebilirsiniz.

Ortak Oyun Alanı

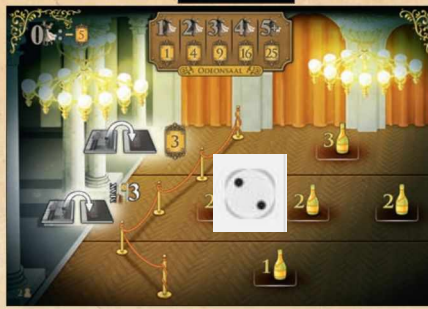
1. Rastgele **üç balo salonu panosu** seçin, uygun tarafını çevirin (oyuncu sayısına göre) ve bunları oyun tahtasının üzerine yan yana, rastgele bir sırayla yerleştirin. Kalan balo salonu panolarını oyun kutusuna geri koyun—onlara ihtiyacınız olmayacak.
 - a. Soldan sağa doğru, **tur göstergesi karolarını** balo salonu panolarının üzerine artan sırayla yerleştirin.
 - b. **Balkon panosunu**, balo salonu panolarının sağına, kapısı en sağdaki balo salonunun üst sırasıyla hizalanacak şekilde yerleştirin.

1a

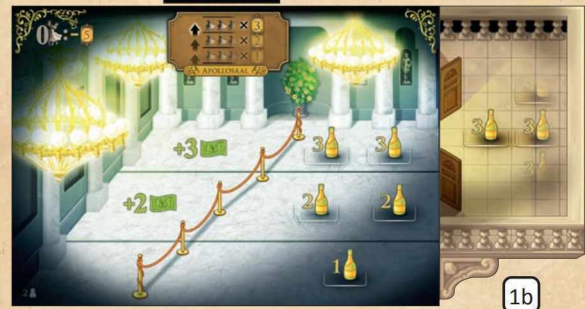


oyuncu sayısı

5



7



1b

2. Aksiyon panosunu 🎵 tarafını gösterecek şekilde çevirin.



Eğer temel oyunun eski bir kopyasına sahipseniz, bunun yerine yerleşimi (overlay) 🎵 ve aksiyonlarının üzerini kapatacak şekilde yerleştirin, 🎵 tarafı görünecek şekilde kullanın..



3. Şampanya **tokenlarını** yemek ve içeceklerin yanına yerleştirin.
4. **Yeni genel bakış kartlarını**, temel oyun kartlarının yanına yerleştirin.



Kişisel Oyun Alanı

5. Başlangıçta dört tabak ve içeceğe ek olarak, mutfağınızda **1 şampanya** ile başlarsınız.
6. Bu adımı, personel kartlarını çektikten (ve dağıttıktan) sonra ancak başlangıç misafirlerinizi seçmeden önce ekleyin (yani, gözden geçirilmiş temel oyun kural kitapçığındaki kurulumun 10. ve 11. adımları arasında):

- a. Oyuncu sayısına eşit sayıda rastgele **prova odası panosu** seçin. (4 oyunculu bir oyunda, dört pano da kullanılır.)
- b. Başlangıç oyuncusunun sağındaki oyuncudan başlayarak ve **saat yönünün tersine doğru** ilerleyerek, bir prova odası panosu seçin ve otel panonuzun soluna yerleştirin.
- c. Kendi renginizdeki ***10 dansçı tokenını** alın ve prova odası panonuzdaki işaretli alanlara dağıtın. Her prova odası panosu, sırasıyla 1, 2, 3 ve 4 dansçı içeren dört **bölümden** oluşur ve her bölümde bir **oda bonusu** gösterilir.



* İlk oyununuzdan önce, çıkartmaları dansçı tokenlarına yapıştırmalısınız. Çıkartmalar bir dans çifti gösterse de, bu oyun için her token bir dansçı olarak kabul edilir.



Oyun Akışı

Oyunu, temel oyun kurallarına göre oynayın, ancak aşağıdaki değişikliklerle:

Ana Aksiyonlar

İki aksiyon alanı, bu eklentiyle tanıtılan yeni öge olan şampanyayı sağlamak için değiştirilmiştir. Diğer aksiyon alanları değişmeden kalır.



• Tabak ve Şampanya Alma



Bu aksiyon alanındaki her zar için, tedarikten 1 strudel, 1 pasta veya 1 şampanya alabilirsiniz. Strudel, pasta ve şampanyayı herhangi bir kombinasyonda alabilirsiniz, ancak en az pasta kadar strudel ve en az şampanya kadar pasta almalısınız.

Örneğin, Aksiyon alanında üç zar varsa, şunları alabilirsiniz: 3 strudel, 2 strudel ve 1 pasta, veya 1 strudel, 1 pasta ve 1 şampanya.

• İçecek ve Şampanya Alma



Bu aksiyon alanındaki her zar için, tedarikten 1 şarap, 1 kahve veya 1 şampanya alabilirsiniz. Şarap, kahve ve şampanyayı herhangi bir kombinasyonda alabilirsiniz, ancak en az kahve kadar şarap ve en az şampanya kadar kahve almalısınız. Örneğin,

Aksiyon alanında dört zar varsa, şunları alabilirsiniz: 4 şarap, 3 şarap ve 1 kahve, 2 şarap ve 2 kahve, veya 2 şarap, 1 kahve ve 1 şampanya.

Önemli! Şampanya gerçekte bir içecek olsa da, bu oyun kapsamında **ne yemek ne de içecek** olarak kabul edilir. Bunun dışında, yemek ve içecekler için geçerli olan tüm kurallar şampanya için de geçerlidir. Örneğin, şampanya kazandığınızda, onu kafanızdaki misafirlerin üzerine veya mutfağınıza yerleştirebilirsiniz.

Ek Eylemler

Bu modül, bir misafirin siparişini tamamlarken kullanabileceğiniz alternatif bir ek eylem sunar. Mevcut ek eylemler değişmeden kalır.

Tahmin edebileceğiniz gibi, "Servis Öğeleri" ek eylemi artık şampanyayı da içerir.



• Bir Misafiri Balo Salonuna Göndermek

Bir misafirin siparişini tamamlarken, **onu boş bir odaya taşımak yerine**, artık alternatif olarak bir balo salonuna gönderebilirsiniz. Bunu yaparsanız, şu adımları izleyin:

1. Tercih ettiğiniz bir **balo salonunda** (üst, orta veya alt) en az bir boş alan bulunan bir sıra seçin ve mutfağınızdan belirtilen miktarda **şampanya** ödeyin. (Ödeyebileceğiniz bir sıra seçmelisiniz. Eğer hiçbir sırayı karşılayamıyorsanız, bu ek eylemi seçemezsiniz.)
2. Prova odası tablonuzdan bir **dansçı tokeni** alın ve seçtiğiniz sıradaki soldan ilk boş alana yerleştirin. Dansçıları prova odası tablonuzdan herhangi bir sırayla alabilirsiniz.
3. Bir dansçıyı **üst veya orta sıraya** yerleştirdiğinizde, sıranın başında gösterilen **sıra bonusunu** hemen alırsınız. (Alt sıra herhangi bir bonus sağlamaz. Bonus olarak yemek ve içecek alırsanız, bunları normal şekilde misafirlerinize veya mutfağınıza yerleştirebilirsiniz.)
4. Misafir kartını atın ve kart üzerinde gösterilen **ödülü ve zafer puanlarını** normal şekilde kazanın.
5. Eğer prova odası tablonuzun bir bölümünden **son dansçıyı alırsanız**, hemen gösterilen **oda bonusunu** alırsınız.



Çeşitli ödülleri (3, 4 ve 5. adımlar) istediğiniz sırayla toplayabilirsiniz. Ancak 1 ve 2. adımlar, herhangi bir ödül almadan önce gerçekleşmelidir. Yani, ödüllerden kazandığınız şampanyayı dansçıyı ödemek için kullanamazsınız.

oda bonusu



Balkon

En sağdaki balo salonunun üst sırası ("7" Tur göstergesi ile işaretlenmiş), sınırsız sayıda alana sahip kabul edilir. Üst sıradaki tüm gösterilen alanlar doldurulduğunda, bir sonraki sefer bir dansçıyı balo salonuna gönderirken, 3 şampanya ödeyerek dansçıyı balkon tahtasına yerleştirebilir ve bitişik balo salonunun üst sıra bonusunu alabilirsiniz. Her açıdan, balkondaki dansçılar, en sağdaki balo salonunun üst sırasına yerleştirilmiş kabul edilir.



Not:

- Bir dansçıyı balo salonuna gönderirken, otelinizdeki bir odayı çevirmezsiniz; ayrıca misafirin rengi de önemli değildir.
- 3/4 oyuncu tarafında, sağda gösterilen sembolle işaretlenmiş bazı alanlar 4 oyunculu oyun için ayrılmıştır. 3 oyunculu oyunlarda bu alanları kullanmayın.



3 oyunculu bir oyun oynarken, bu alanları kullanılmayan renkteki dansçılarla kapatabilirsiniz. Tabii ki bunu yaparsanız, bu renk balo salonu puanlamalarına katılmaz.

- En soldaki veya ortadaki balo salonundaki tüm alanlar doldurulduğunda, artık bu salona dansçı gönderemezsiniz.

Unutmayın ki, balkon tahtası sayesinde, tüm gösterilen alanlar dolu olsa bile her zaman en sağdaki balo salonuna dansçı gönderebilirsiniz.

- Bir dansçı tokeni yerleştirildikten sonra, oyun sonuna kadar bulunduğu alanda kalır ve taşınamaz..

İmparator'un cezası nedeniyle dansçı kaybederseniz bu durum geçerli değildir.

- Zaten puanlanmış bir balo salonuna dansçı yerleştirebilirsiniz (bir sonraki sayfadaki "Balo Salonu Puanlaması" bölümüne bakın).

- Kartın adına rağmen, temel oyundaki "Flamenco Dansçısı" misafir kartını (#53) bir otel odasına taşıyabilir veya bir balo salonuna gönderebilirsiniz.

Açıklamalar



Bu simge şampanyayı temsil eder.



Bu simge bir yemek veya içeceği temsil eder, şampanyayı değil.



Bu simge herhangi bir öğeyi temsil eder: yemek, içecek veya şampanya.

Yeni Simgeler



Ek bir dansçı gönderebilirsiniz, normalde olduğu gibi maliyetini ödeyerek.



Ek bir dansçıyı ücretsiz olarak gönderebilirsiniz.

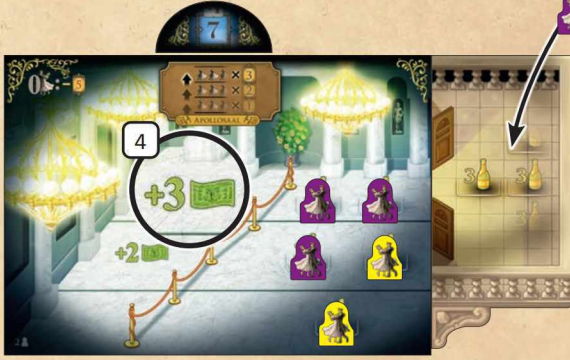


Ek bir dansçı gönderebilirsiniz, belirtilen miktardan daha az şampanya ödeyerek.

Not: Bu yeni simgelerden herhangi biri bir misafir ödülünde görünüyorsa, ek dansçı göndermek, misafirle ne yaptığınızdan bağımsızdır.

Örneğin:

- 1 Çariçe'nin siparişini tamamladıktan sonra onu bir otel odasına taşıyarak 9 zafer puanı kazanırsınız.
- 2 Ödülünden gelen ek dansçıyı bu oyundaki en sağdaki balo salonu olan "Apollosaal"e göndermeye karar verirsiniz. Tüm normal alanlar dolu olduğu için dansçıyı balkona göndermelisiniz.
- 3 Normalde bu 3 şampanyaya mal olurdu; ancak ödülünden gelen indirim sayesinde mutfağınızdan sadece 2 şampanya ödemeniz gerekir.
- 4 Sonuç olarak, sıra bonusundan 3 kron kazanırsınız ve prova odası tablonuzun üçüncü bölümünden son dansçıyı kaldırdığınız için oda bonusundan 2 şampanya ve İmparator pistinde 1 alan kazanırsınız.



Bu örnekte, harcadığınız tüm şampanyayı geri alsanız da (yani etkili bir şekilde 0 ödemiş olsanız da), eğer başlangıçta mutfağınızda 2 şampanya yoksa dansçıyı gönderemezsiniz, çünkü önce ödeme yapmanız ve ancak ondan sonra ödülleri toplammanız gerekir.

Balo Salonu Puanlama

Balo salonları, her İmparator puanlamasından sonra puanlanır. Balo salonlarının üzerindeki **Tur göstergesi karoları**, her balo salonunun ne zaman puanlanacağını belirtir: en soldaki balo salonu ilk İmparator puanlamasından sonra (3. turun sonunda), orta balo salonu ikinci İmparator puanlamasından sonra (5. turun sonunda) ve en sağdaki balo salonu üçüncü ve son İmparator puanlamasından sonra (7. turun sonunda) puanlanır. Her balo salonu, balo salonu tahtasının üst kısmında gösterildiği gibi belirli bir şekilde puanlanır. Bir balo salonu puanlandığında, o balo salonunda **dansçısı olmayan** her oyuncu **5 zafer puanı** kaybeder.

Teknik olarak, balo sezonunda katılmak zorunlu değildir, ancak katılmazsanız insanlar size tuhaf bakabilir.

Not: Balo salonları, ekteki 16-17. sayfalarda ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Oyun Sonu ve Puanlaması

Oyun, 7. turun sonunda üçüncü ve son balo salonu puanlamasından sonra biter ve ardından temel oyun kurallarında açıklandığı gibi bir final puanlaması yapılır.

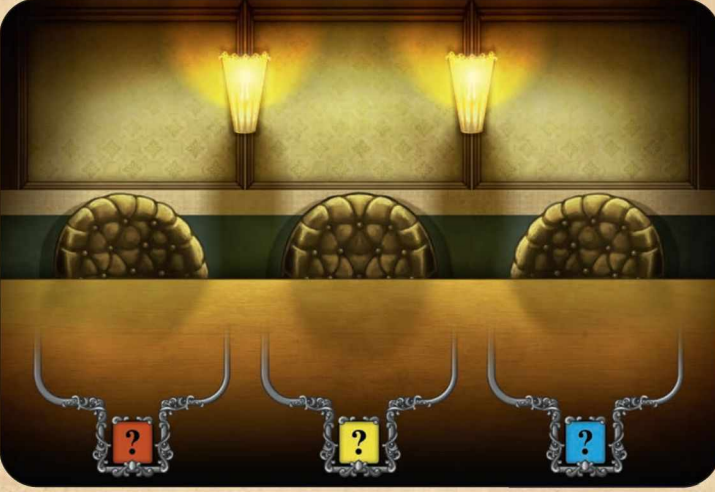
Mutfağınızda kalan her şampanya 1 zafer puanı değerindedir.

En fazla puana sahip oyuncu kazanır. Beraberlik durumunda, mutfaktaki yemek, içecek ve şampanya toplamı ile para pistindeki konumunuz beraberliği bozar.

Modül 2: Ünlüler

Vienna, birçok ünlüyü kendine çeken şık bir şehirdir; Albert Einstein ve Agatha Christie tam da şu anda lobide bir fincan kahve içiyor! Onları etkileyip rakiplerinize karşı avantaj sağlayabilecek misiniz? Bu modül, üç beyaz zarı, lobideki bir ünlüyle ilişkilendirilmiş renkli zarlarla değiştirir. Aksiyon tahtasından renkli zar aldığınızda, lobideki ilişkili ünlüyü de alırsınız ve bu ünlü, o tur boyunca size değerli destek sağlar—tabii ki bir bedel karşılığında. Onları ne kadar erken alırsanız, bedeli o kadar yüksek olur, bu yüzden doğru zamanlama kilit öneme sahiptir!

Bileşenler



1 Lobi tahtası



12* ünlü karosu

3 victory point chits



Ön arka



3 Renkli Zar
Kırmızı, Mavi, Sarı

(Giacomo Puccini, Mata Hari ve Picasso ile işaretlenmiş ünlü karoları yalnızca modül 1 ile birlikte kullanılır.)

Kurulum

Oyunu temel oyun kurallarına göre kurun ve aşağıdaki adımları ekleyin:

Ortak Oyun Alanı

- Oyundan **üç beyaz zarı** kaldırın ve yerine **üç renkli zarı** ekleyin. Zar toplamı değişmeden kalır. Zar toplamı değişmez (2/3/4 oyunculu oyunda 10/12/14 zar).
- Lobi tahtasını** aksiyon tahtasının yanına yerleştirin.
 - Ünlü karolarını** karıştırın ve **yüzleri aşağı bakacak şekilde** lobinin yanına bir desteye yerleştirin.
 - Desteden **üç ünlü çekin** ve **yüzleri yukarı bakacak şekilde** lobiye soldan sağa, her boşluğa bir ünlü olacak şekilde yerleştirin.
 - Zafer puanı pullarını** yakına yerleştirin.

Kişisel Oyun Alanı

Değişiklik yok



Eğer modül 1 ve 2'yi birlikte oynamıyorsanız, işaretli ünlü karolarını kaldırmayı unutmayın.



Oyun Akışı

Oyunu temel oyun kurallarına göre oynayın, ancak aşağıdaki değişiklikleri uygulayın.

Her turun başında, başlangıç oyuncusu **hem beyaz hem de renkli zarları** birlikte atar ve bunları normal şekilde aksiyon tahtasına dağıtır.

Aksiyon Alanı Kullanımı

Bir aksiyon alanını kullanırken, aksiyon alanındaki zarların rengi önemli değildir—ana eylemin gücü her zaman aksiyon alanındaki toplam zar sayısına (seçilen zar dahil) eşittir, renk fark etmezsiniz.

 Beyaz bir zar aldığınızda, ilişkili ana eylemi normal şekilde gerçekleştirin.

 Renkli bir zar aldığınızda, şu adımları bu sırayla izleyin:

1. Aksiyon alanındaki diğer zarlar (yani seçilen zar hariç) için **her bir zar başına 1 kron ödeyin** (renk fark etmezsiniz).



2. Seçilen zarın rengiyle ilişkili **ünlüyü** lobiden alın ve yüzü yukarı bakacak şekilde önünüze yerleştirin.

3. Ünlü karosunda veya üzerindeki zafer puanı pulunda belirtildiği gibi hemen **1, 2 veya 4 zafer puanı kazanın** (eğer pul varsa, bu yazılı değer yerine geçer).



4. Ardından, ilişkili ana eylemi normal şekilde gerçekleştirin (eylemin gücünü belirlemek için seçilen zar dahil).

Ünlünün etkisini, mevcut tur dahil olmak üzere, turun geri kalanında uygulanabilir olduğu her zaman kullanabilirsiniz. Ünlünün etkisini, mevcut tur dahil olmak üzere, turun geri kalanında uygulanabilir olduğu her zaman kullanabilirsiniz.

Örnek: Aksiyon alanında beş zar var: üç beyaz, bir mavi ve bir kırmızı. Eğer kırmızı veya mavi zarı alırsanız, 4 kron ödemeniz gerekir. Ardından lobiden Ghandi'yi (kırmızı) veya Einstein'ı (mavi) alırsınız ve sırasıyla 1 veya 4 zafer puanı kazanırsınız. Son olarak, gücü 5 olan ana eylemi gerçekleştirirsiniz.



Pas Geçme

Bir zarı çöp kutusuna yerleştirirken, **mümkünse beyaz bir zar** seçmelisiniz. Yalnızca renkli zarlar kaldığı nadir durumlarda bir renkli zarı kaldırabilirsiniz: bu durumda, zarları yeniden atacak oyuncu (yani sıra pulu en düşük numarayı gösteren oyuncu) hangi zarın kaldırılacağına karar verir.

Tur Sonu

Turun sonunda, İmparator puanlamasından önce (eğer varsa) şu adımları izleyin:

1. Tüm oyuncuların ünlülerini **toplayın** ve bir **atık destesine** yerleştirin.

2. Lobi'deki ünlüleri **güncelleyin**:

- Eğer bir ünlünün henüz zafer puanı pulu yoksa, "2 zafer puanı" yüzü yukarı bakacak şekilde bir pul yerleştirin ve ünlü karosunda yazılı olan "1 zafer puanı"nı kapatın.
- Eğer bir ünlünün zafer puanı pulu "2 zafer puanı" gösteriyorsa, pulu diğer tarafına çevirin, yani "4 zafer puanı"nı gösterin.
- Eğer bir ünlünün zafer puanı pulu "4 zafer puanı" gösteriyorsa, ünlüyü atık destesine yerleştirin ve zafer puanı pulunu stoka geri koyun.

3. Lobi'yi, desteden yeni ünlüler çekerek boş alanlara soldan sağa yerleştirerek **yenileyin**. Eğer deste tükenirse, atık destesini karıştırarak yeni bir yüzü aşağı dönük deste oluşturun.

Proceed with the Emperor scoring (if there is one), passing your turn order tiles, advancing the Round marker, and turning your staff cards upright, as detailed in the base game rules.

Oyun Sonu ve Final Puanlaması

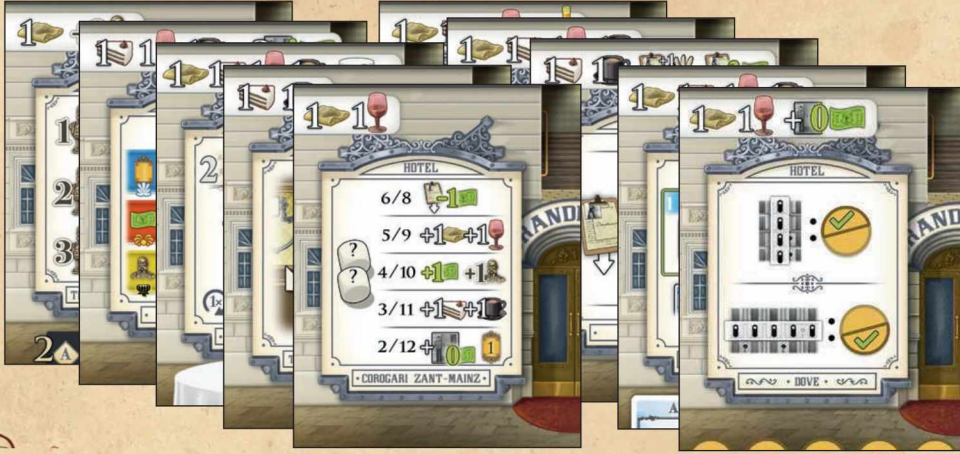
Değişim yok.

Modül 3: Eşsiz Oteller

Viyana'da geceyi geçirecek yerler çok bol ve müşteriler seçim yapma konusunda zorlanıyor. Zarif mobilyalar ve mükemmel hizmet artık tek başına yeterli değil. Dünya çapında bir isim yapmak için gerçekten dikkat çekici bir şeyler sunmanız gerekiyor!

Bu modülde, başlangıç koşullarınızı değiştiren ve oyun boyunca size benzersiz yetenekler kazandıran otel girişlerini teklif vererek almaya başlarsınız. Konfor alanınızdan çıkın, otel girişinizden gelen değişikliklere uyum sağlayın ve her zamankinden daha fazla zafer puanı kazanın!

Bileşenler



5 bonus token
(Hotel Dove için)

10 hotel girişi*

*(The Ren ile işaretlenmiş otel girişi yalnızca modül 1 ile birlikte kullanılır.)

Kurulum

Oyunu temel oyun kurallarına göre kurun ve aşağıdaki adımları ekleyin.

Ortak Oyun Alanı

Değişiklik yok.

Kişisel Oyun Alanı

1. Mutfağınıza herhangi bir yemek veya içecek yerleştirmeyin (yani, güncellenmiş temel oyun kural kitabında açıklandığı gibi kurulumun 9. adımını atlayın).

Eğer hem modül 1 hem de modül 3 birlikte oynanıyorsa, mutfağınızda 1 şampanya ile başlarsınız; sadece henüz yemek veya içecek yerleştirmezsiniz.



2. Personel kartlarını çekip (ve dağıtıp) başlangıç misafirinizi seçmeden önce bu adımı ekleyin (yani, güncellenmiş temel oyun kural kitabında açıklandığı gibi kurulumun 10 ve 11. adımları arasına):

- a. Oyuncu sayısına eşit sayıda rastgele **otel girişi** seçin ve masaya yerleştirin. Eğer Hotel Dove, Ninas Melange ve The Grand Wray Hotel seçilen otel girişleri arasındaysa, bu oteller için ek talimatlara dikkat edin:



Hotel Dove: 5 bonus token'ı yüzü yukarı bakacak şekilde "Hotel Dove" yakınına yerleştirin.



Ninas Melange: Kalan objektif kartlarından rastgele 3 kart çekin (A, B ve C'den birer tane) ve yüzü yukarı bakacak şekilde "Ninas Melange" yakınına yerleştirin.



The Grand Wray Hotel: Kalan İmparator karolarından rastgele 6 karoyu çekin (A, B ve C'den ikişer tane) ve yüzü yukarı bakacak şekilde "The Grand Wray Hotel" yakınına yerleştirin.

- b. Seçim tamamlandıktan sonra, başlangıç oyuncusu bu otel girişlerinden birini seçmeli ve **açık artırmaya çıkarmalı, 0 veya daha fazla kron ile ilk teklifi vermelidir. Saat yönünde ilerleyerek, oyuncular ya teklifi artırmalı ya da pas geçmelidir.** Eğer pas geçerseniz, o özel açık artırmaya daha sonra tekrar katılamazsınız. Açık artırma, masada yalnızca bir oyuncu kalana kadar devam eder.

- c. Kazanan oyuncu, teklifini öder (eğer 0'dan büyükse), para pistindeki göstergesini buna göre aşağı hareket ettirir ve otel girişini otel tahtasının soluna yerleştirir, karosunun üst kısmında gösterilen **başlangıç öğelerini** toplar. Bazı otel girişleri başlangıçta ek şeyler sağlar; eğer şüpheniz varsa, ne zaman toplayacağınızla ilgili talimatlar için ekteki sayfalara bakın (sayfa 19-21). Otel girişinizi aldıktan sonra, başka hiçbir açık artırmaya katılamazsınız.
- d. Eğer başlangıç oyuncusu açık artırmayı kazanmadıysa, aynı şekilde başka bir açık artırma başlatmalıdır. Eğer kazandıysa, saat yönünde ilerleyerek henüz bir otel girişi kazanmamış olan bir sonraki oyuncu bir sonraki açık artırmayı başlatmalıdır. Bu süreç, yalnızca bir otel girişi kalana kadar devam eder. Kalan oyuncu, son otel girişini **ücretsiz olarak alır**.

Örnek: Anna, Beth ve Cyril, Hotel Mayenfels, The Grand Wray Hotel ve The Kozi Palace, Vienna'yı açık artırmaya çıkaracaklar. Anna başlangıç oyuncusudur; Hotel Mayenfels'i açık artırmaya çıkarmaya karar verir ve hemen 5 kron teklif verir. Beth 7 kronla artırır; Cyril pas geçer. Anna 8 kronla artırır ve Beth pas geçtiği için açık artırmayı kazanır. Şimdi Beth bir sonraki açık artırmayı başlatmalıdır; The Kozi Palace, Vienna için 0 kron teklif verir. Cyril ve Beth birkaç kez birbirlerini artırırlar, sonunda Cyril 5 kronluk kazanan teklifi verir. Sonuç olarak, Beth The Grand Wray Hotel'i ücretsiz alır ve başlangıç parası olan 10 kronunu korur, Anna ve Cyril ise sırasıyla 2 ve 5 kronla yetinmek zorunda kalır.



Anna 5

Beth 7

Cyril pass

Anna 8



Beth 0

Cyril 1

Beth 2

Cyril 3

Beth 4

Cyril 5



Beth 0



Anna



Beth



Cyril

Oyun Akışı

Temel oyun kuralları, her bir otel girişinin getirdiği bireysel değişiklikler dışında değişmeden kalır. Yalnızca bir otel girişinin sahibi, uygulanabilir olduğunda onun etkisini kullanabilir. Tüm otel girişi etkilerinin ayrıntılı açıklamaları için ekteki sayfalara bakın (sayfa 19-21).

Oyun Sonu ve Final Puanlaması

Herhangi bir değişiklik yok.

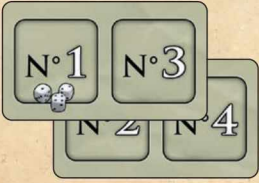
Modül 4: OYUNCUYU BAŞLAT

İlk olan sonuncu mu olsun? Artık değil!

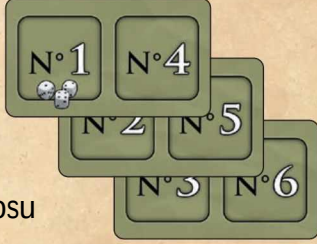
Bu modül, temel oyundaki yılan gibi sıra düzenini klasik saat yönünde bir düzenle değiştirirken, bir sonraki turda aktif olarak başlangıç oyuncusu olma seçeneğini ekler: küçük bir avantaj ama büyük bir etki!

Yeni Başlangıç Oyuncusu eylemi, aksiyon tahtası uzantısında yer alır. Bu eylemi seçtiğinizde, aksiyon alanından bir zar almayı bırakırsınız. Bunun yerine, iskelet anahtarını alırsınız, yani bir sonraki turda ilk siz başlarsınız. Ayrıca, bir yemek veya içecek seçebilir ve gücü 1 olan bir ana eylem gerçekleştirebilirsiniz.

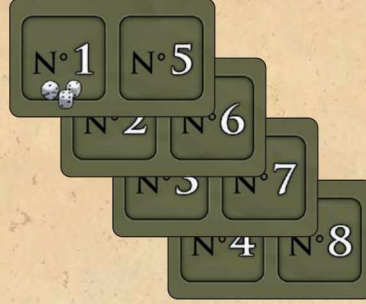
Bileşenler



9 Yeni Tur Sırası Karosu



1 iskelet anahtarı



1 aksiyon tahtası uzantısı



Kurulum

Oyunu temel oyun kurallarına göre kurun ve aşağıdaki adımları ekleyin:

Ortak Oyun Alanı

1. **Aksiyon tahtası uzantısını**, aksiyon tahtasının soluna yerleştirin (böylece illüstrasyonlar eşleşir) ve **iskelet anahtarını** aksiyon tahtası uzantısına koyun.

Kişisel Oyun Alanı

2. Rastgele bir başlangıç oyuncusu seçin ve **sıra pullarını** buna göre dağıtın, temel oyundaki pullar yerine bu genişlemeden gelen yeni pulları kullanın.

Başlangıç oyuncusu iskelet anahtarını almaz! İskelet anahtarı, bir eylem olarak alınana kadar aksiyon tahtası uzantısında kalır.



3. Para tahtalarınızı kurarken, para göstergesini başlangıç sırasındaki konumunuza göre (sıra pulunuzdaki düşük numarayla belirtilen) aşağıdaki tabloda belirtilen alana yerleştirin:

Sıra Pozisyonu	1	2	3	4
Para Göstergesi Alanı	9	10	11	12

Oyun Akışı

Temel oyun kuralları değişmeden kalır. Yeni sıra pullarında belirtildiği gibi, oyun masada saat yönünde ilerler, temel oyundaki yılan gibi düzenden farklı olarak.

Artık başlangıç oyuncusu eylemini alarak aktif bir şekilde başlangıç oyuncusu olmak mümkündür.

Başlangıç Oyuncusu Eylemi

Sıranızda, eğer iskelet anahtarı hala aksiyon tahtası uzantısında mevcutsa ve bu turda pas geçmediyseniz, bir zar almak yerine aksiyon tahtası uzantısından iskelet anahtarını alabilir ve sıra pullunuzun üzerine yerleştirebilirsiniz (en düşük görünür numarayı bir zar gibi kapatarak). Bunu yaparsanız, 1 yemek veya içecek seçersiniz (şampanya değil) ve ek olarak, gücü 1 olan herhangi bir ana eylemi (•'den ••'e) gerçekleştirebilirsiniz. İlgili aksiyon alanındaki zar sayısı önemli değildir: ana eylemi sanki bir zar varmış gibi gerçekleştirirsiniz.

Başka bir deyişle, seçenekleriniz şunlardır:

- 1 strudel almak, veya
- 1 şarap almak, veya
- 1 oda hazırlamak, veya
- 1 kron almak, veya
- İmparator pistinde 1 alan ilerlemek, veya
- Elden 1 staff kartını 1 kron daha az ödeyerek oynamak.

Not:

- Aksiyon alanından bir zar **almazsınız**.
- Bu ana eylemi güçlendirmek için 1 kron ödeyemezsiniz.
- Belirli bir zar aldığınızda aktifleşen personeliniz burada **aktifleşmez**.
- Her zamanki gibi, aldığınız öğeleri kafanızdaki misafirlere veya mutfağınıza yerleştirebilirsiniz.

Başlangıç Oyuncusu eylemini aldığınızda, sonraki oyuncular sırasıyla **0, 1 ve 2 kron** alır. Başka bir deyişle:

- **4 oyunculu** bir oyunda, solunuzdaki oyuncu hiçbir şey almaz, onun solundaki oyuncu 1 kron alır ve sağınızda oyuncu 2 kron alır.
- **3 oyunculu** bir oyunda, solunuzdaki oyuncu hiçbir şey almaz ve sağınızda oyuncu 1 kron alır.
- **2 oyunculu** bir oyunda, rakibiniz hiçbir şey almaz.

Bu, sıra düzeninde geri ittiğiniz oyunculara bir tazminat sağlamak içindir.

Örnek: Mevcut sıra düzeni Anna, Beth ve Cyril'dir. Beth'in sırasıdır; iskelet anahtarını almayı seçer, ücretsiz yemek/içecek olarak strudel'i ve tek zar ana eylemi için başka bir strudel'i seçer. Beth'in iskelet anahtarını almasının bir sonucu olarak, Anna 1 kron alır.

Önemli! İskelet anahtarını, hala mevcutsa, turun ilk veya ikinci sıranızda alabilirsiniz. Pas geçtikten sonra veya pas geçerken, hala mevcut olsa bile **alamazsınız**.



Aksi takdirde, zar sizi başarısız bıraktığında kesinlikle faydalı bir eylem alacağınızı bilerek, zar kalmayana kadar yeniden zar atardınız.



Beth

Cyril

Anna

Tur Sonu

Turun sonunda, iskelet anahtarını elinde tutan oyuncudan başlayarak sıra pullarını saat yönünde yeniden dağıtın. Ardından iskelet anahtarını aksiyon tahtası uzantısına geri koyun. Eğer iskelet anahtarı alınmamışsa, sıra pullarını normalde olduğu gibi sola geçirin.

Oyun Sonu ve Final Puanlaması

Değişiklik yok.

Module 5: WOULD YOU LIKE SOME MORE?

Bazen sadece daha fazlası daha iyidir!

Bu modül, temel oyun kurallarını değiştirmeden yeni personel kartları, objektif kartları ve yeni İmparator karoları içerir. Bu yeni bileşenleri temel oyuna ekleyebilir veya diğer modüllerin herhangi biri veya tümüyle birleştirebilirsiniz.

Bileşenler



3 İmparator karosu



14 personel kartı



3 objektif kartı

Kurulum

Yeni personel kartlarını, objektif kartlarını ve İmparator karolarını ilgili temel oyun destelerine karıştırın. Bu bileşenler, oyun sonrasında kolayca ayrılabilirler için işaretiyle işaretlenmiştir. Ardından oyunu temel oyun kurallarına göre kurun.

Oyun Akışı

Değişiklik yok; ancak yeni bir personel kartı türü var:

Çan sembolü olan personel kartları, onları oynadıktan hemen sonra aktifleşmez, yalnızca bu veya daha sonraki bir turda iki nokta üst üstenin solundaki **gereksinimi karşıladığınızda** aktifleşir. Bunu yaptığınızda, iki nokta üst üstenin sağında gösterilen ödülü alabilirsiniz. Bu **bir kerelik bir ödüldür**. Ödülü aldığınızda, personel kartını **yüzü aşağı çevirerek** çözüldüğünü belirtin. (Yüzü aşağı dönük personel kartları, ilgili etkiler için hala "oynanmış personel" olarak sayılır.)



Kart yüzü aşağı çevrildikten sonra, oyun sonuna kadar öyle kalır. Tekrar yüzü yukarı çevirmeyin! Size sesleniyorum, GRAND AUSTRIA HOTEL'in eski bir sürümüne sahip olanlar.



Gereksinimi karşıladığınızda, kartı **aktifleştirmemeyi** seçebilirsiniz (eğer o anda sizin için uygun değilse). Ancak, gereksinimi karşıladıktan hemen sonra aktifleştirmezseniz, ödülü almak için gereksinimi **tekrar** karşıladığınız bir sonraki zamana kadar beklemeniz gerekir.

Oyun Sonu ve Final Puanlaması

Değişiklik yok

Modüllerin Birlikte Kullanılması

Tüm modüller kendi başlarına veya herhangi bir kombinasyonda oynanabilir. Özellikle modül 1 ve 2'nin birlikte kullanılması, oyunun karmaşıklığını artıracak ve muhtemelen daha uzun ve zorlu bir oyun ortaya çıkaracaktır. Karmaşıklığı kontrol altında tutmak için başlangıçta bu iki modülden yalnızca birini kullanmanızı öneririz.

İki veya daha fazla modülün birlikte kullanılması, kurulumun bazı adımlarını etkileyebilir. Aşağıda, revize edilmiş kural kitabına dayanan ve bu genişlemedeki tüm modüllerin kurulum adımlarını içeren kısaltılmış ancak eksiksiz bir kurulum talimatları seti yer almaktadır.

Ortak Oyun Alanı

1. Oyun tahtasını oyun alanının ortasına yerleştirin.
 - a. Tur göstergesini Tur pistindeki ilk alana yerleştirin.
 - b. Modül 1 veya 5 kullanıyorsanız, yeni İmparator karolarını karışıma ekleyin. Rastgele seçilmiş bir A, B ve C karosunu uygun Tur alanlarının altına yüzü yukarı bakacak şekilde yerleştirin.
 - c. Modül 1 veya 5 kullanıyorsanız, yeni objektif kartlarını karışıma ekleyin. Rastgele seçilmiş bir A, B ve C kartını belirlenen alanlara yüzü yukarı bakacak şekilde yerleştirin.
 - d. Modül 1 kullanıyorsanız, yeni misafir kartlarını karışıma ekleyin. Rastgele seçilmiş beş misafiri kuyruğa yerleştirin.
 - e. Zafer puanı göstergelerini, bu genişlemeden gelenler de dahil olmak üzere, yakına yerleştirin.
2. Modül 1 kullanıyorsanız, rastgele seçilmiş üç balo salonu tahtasını yan yana ve rastgele sırayla oyun tahtasının üzerine yerleştirin.
 - a. Tur göstergesi karolarını balo salonu tahtalarının üzerine artan sırayla yerleştirin.
 - b. Balkon tahtasını balo salonu tahtalarının sağına yerleştirin.
3. Aksiyon tahtasını oyun tahtasının yanına yerleştirin.
 - a. Modül 1 kullanıyorsanız, sembolü gösteren tarafına çevirin (veya aksiyon tahtası kaplamasını kullanın).
 - b. Modül 4 kullanıyorsanız, aksiyon tahtası uzantısını yanına yerleştirin ve iskelet anahtarını aksiyon tahtası uzantısına koyun.
 - c. 2/3/4 oyunculu bir oyunda, aksiyon tahtasının yanına 10/12/14 zar yerleştirin.
 - d. Modül 2 kullanıyorsanız, bu zarlardan üçünü renkli zarlarla değiştirin.
 - e. Çöp kutusunu yakına yerleştirin.
4. Modül 2 ile birlikte, lobi tahtasını aksiyon tahtasının üzerine yerleştirin.
 - a. Karıştırılmış ünlü karoları destesini lobinin yanına yerleştirin. (Modül 1 ile oynamıyorsanız, sembolü olan ünlüleri bundan önce kaldırın.)
 - b. Desteden en üstteki üç ünlüyü lobiye yerleştirin.
 - c. Zafer puanı pullarını yakına yerleştirin.
5. Yemekleri, içecekleri ve modül 1 kullanıyorsanız şampanyayı bir tedarik alanına yerleştirin.
6. Oda karolarını el altında hazır bulundurun.
7. Personel kartlarını karıştırın ve yakına yerleştirin; modül 1 veya 5 kullanıyorsanız, yenilerini de ekleyin.
8. Genel bakış kartlarını tüm oyuncuların ulaşabileceği bir yere yerleştirin; modül 1 veya 2 kullanıyorsanız, yenilerini de ekleyin.

Kişisel Oyun Alanı

9. Rastgele bir başlangıç oyuncusu seçin ve sıra pullarını buna göre dağıtın. Modül 4 kullanıyorsanız, temel oyun pulları yerine yeni sıra pullarını kullandığınızdan emin olun.
10. Bir otel tahtası, bir para pisti ve göstergesi ile seçtiğiniz bir renkteki beş işaretleyiciyi alın.
 - a. Birlikte gece veya gündüz tarafını oynayıp oynamayacağınıza karar verin.

- b. Para işaretleyicisini para çizelgenizdeki “10” alanına yerleştirin. Modül 4 kullanıyorsanız, sıra pozisyonunuza bağlı olarak işaretleyiciyi 9/10/11/12 alanlarından uygun olanına yerleştirin.
- c. Skor çizelgesindeki “0/75” alanına arması şeklindeki işaretleyiciyi ve İmparator çizelgesindeki “0” alanına büst şeklindeki işaretleyiciyi yerleştirin.*
- d. Otel tahtanızın yanına üç rozet şeklindeki işaretleyiciyi yerleştirin.
11. Modül 3 kullanılmıyorsa, mutfağınıza 1 adet strudel, 1 adet kek, 1 adet şarap ve 1 adet kahve yerleştirin. Modül 1 kullanılıyorsa, mutfağınıza ayrıca 1 adet şampanya yerleştirin. Hem modül 1 hem de 3 kullanılıyorsa, mutfağınıza yalnızca 1 adet şampanya yerleştirin.
12. Elinize 6 personel kartı çekin. İsterseniz bu kartlarla bir çekiliş yapabilirsiniz.
13. Modül 3 kullanılıyorsa, her oyuncu için rastgele bir otel girişi sergileyin. Daha sonra her oyuncunun bir otel girişi alana kadar otel girişleri için teklif verin. 0 veya daha fazla kron teklif edebilirsiniz.
14. Modül 1 kullanılıyorsa, her oyuncu için rastgele bir prova odası tahtası sergileyin.
- a. Başlangıç oyuncusunun sağındaki oyuncudan başlayarak saat yönünün tersine bir prova odası tahtası alıp, otel tahtanızın soluna yerleştirin.
- b. Prova odası tahtanıza, kendi renginizdeki 10 dansçı pulunu yerleştirin.
15. Başlangıç oyuncusunun sağındaki oyuncudan başlayarak saat yönünün tersine sıradan bir misafir seçin; baskılı maliyeti göz ardı edin. Her seçimden sonra sırayı yenileyin.
16. Otelinizde, her katın başında yazılı maliyeti ödeyerek, sol alt odadan başlayarak üç oda hazırlayın.

*Eğer GRAND AUSTRIA HOTEL'in eski baskısına sahipseniz, bunun yerine kendi oyuncu renginizdeki diskleri kullanın.

EK

This appendix comprises seven parts: a ballroom board index, a celebrity tile index, a hotel entrance index, a staff card index, a guest card index, an objective card index, and an Emperor tile index.

Balo Salonları

Aşağıda, sıra bonuslarının nasıl çalıştığı ve her balo salonunun nasıl puanlandığı açıklanmaktadır. Tüm bu durumlar için, balkondaki dansçıların en sağdaki balo salonunun üst sırası olarak sayıldığını unutmayın.

Apollosaal

Üst sıra bonusu: 3 kron alırsınız.

Orta sıra bonusu: 2 kron alırsınız.

Balo salonu puanlaması: Bu balo salonundaki dansçıların toplam sayısını, bulundukları en yüksek sıra (alt = 1, orta = 2, üst = 3) ile çarparak o kadar VP puan kazanın. Bu balo salonunda hiç dansçınız yoksa, puanlama sırasında 5 VP kaybedin.

Example: Anna'nın bu balo salonunda iki dansçısı var; bunlardan biri üst sırada olduğundan, $2 \times 3 = 6$ VP puan alır. Beth'in alt sırada sadece bir dansçısı olduğundan, sadece $1 \times 1 = 1$ VP puan alır. Cyril'in üç dansçısı var; hepsi orta sırada olduğundan, $3 \times 2 = 6$ VP puan alır.

Goldener Strauß

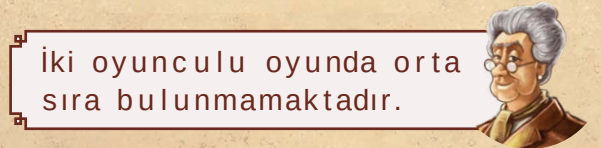
Üst sıra bonusu: İmparator çizelgesinde 3 alan ilerleyin.

Orta sıra bonusu: İmparator çizelgesinde 1 alan ilerleyin.

Balo salonu puanlaması: Sıraları ayrı ayrı puanlayın: her sırada, o sırada en çok dansçıya sahip oyuncu 7 VP alır; ikinci en çok dansçıya sahip oyuncu 2 VP alır. Diğer oyuncular o sıradan puan alamaz. VP alabilmek için, o sırada en az bir dansçıya sahip olmanız gerekmektedir.

Bir sırada berabere kalma durumunda, bir sonraki sayfadaki “Eşitlik Çözümü” kutusunda belirtilen eşitlik kırma kurallarını uygulayın.

Bu balo salonunda puanlama sırasında hiç dansçınız yoksa 5 VP kaybedin.



Örnek: Üst sıra boş olduğu için kimse VP puanı alamaz. Orta sırada, Beth (gri) ve Cyril (mor) her birinde bir dansçıya sahip olduğundan, her ikisi de 4 VP puan alır (= 7 VP'nin yarısı + 2 VP, aşağı yuvarlanmış). Alt sırada, Anna (mavi) iki dansçıya ve Cyril bir dansçıya sahip olduğundan, Anna 7 VP, Cyril ise 2 VP puan alır.



Odeonsaal

Üst sıra bonusu: Otelinizdeki herhangi bir renkteki odayı, odayı dolu tarafa çevirerek işgal edebilirsiniz. Ek olarak 3 VP puan alırsınız.

Orta sıra bonusu: Otelinizdeki herhangi bir renkteki odayı, odayı dolu tarafa çevirerek işgal edebilirsiniz. Ancak, otel tahtanızın alt üç sırasından bir odayı seçmeniz gerekmektedir.

Balo salonu puanlaması: Bu balo salonundaki dansçıların toplam sayısına göre, sağdaki tabloda belirtildiği şekilde VP puan kazanın. Bu balo salonunda hiç dansçınız yoksa 5 VP kaybedin.

Dansçılar	0	1	2	3	4	5+
VP	-5	1	4	9	16	25

Örnek: Anna'nın bu balo salonunda altı dansçısı, Beth'in bir dansçısı ve Cyril'in dansçısı yok. Sonuç olarak, Anna 25 VP, Beth 1 VP puan alır ve Cyril 5 VP kaybeder.

Zum Sperl

Üst sıra bonusu: 1 strudel, 1 şarap ve 1 kahve kazanırsınız.

Orta sıra bonusu: 1 kek kazanırsınız.

Balo salonu puanlaması: Bu balo salonundaki tüm sıralardaki dansçılarınızın toplamını hesaplayın. Ardından sıralamanıza göre VP puanı kazanın:

- İki oyunculu oyunda, bu balo salonundaki en fazla dansçıya sahip oyuncu 10 VP alır. Diğer oyuncunun en az bir dansçısı varsa, 3 VP alır.
- Üç veya dört oyunculu oyunda, bu balo salonundaki en fazla dansçıya sahip oyuncu 15 VP; ikinci en fazla dansçıya sahip oyuncu 10 VP; üçüncü en fazla dansçıya sahip oyuncu 5 VP alır. (Dördüncü oyuncu puan alamaz.)

Her iki durumda da, bu balo salonunda hiç dansçınız yoksa 5 VP kaybedin.

Eşitliklerin Çözümü

Eşitlik durumunda, eşit olan oyuncular aynı sıralamayı paylaşır ve buna bağlı olarak sonraki sıralardan ilgili sayıda atlanır. Paylaşılan sıralamanın ve atlanan sıraların VP puanlarını toplayın, bu toplamı o sıralamayı paylaşan oyuncu sayısına bölün (aşağı yuvarlayarak). Eşit olan oyuncular bu kadar VP puanı alır.

Örnek: Anna ve Beth'in bu balo salonunda üçer dansçısı var; Cyril'in ise sadece bir dansçısı bulunuyor. Sonuç olarak, Anna ve Beth en çok dansçıya sahip olarak eşitlik sağlıyor ve her biri 12 VP alıyor; bu, 15 VP ve 10 VP'nin ikiye bölünüp aşağı yuvarlanmasıyla elde edilir. Cyril ise üçüncü en çok dansçıya sahip olarak 5 VP alır.

Zur Kettenbrücke

Üst sıra bonusu: 5 VP puan alın.

Orta sıra bonusu: 2 VP puan alın.

Balo salonu puanlaması: Bu balo salonundaki dansçılarınızın her ikincisi için 7 VP puan kazanın, sonuç aşağı yuvarlanır. Bu balo salonunda hiç dansçınız yoksa 5 VP kaybedin.

Örnek: Anna'nın bu balo salonunda bir dansçısı, Beth'in dört dansçısı ve Cyril'in üç dansçısı var. Sonuç olarak, Anna 0 VP, Beth 14 VP ve Cyril 7 VP puan alır.

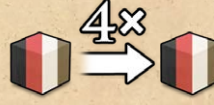
Ünlüler

Aşağıda, on iki ünlü karosunun etkileri açıklanmaktadır. İşaretlenmiş ünlü karolar yalnızca modül 1 ve 2 birlikte oynandığında kullanılır.



Her seferinde İmparator çizelgesinde en az 1 alan ilerledikten sonra, elinizden bir personel kartını 2 krone kadar daha az maliyetle oynayabilirsiniz. İmparator çizelgesinde birden fazla kaynaktan (örneğin, bir misafir ödülü ve bir işgal bonusu) ilerleme sağlarsanız, her kaynak için bir personel kartı oynayabilirsiniz.

ALBERT EINSTEIN



Bu tur sırasında herhangi bir zamanda, ancak yalnızca bir kez, mutfağınızdaki dört adet yemek ve/veya içeceğe kadar olan sayıyı, harcananlardan farklı stoğun içindeki eşit sayıda başka yemek ve/veya içeceklerle değiştirebilirsiniz. Her zamanki gibi, stoğdan aldığınız yemek ve içecekleri misafirlere veya mutfağınıza yerleştirebilirsiniz. Şampanya ve para, değiş tokuşun parçası olamaz.

CHARLIE CHAPLIN

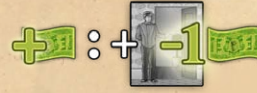


Her seferinde en az 1 VP aldığınızda, ek olarak 2 VP kazanırsınız. Birden fazla kaynaktan (örneğin, bir misafir ve bir işgal bonusu) VP alırsanız, her kaynak için bonus VP alırsınız.

Ve hayır, bu etki kendini tetiklemez.

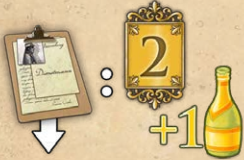


ELIZABETH MAGIE



Her seferinde en az 1 krone kazandıktan sonra, herhangi bir renkten bir odayı 1 krone daha ucuza hazırlayabilirsiniz. Eğer para birden fazla kaynaktan (örneğin, bir misafir ödülü ve bir işgal bonusu) gelirse, her kaynak için bir oda hazırlayabilirsiniz.

GIACOMO PUCCINI



Yalnızca modül 1 ve 2 birlikte oynandığında kullanılır. Her seferinde bir personel kartı oynadıktan sonra, ayrıca 1 şampanya ve 2 VP alırsınız.

J. R. R. TOLKIEN



Herhangi bir renkten ve herhangi bir etkiyle bir odayı işgal ettiğinizde, ayrıca 2 VP kazanırsınız.

MAHATMA GANDHI

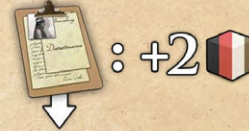


Bu turda herhangi bir renkten odaları hazırlamak size hiçbir maliyet getirmez.

Bu, ücretsiz bir aksiyon sağlamaz; yalnızca maliyeti ortadan kaldırır.



MARIE CURIE



Her seferinde bir personel kartı oynadıktan sonra, şampanya hariç olmak üzere, 2 yemek ve/veya içecek seçebilirsiniz. Aynı veya farklı yemek ve/veya içecekleri seçebilirsiniz.

MATA HARI



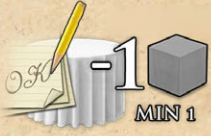
Yalnızca modül 1 ve 2 birlikte oynandığında kullanılır. Her seferinde herhangi bir nedenle bir dansçıyı balo salonuna gönderdiğinizde, ayrıca 1 VP kazanır ve İmparator çizelgesinde 1 alan ilerleyebilirsiniz. Birden fazla dansçı gönderirseniz, gönderilen her dansçı için bu etkiyi uygulayabilirsiniz.

PABLO PICASSO



Yalnızca modül 1 ve 2 birlikte oynandığında kullanılır. Her seferinde en az 1 şampanya aldığınızda, ayrıca istediğiniz bir yemek veya içeceği (ek şampanya hariç) ve 1 VP kazanırsınız. Şampanyayı birden fazla kaynaktan (örneğin, bir misafir ödülü ve bir oda bonusu) alırsanız, her kaynak için bonus VP ve yemek/içecek elde edersiniz.

SIGMUND FREUD



Bir misafirin siparişini, siparişinde gereken herhangi bir 1 ögeyi göz ardı ederek tamamlayabilirsiniz. Ancak, yalnızca 1 öge sipariş eden misafirlere bu etki uygulanamaz.

Onlarla konuştuktan sonra, aslında o ögeyi baştan istemediklerini fark ettiler.



WINSTON CHURCHILL



İmparator çizelgesinde her seferinde en az 1 alan ilerlediğinizde, ek olarak 1 alan daha ilerleyebilirsiniz. Eğer İmparator çizelgesinde birden fazla kaynaktan (örneğin, bir misafir ödülü ve bir işgal bonusu) ilerleme sağlarsanız, her kaynak için ek olarak 1 alan ilerlersiniz.

Ve hayır, bu etki kendini tetiklemez.



Otel Girişleri

Aşağıda, on otel girişinin etkileri açıklanmaktadır. ♪ ile işaretlenmiş otel girişi yalnızca modül 1 ve 3 birlikte oynandığında kullanılır.

Chateau Paulwei

Kazanıldığında: Mutfağınıza 1 kek, 1 şarap ve 1 kahve yerleştirin. Başlangıçtaki üç odayı hazırlarken, ek olarak iki oda daha hazırlayabilirsiniz. Eğer bunu yaparsanız, katın başında yazılı maliyeti normal şekilde ödemelisiniz.

Sonuç olarak, oyuna beş boş oda ile başlarsınız.



Kalıcılık Etkisi: Bu otel girişi, otel tahtanızdaki işgal bonusu tablolarının yerini alır:

- Mavi odalardan 1, 2, 3 ve 4 tanesinden oluşan bir grup tamamladığınızda sırasıyla 4, 8, 13 ve 20 VP puan alırsınız.
- Kırmızı odalardan 1, 2, 3 ve 4 tanesinden oluşan bir grup tamamladığınızda sırasıyla 2, 4, 8 ve 13 krone alırsınız.
- Sarı odalardan 1, 2, 3 ve 4 tanesinden oluşan bir grup tamamladığınızda sırasıyla İmparator çizelgesinde 2, 4, 8 ve 13 alan ilerleyebilirsiniz.

Corogari Zant-Mainz

Kazanıldığında: Mutfağınıza 1 strudel ve 1 şarap yerleştirin.

Kalıcılık Etkisi: Her turda, ilişkili ana eylemi gerçekleştirmeden hemen önce ikinci zarınızı aldığınız anda, iki zarınızın toplam değerine göre şu bonusu alırsınız:

- 7: Hiçbir şey almazsınız.
- 6 ya da 8: Elinizden 1 krone daha ucuza hemen bir personel kartı oynayabilirsiniz.
- 5 ya da 9: 1 strudel ve 1 şarap alırsınız.
- 4 ya da 10: 1 krone alır ve İmparator çizelgesinde 1 adım ilerleyebilirsiniz.
- 3 ya da 11: 1 kek ve 1 kahve alırsınız.
- 2 ya da 12: Ücretsiz olarak herhangi bir renkten 1 oda hazırlayabilir ve 1 VP puan alabilirsiniz.

Eğer modül 3 ve 4 birlikte oynanıyorsa: Bu otel girişi için, başlangıç oyuncusu eylemiyle edindiğiniz iskelet anahtar, elinizde bulunan bir zarın değerini kopyalar. Başka bir deyişle, elinizde bir zar ve iskelet anahtar varken, bonusunuzu belirlemek için o zarın değerini iki katına çıkarın.



Dove

Kurulum: Bu otel girişinin yanına, 5 bonus belirtecini açık şekilde yerleştirin.

Kazanıldığında: Mutfağınıza 1 strudel ve 1 şarap yerleştirin. Bu otel girişiyle birlikte gelen 5 bonus belirtecini yakına yerleştirin. Başlangıçtaki üç odayı hazırladıktan sonra, ücretsiz olarak dördüncü bir oda hazırlayabilirsiniz.

Bu oda, normal olarak mevcut bir odanın bitişiğinde olmalıdır.



Kalıcılık Etkisi: Otelinizdeki bir sütunu, o sütundaki dört odayı işgal ederek tamamladığınız her seferde, kalan bonus belirteçlerinizden birini hemen seçip, üstte yazılı bonusu talep etmelisiniz.

Otelinizdeki bir katı, o kattaki beş odayı işgal ederek tamamladığınız her seferde, kalan bonus belirteçlerinizden birini hemen seçip, alt kısımda yazılı bonusu talep etmelisiniz. Her iki durumda da, bonus belirtecini oyundan kaldırın.

Yani, oyun boyunca toplamda en fazla 5 bonus kazanabilirsiniz.



Kaufman

Kazanıldığında: Mutfağınıza 1 strudel, 1 kek, 1 şarap ve 1 kahve yerleştirin. İlk misafirinizi seçtikten ve sırayı yeniledikten sonra, ücretsiz olarak ikinci bir misafir seçebilirsiniz. Eğer bunu yaparsanız, sırayı normal şekilde yenileyin.

Kalıcılık Etkisi: Bu otel girişi, kafenizi genişleterek misafirler için dördüncü bir masa sağlar.

İsteğe bağlı eylemi (yani, misafir alma) gerçekleştirdiğiniz her seferde, misafiri aldıktan ve sırayı yeniledikten sonra, maliyeti ödeyerek sıradan ikinci bir misafir alabilirsiniz. Eğer bunu yaparsanız, sırayı normal şekilde yenileyin.

Bir misafirin siparişini tamamlarken, misafir kartını atık desteye koymayın; bunun yerine, kişisel kapalı kart destesine alın. Her turun sonunda, bu destede en az 2, 3, 4 veya 5 misafir varsa sırasıyla 1, 3, 6 veya 9 VP puan alırsınız. Sonrasında, misafirleri ortak atık destesine koyun.

Mayenfels

Kazanıldığında: Mutfağınıza 1 kek ve 1 kahve yerleştirin. Destenizden bir personel kartı çekip elinize ekleyin. Ardından, elinizdeki bir personel kartını 3 krone kadar daha ucuza oynayın.

Kalıcılık Etkisi: Her seferinde bir personel kartı oynadıktan sonra, 1 krone kazanır ve desteden yeni bir personel kartı çekebilirsiniz. Bu, bu otel girişi kazanılırken oynadığınız personel kartı için geçerli değildir.

Ninas Melange

Kurulum: Müzayede başlamadan önce, kalan A, B ve C hedef kartlarından rastgele 1'er tane seçip, bu otel girişinin yanına açık şekilde yerleştirin.

Kazanıldığında: Mutfağınıza 1 strudel, 1 kek, 1 şarap ve 1 kahve yerleştirin. Bu otel girişiyle birlikte gelen 3 hedef kartını yanına yerleştirin. Bunlar sizin kişisel hedeflerinizdir.

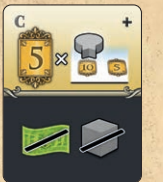
Kalıcılık Etkisi: Sıra size geldiğinde, kişisel bir hedefinizi tamamladığınız anda, 1-3. turlar için 15 VP, 4-5. turlar için 10 VP veya 6-7. turlar için 5 VP puan alırsınız. Ardından, tamamlanan hedef kartını kapalı şekilde çevirin.

Bu, oyun tahtasındaki ortak bir hedefi tamamladığınızda uygulanmaz.
Bu durumda, hedef kartının üzerine normal olarak bir belirteç yerleştirin.



Kişisel bir hedefi tamamlamak, hedef kartına belirteç yerleştirmeyi gerektiren herhangi bir personel etkisini (kartlar #132 ve #179) tetiklemez, ayrıca gösterilen İmparator karmosuna sayılmaz.

Final puanlaması sırasında, oyun tahtasındaki ortak hedefler ve kişisel hedefler dahil olmak üzere toplamda 4, 5 veya 6 hedef tamamlamışsanız sırasıyla 3, 6 veya 10 VP puan alırsınız.



Stroup

Kazanıldığında: Mutfağınıza 1 strudel, 1 kek, 1 şarap ve 1 kahve yerleştirin.

Kalıcılık Etkisi: Herhangi bir nedenle bir grupta ilk odayı işgal ettiğinizde, o odanın rengine bağlı olarak hemen Mavi ise – 3 VP, Kırmızı ise – 2 krone, Sarı ise – İmparator çizelgesinde 2 alan.

The Grand Wray Hotel

Kurulum: Müzayede başlamadan önce, kalan A, B ve C İmparator karolarından rastgele 2'şer tane seçip, bu otel girişinin yanına açık şekilde yerleştirin.

Kazanıldığında: Mutfağınıza 1 strudel yerleştirin. İmparator çizelgesinde 2 adım ilerleyin ve bu otel girişine ait gelen 6 İmparator karosunu yanınıza yerleştirin.

Kalıcılık Etkisi: Her turda bir kez, İmparator çizelgesindeki belirtecini 1, 2 veya 3 alan geri çekebilirsiniz. Bunu yaparsanız, bu otel girişine ait A, B veya C karolarından birinin (üst kısımdaki ödül) ödülünü hemen talep edebilirsiniz. Sonrasında, seçilen karoyu oyundan kaldırın.

Normalde personel kartlarındaki "tur başına bir kere" etkilerini belirtmek için kullanılan  sembolünü, bu etkinin tur başına bir kez kullanılacağını göstermek amacıyla kullanıyoruz. Bu durumun yaratabileceği karışıklık için özür dileriz.



The Kozi Palace, Vienna

Kazanıldığında: Mutfağınıza 1 kek ve 1 kahve yerleştirin.

Kalıcılık Etkisi: Her seferinde bir aksiyon alanını kullanmak üzere olduğunuzda, bitişikteki bir aksiyon alanından bir zar olarak kullanmak üzere olduğunuz aksiyon alanına taşıyabilirsiniz. Eğer bunu yaparsanız, o zarı uygun sayıya çevirin. (● ve ●● birbirine bitişik değildir.)

Örnek: 5 ve 6 aksiyon alanlarında her birinde iki zar bulunuyor. Bir personel kartı oynamak istediğinizde, 6 olan zarı 5 aksiyon alanına taşıyarak onu 5'e çevirirsiniz. Sonuç olarak, artık bir personel kartını 3 krone daha ucuza oynayabilirsiniz.

Eğer modül 3 ve 4 birlikte oynanıyorsa: İskelet anahtarını alırken zar taşıyamazsınız.

The Ren

Yalnızca modül 1 ve 3 birlikte oynandığında kullanılır.

Kazanıldığında: Mutfağınıza 1 strudel, 1 kek, 1 şarap ve 1 ek şampanya yerleştirin.

Sonuç olarak, oyuna mutfağınızda 2 şampanya ile başlarsınız: her oyuncunun başlangıçta sahip olduğu 1 şampanya ve bu otel girişinden gelen 1 şampanya.



Kalıcılık Etkisi: Her seferinde bir dansçıyı balo salonuna gönderdiğinizde, sıra bonusunun iki katını alırsınız.

Yani, dansçıyı alt sıraya gönderirseniz, iki kat sıfır yine sıfırdır.



Her seferinde bir balo salonu puanlandığında, o balo salonunda en çok dansçıya tek başınıza sahipseniz 4 VP alırsınız.

a

En çok dansçıya sahip olmak için berabere kalmak size hiçbir şey zandırmaz.



Personel Kartı

The following table explains all staff cards from this expansion in detail, in ascending order by card number, including the Kickstarter exclusive promotional card:

#	İsim	Açıklama
119	Dans Ustası 	Ana eylemi gerçekleştirmeden önce veya sonra, 3 gösteren bir zarı aldığınız her seferde, normal maliyeti ödeyerek bir dansçıyı balo salonuna gönderebilirsiniz. Ek olarak, 1 krone alırsınız. Ana eylem ile dansçıyı göndermek arasında ek hiçbir eylem gerçekleştiremezsiniz.
120	Violist 	Hemen (ve yalnızca bir kez) 3 şampanya alırsınız.
121	Baş Kemancı 	Her seferinde, 1 gösteren bir zarı aldığınızda, normal aksiyonu gerçekleştirdikten sonra 1 şampanya alır ve 1 VP puan kazanırsınız. Ek şampanyanın, strudel ve kekin minimum miktarları üzerinde hiçbir etkisi yoktur.



122	Symphonist	Her turda bir kez, mutfağınızdan tam olarak 1 şampanya harcayarak 5 VP kazanabilirsiniz.
123	Usherette	Her turda bir kez, tam olarak 2 krone harcayarak 1 şampanya alabilir ve 3 VP kazanabilirsiniz.
124	Conductor	4 gösteren bir zarı her aldığınızda, ayrıca 1 şampanya ve 1 krone alırsınız.
125	Choirmaster	Each time you take a die showing 5, before or after taking the main action, you can also send a dancer to a ballroom, paying 1 champagne less. Ana eylem ile dansçıyı göndermek arasında ek hiçbir eylem yapamazsınız. 
126	Leading Dancer	Final puanlamada, tüm balo salonlarındaki (balkon dahil) her bir dansçınız için 2 VP kazanırsınız.
127	Harpist	Hemen (ve yalnızca bir kez), aynı veya farklı balo salonlarına en fazla 2 dansçı gönderebilirsiniz; ilk dansçı için 2 şampanya, ikinci dansçı için 1 şampanya daha az ödersiniz. Bu işlemler arasında başka hiçbir eylem yapamazsınız. 
128	Cellist	Her turda bir kez, mutfağınızdan tam olarak 1 yemek veya içecek harcayarak, bir dansçıyı 1 şampanya daha az ödeyerek balo salonuna gönderebilirsiniz.
129	Pianist	Her turda bir kez, bu kartı kullanarak 1 şampanya alabilirsiniz.
130	Ballet Master	Bir dansçıyı balo salonuna her gönderdiğinizde, ayrıca 1 krone kazanır ve desteden 1 personel kartı çekebilirsiniz.
131	Trumpeter	2 gösteren bir zarı her aldığınızda, normal aksiyonu gerçekleştirdikten sonra 1 şampanya alır ve desteden 1 personel kartı çekebilirsiniz. Ek şampanya, strudel ve kekin minimum miktarları üzerinde hiçbir etkiye sahip değildir. 
132	Arranger	Bir hedef kartına her belirteç yerleştirdiğinizde, ayrıca 2 şampanya alırsınız.
133	Danube Steamship Captain	Her turda bir kez, (bu kart hariç) bir personel kartı oynadıktan sonra, 1 şampanya daha az ödeyerek bir dansçıyı balo salonuna gönderebilirsiniz. Personel kartını oynamak ile dansçıyı göndermek arasında ek hiçbir eylem yapamazsınız. 
166	Handmaid +	Bir aksiyon sırasında İmparator çizelgesinde 3 veya daha fazla alan ilerledikten sonra bu kartı yüzü aşağı çevirebilirsiniz. Bunu yaparsanız, hemen (ve yalnızca bir kez) herhangi bir renkten en fazla 2 odayı ücretsiz olarak hazırlayabilir ve işgal edilmiş tarafına çevirerek anında doldurabilirsiniz.
167	Apprentice +	En az 3 öge gerektiren mavi bir misafirin siparişini tamamladıktan sonra bu kartı yüzü aşağı çevirebilirsiniz. Bunu yaparsanız, hemen (ve yalnızca bir kez) 3 strudel ve 3 kek kazanırsınız.
168	Dishwasher +	En az 3 öge gerektiren kırmızı bir misafirin siparişini tamamladıktan sonra bu kartı yüzü aşağı çevirebilirsiniz. Bunu yaparsanız, hemen (ve yalnızca bir kez) 3 şarap ve 3 kahve kazanırsınız.
169	Tapster +	En az 3 öge gerektiren sarı bir misafirin siparişini tamamladıktan sonra bu kartı yüzü aşağı çevirebilirsiniz. Bunu yaparsanız, hemen (ve yalnızca bir kez) 6 krone kazanırsınız.
170	Coachwoman +	Her turda bir kez, mutfağınızdan tam olarak 1 kahve harcayabilirsiniz. Bunu yaparsanız, 3 VP kazanır ve sıradan ücretsiz olarak bir misafir alabilirsiniz.
171	Bookkeeper +	Her turda bir kez, mutfağınızdan tam olarak 1 kek harcayabilirsiniz. Bunu yaparsanız, herhangi bir renkten bir odayı 2 krone daha ucuza hazırlayabilirsiniz.

172	Chef de Rang +	Bir aksiyonla 3 veya daha fazla içecek (şarap ve/veya kahve) aldıktan sonra bu kartı yüzü aşağı çevirebilirsiniz. Bunu yaparsanız, hemen (ve yalnızca bir kez) İmparator çizelgesinde 5 alan ilerlersiniz.
173	Interpreter +	Her turda bir kez, mutfağınızdan tam olarak 2 strudel harcayarak 2 krone alabilir ve 2 VP kazanabilirsiniz.
174	Bartender +	Bir aksiyon sırasında 3 veya daha fazla yemek (strudel ve/veya kek) aldıktan sonra bu kartı yüzü aşağı çevirebilirsiniz. Bunu yaparsanız, hemen (ve yalnızca bir kez) sıradan ücretsiz bir misafir alabilir ve ihtiyaç duyduğu tüm öğeleri stoğdan alarak siparişini anında tamamlayabilirsiniz.
175	Wagon Master +	Her turda bir kez, mutfağınızdan tam olarak 2 yemek ve/veya içecek (şampanya hariç) harcayarak, harcadıklarınızdan farklı 2 yemek ve/veya içecek (yine şampanya hariç) alabilir ve 2 VP kazanabilirsiniz.
176	Dog Walker +	Her turda bir kez, mutfağınızdan tam olarak 2 şarap harcayarak 2 VP kazanabilir ve İmparator çizelgesinde 2 alan ilerleyebilirsiniz.
177	Hairdresser +	Her turda bir kez, İmparator çizelgesinde tam olarak 2 alan geri çekilerek elinizden bir personel kartını 3 krone daha ucuza oynayabilirsiniz.
178	Janitor +	En az 3 odadan oluşan (herhangi bir renk) bir grubu tamamen işgal ettikten sonra bu kartı yüzü aşağı çevirebilirsiniz. Bunu yaparsanız, hemen (ve yalnızca bir kez) elinizden en fazla 2 personel kartını ücretsiz olarak oynayabilirsiniz.
179	Entertainer +	Bir hedef kartına belirteç yerleştirdikten sonra bu kartı yüzü aşağı çevirebilirsiniz. Bunu yaparsanız, hemen (ve yalnızca bir kez) en fazla iki misafirin siparişini, gerekli öğeleri stoğdan alarak anında tamamlayabilirsiniz.
183*	Manager's Son	Bir aksiyon sırasında en az 1 şampanya harcadığınız her seferinde, 1 krone kazanırsınız.

*Kickstarter'a özel promosyon kartı

Misafir Kartları

Aşağıdaki tablo, bu genişlemeden gelen tüm misafir kartlarını, kart numarasına göre artan sırada, ek kartlar ve Kickstarter'a özel promosyon kartları da dahil olmak üzere detaylı olarak açıklamaktadır.

#	İsim	Açıklama
134	Debutante	1 şampanya alırsınız.
135	Lady Companion	İmparator çizelgesinde 1 alan ilerleyebilirsiniz. Ayrıca, elinizden bir personel kartını ücretsiz olarak oynayabilirsiniz.
136	Governess	1 şampanya alırsınız.
137	Prima Ballerina	2 krone alırsınız. Ayrıca, normal maliyeti ödeyerek aynı veya farklı balo salonlarına en fazla 2 dansçı gönderebilirsiniz. Prima Ballerina, bir oda rezerve edebilir veya dansa gidebilir; her iki durumda da iki arkadaşı kesinlikle dansa gider.
138	Mannequin	1 şampanya alırsınız. Ayrıca, elinizden bir personel kartını 3 krone kadar daha ucuza oynayabilirsiniz.
139	Diva	2 şampanya alırsınız.
140	Waltz Queen	Herhangi bir etkisi yok. Ancak değeri 15 VP'dir!
141	Khan	1 şampanya alırsınız.
142	Tenno	1 şampanya alırsınız. Ayrıca, herhangi bir renkten bir odayı 1 krone daha ucuza hazırlayabilirsiniz.

143	Laird	İstedığınız 2 yemek ve/veya içeceği alırsınız (şampanya hariç). Karışık alım yapabilirsiniz, örneğin; 1 kek ve 1 kahve.	
144	Maharani	1 şampanya alırsınız.	
145	Marquis	2 şampanya alırsınız.	
146	Contessa	Herhangi bir etkisi yok. Ancak değeri 15 VP'dir!	
147	Tsarina	1 şampanya daha az ödeyerek bir dansçıyı balo salonuna gönderebilirsiniz. Tsarina, bir oda rezerve edebilir veya dansa gidebilir; her iki durumda da, eşi kesinlikle dansa gider.	
148	Ambassador	Normal maliyetle bir dansçıyı balo salonuna gönderebilirsiniz. Ambassador, bir oda rezerve edebilir veya dansa gidebilir; her iki durumda da, asistanı kesinlikle dansa gider.	
149	Abbess	5 krone alırsınız.	
150	Consigliere	1 şampanya ve 2 krone alırsınız.	
151	Admiral Winterbottom	İmparator çizelgesinde 2 alan ilerleyebilirsiniz. Ayrıca, normal maliyetle bir dansçıyı balo salonuna gönderebilirsiniz. Admiral, bir oda rezerve edebilir veya dansa gidebilir; her iki durumda da, teğmeni kesinlikle dansa gider.	
152	Impresario	1 şampanya alırsınız.	
153	Cardinal	Herhangi bir etkisi yok. Ancak değeri 14 VP'dir!	
154	Mayor	2 şampanya alırsınız. Ayrıca, normal maliyeti ödeyerek bir dansçıyı balo salonuna gönderebilirsiniz. Mayor, bir oda rezerve edebilir veya dansa gidebilir; her iki durumda da, sekreteri kesinlikle dansa gider.	
155	The Beast	1 şampanya alırsınız. Ayrıca, normal maliyeti ödeyerek herhangi bir renkten bir odayı hazırlayabilirsiniz. Not: The Beast için 1 VP kaybedersiniz.	
156	Kapellmeister Palfy	2 şampanya alırsınız.	
157	C. Inderella	Normal maliyeti ödeyerek bir dansçıyı balo salonuna gönderebilirsiniz. Ayrıca, herhangi bir renkten bir odayı, odayı işgal edilmiş tarafa çevirerek doldurabilirsiniz. C. Inderella, bir oda rezerve edebilir veya dansa gidebilir; her iki durumda da, arkadaşlarından biri kesinlikle dansa gider—diğeri ise yatağa gider.	
158	Phantom	1 şampanya alırsınız. Ayrıca, sıradan ücretsiz olarak bir misafir alabilirsiniz. Not: Phantom için 2 VP kaybedersiniz.	

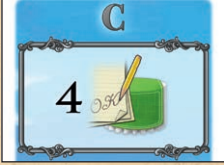
159	The Beauty	Normal maliyeti ödeyerek bir dansçıyı balo salonuna gönderebilirsiniz. The Beauty, bir oda rezerve edebilir veya dansa gidebilir; her iki durumda da, kız kardeşi kesinlikle dansa gider. Ek olarak, desteden 3 personel kartı çekin ve bunlardan birini hemen, 3 krone kadar daha ucuza oynayın. Kalan iki kartı, istediğiniz sırayla destenin altına geri koyun. Eğer bu üç kartın hepsi sizin için çok pahalıysa veya hiçbirisiyle oynamak istemiyorsanız, tüm üç kartı destenin altına geri koymak zorundasınız.	
160	Medium	İstediğiniz 2 yemek ve/veya içeceği alırsınız (şampanya hariç). Ek olarak, 1 şampanya alırsınız. Karışık alım yapabilirsiniz; örneğin, 1 kek ve 1 kahve alabilirsiniz. Üstelik üzerine 1 şampanya da eklenir!	
161	Partyer	Normal maliyeti ödeyerek, en fazla 2 şampanya daha az ödeyerek bir dansçıyı balo salonuna gönderebilirsiniz. Partyer, bir oda rezerve edebilir veya dansa gidebilir; her iki durumda da, yanında bulunan kişi kesinlikle dansa gider.	
162	Pope	Pope, bir odaya yerleşmek zorundadır; balo salonuna gönderilemez. Karşılığında, herhangi bir renkten ek bir odayı, odayı işgal edilmiş tarafa çevirerek doldurabilirsiniz. Pope, beraberindeki ekiple birlikte ek bir odaya ihtiyaç duyabilir.	
184*	E. Doolittle	Eliza, balo salonuna gönderilmek zorundadır; odaya yerleştirilemez. Karşılığında, Eliza ile aynı balo salonu alanına yerleştirmeniz gereken ek bir dansçı gönderebilirsiniz. Alan üzerinde yazılı maliyeti yalnızca bir kez (sadece Eliza için) ödemelisiniz ve sıra bonusunu da yalnızca bir kez alırsınız. Bütün gece dans edebildim ... Sonrasında, balo salonunda bulunan her dansçı pulunuz için – Eliza ve aynı alandaki ikinci dansçı pulu dahil – 1 VP kazanırsınız.	
185*	M. Antoinette	Marie, bir odaya yerleşmek zorundadır. Ek olarak, oyundaki diğer her oyuncu için 1 şampanya daha az ödeyerek bir dansçıyı balo salonuna gönderebilirsiniz. Karşılığında, diğer her oyuncu, istedikleri 1 yemek veya 1 içeceği (şampanya hariç) alır. Marie, bir odaya yerleşir ve yine dansa gider. Eğer Marie'yi 1–3. turlarda odasına yerleştirirseniz 8 VP; 4–5. turlarda 5 VP; 6–7. turlarda 2 VP kazanırsınız.	
186*	Lord Mayor of London	Mevcut balo salonunu hemen puanlayın. Bir sonraki İmparator puanlamasından sonra, bu balo salonu normal şekilde tekrar puanlanacaktır. Tabii ki, tüm oyuncular bu ek puanlamaya katılmalıdır.	
187*	J. Gatsby & D. Buchanan	Jay ve Daisy, bir odaya yerleşmek zorundadır; balo salonuna gönderilemezler. Karşılığında, herhangi bir renkten ek bir odayı, odayı işgal edilmiş tarafa çevirerek doldurabilirsiniz. Ek olarak, İmparator çizelgesinde 4 alan ilerleyin. Lütfen maliyetin, her gösterilen öğeden ikişer tane olduğunu unutmayın. Onlar odalarında kalmayı tercih ederler.	
188*	Ms. Hildegard	Ms. Hildegard, bir odaya yerleşmek zorundadır; balo salonuna gönderilemez.	

189**	Dr. Hagedorn	Dr. Hagedorn, balo salonuna gönderilemez ve aynı veya farklı renkte, yatay olarak bitişik iki odayı işgal etmek zorundadır. Dr. Hagedorn, çift süite ihtiyaç duyar. Eğer otelinizde çift süit yoksa, bir tane hazır olana kadar masasından bekleyecektir.	
190**	Mr. Schulze	Mr. Schulze ne balo salonuna gönderilebilir ne de odaya yerleşebilir—o, masasında süresiz kalır (bu yüzden maliyeti yoktur). Bunun yerine, bir personel kartı gibi işlev görür (ancak personel kartı sayılmaz) ve her turda bir kez, herhangi bir öğeyi (yemek, içecek veya şampanya) harcamanıza izin verir. Bunu yaparsanız, elinizden bir personel kartını maliyetini ödeyerek hemen oynayabilir, 1 VP kazanabilir ve İmparator çizelgesinde 1 alan ilerleyebilirsiniz. Final puanlaması sırasında, Mr. Schulze hâlâ kafanızda oturuyor olsa bile, 5 VP kaybetmezsiniz.	
191**	J. Kesselhut	Kalan misafirlerinizin şarap siparişlerini, desteden şarap alarak hemen doldurun.	
192**	Mrs. Kunkel	Mrs. Kunkel, balo salonuna gönderilemez ve alt katta bir odayı işgal etmek zorundadır. Eğer alt katta boş oda kalmadıysa, oyun boyunca 1 masa eksik kullanmak zorunda kalırsınız ve final puanlaması sırasında Mrs. Kunkel için -5 VP cezası alırsınız.	

**Kickstarter'a özel promosyon kartı **Promosyon kartı

Hedef Kartları

Aşağıda, bu genişlemeye dahil altı hedef kartının gereksinimleri açıklanmaktadır. Bunlardan üçü, modül 1'in parçasıdır ve ♪ ile işaretlenmiştir; diğer üçü ise modül 5'in parçasıdır ve + ile işaretlenmiştir.

 Mutfağınızda en az 7 şampanya bulunuyor.	 Herhangi bir sayıda balo salonunda (balkon dahil) toplamda en az 7 dansçınız var.	 En az 4 yeşil misafirin siparişlerini tamamladınız.*
 Mutfağınızda en az 3 strudel, en az 3 kek, en az 3 şarap ve en az 3 kahve bulunuyor.	 Otelinizin en üst katında, herhangi bir renkten en az 3 oda işgal edilmiş.	 Her biri 3 veya daha fazla öğe sipariş eden en az 5 misafirin siparişlerini tamamladınız.*

*Takibi sağlamak için, bu hedefle ilgili misafirleri atık destesine koymayın; bunları bu hedefi tamamlayana kadar kişisel, kapalı bir destede tutun. Sadece hedefi tamamladıktan sonra atık destesine yerleştirin. Modül 3 kullanılırken, Kaufman oyuncusu olarak iki ayrı deste tutmanız gerekir: biri, bu turda siparişini tamamladığınız misafirleri toplamak için, diğeri ise bu hedefle ilgili misafirleri toplamak içindir. Bir turun sonunda, VP puanını yalnızca ilk destedeki misafirlerden alırsınız; ilgili misafirleri ikinci desteye taşımadan ve geri kalanları atmadan önce bu puanlamayı yapın.

İmparator Kartları

Aşağıda, bu genişlemeye dahil altı İmparator karosunun ödülleri ve cezaları açıklanmaktadır. Bunlardan üçü modül 1'in parçasıdır, 🎵 ile işaretlenmiştir; diğer üçü ise modül 5'in parçasıdır, + ile işaretlenmiştir.

A 	Ödül: 2 şampanya alırsınız. Ceza: Mutfağınızdaki 2 şampanyayı stoğa geri koyun. Eğer mutfağınızda 2'den az şampanya varsa, bunun yerine 5 VP kaybedin.	A 	Ödül: 2 krone ve istediğiniz 1 yemek veya içecek (şampanya hariç) alırsınız. Ceza: 2 krone ödeyin ve mutfağınızdaki istediğiniz 1 yemek veya içeceği (şampanya hariç) stoğa geri koyun. Eğer 2 kroneden az paranız veya mutfağınızda hiç yemek veya içecek yoksa, bunun yerine 5 VP kaybedin.
B 	Ödül: Bir dansçıyı balo salonuna hiçbir şampanya maliyeti ödemediği gönderebilirsiniz. Tüm olağan avantajları alırsınız. Ceza: Orta balo salonundaki dansçı pullarınızdan birini kaldırın ve oyun kutusuna geri koyun.¹ Eğer orta balo salonunda hiç dansçınız yoksa, bunun yerine 7 VP kaybedin.	B 	Ödül: Desteden 3 personel kartı çekip elinize ekleyin. Ayrıca 4 VP kazanın. Ceza: Elinizden 3 personel kartını destenin altına geri koyun. Eğer elinizde 3'ten az personel kartı varsa, bunun yerine 7 VP kaybedin.
C 	Ödül: Tüm balo salonlarındaki dansçılarınız için, dansçı başına 2 VP kazanın.³ Ceza: En sağdaki balo salonundaki dansçılarınızdan iki tanesini kaldırın ve oyun kutusuna geri koyun.¹ Eğer en sağdaki balo salonunda en fazla bir dansçınız varsa, bunun yerine 10 VP kaybedin.³	C 	Ödül: Herhangi bir hedef kartına yerleştirilmiş belirteçlerinizin her biri için 5 VP kazanın.² Ceza: Tüm paranızı kaybedin ve mutfağınızdaki tüm öğeleri (yemekler, içecekler ve şampanya) kaldırın.

¹ Bu, İmparator puanlamasından sonra puanlanacak olan balo salonudur.

² Modül 3 kullanılırken, Ninas Melange oyuncusu olarak, tamamladığınız kişisel hedefler için bu 5 VP'yi kazanmazsınız.

³ Balkondaki dansçılar, en sağdaki balo salonunun üst sırasında sayılır.

Teşekkürler

Tüm destekçilerimize, kampanya boyunca verdikleri destek, geri bildirimler ve önerileri için teşekkür ederiz. Siz olmasaydınız, bu genişleme asla gün ışığını göremezdi!

Özel teşekkürler:

Austin Levi Vaughn
 Danny Hilton
 Marisya Stam
 Steffen Kroon
 Jeffrey Kornberg
 Familie van den Burg
 Benoît Gourdin
 Xu Wang
 Maxx Cho
 Julie Pequignot
 Philipp Schmidt
 Imanol Mugica
 Jonathon and Maria Godfrey
 Edward Ong
 Carlos Martinez
 Ashley Berger
 Christian & Raquel Orozco
 Mily Nguyen & David Pham

Andrea Vassallo
 Robert Purdon
 Zak Guimaraes
 Luigi 'Bove' De Feo
 Jeremy D Salinas
 The Oksienik family
 Daniel Winkelmann
 Tomomi Otsuka
 Michael Ribnik
 Tobias Andersson
 Becca & Henrik Ströfer
 Lesley Arnold
 Familie Konerding
 Karen & Frank Sarro
 Brittany & Mike Came
 Kyle & Becky
 @BrettspielamBodensee
 Emily Felker

Mihail Lungarov
 Greta Astrid Zilliken
 fjelfras
 Reanna & Todd Stroup
 Yohei Kichiraku
 Die Meusels
 Ryosuke.O
 Ruairi Paul Gough
 Nekoasi3
 Ralf Kohlhaas
 Jonathan Robitaille
 Maria & Jakob Battermann
 Chi Yip
 Dr. NAKAGAWA Kozi
 Margit und Stephan Raulf
 Torsten Grompe
 Aylmer Or
 Board Game Revolution [BGR]

Ivo martienus
 Tibor Bogнар
 Tünde Bogнар
 Lady Denislava Antonova
 Geoff Kaufman
 David Marchal
 COROGARI3MAI
 Antonio Barra
 Alexander Glaus
 Alan Domagala
 Andrea Moisello
 Matt, Crystal, Tyyna,
 and Clara Hall
 Matthias Kahl
 Andres Sommerhoff
 Varga Edit
 Kevin Brantley
 Ren Lim Y R

Sven Breisacher	Henrik Augustsson	El Watawatudo	Adrian Chew
Frispiel	Rocky & Carina	Marvin Kunze	Byron Kyle Raynz
Randal Lloyd	Maya Luise Teichert	Joey Cheng	Lacy Dove
Caroline Pavey	Stephen Cheatwood	Christine Grosse Hansen	Aleksandra and Amos Lee
Marco Boschetto	Johannes Lerm	Rodrigo Campos	Goran Edrovski - GORANIMUS
Luis 'Txalen' Grijalba	Tony Hooker	Nersi Nikakhtar	Madeleine & Zoe
Nicola Liquori & Elisa Mandelli	Παύλος Νομικός	Charlott & Marc	Marko Aust
Viticulurist & Præfectforthewine	Marco Dingjan	Vicki & John	Mark Azzam
Chrystal & Chris Van Doren	Carsten Arnt	Doc Ryan Wohlman	Jean Marc Ferland
Ciska & Ronald	Christian van Dijk	Joshua G Balvin	Darren Reed
Bart & Kelly Quicho	Blanche Sabbati	Björn Wallström	Gakubuchi
Thanasis Patsios	Joseph M. Louis	Dave & Jen Gee	Jake Bless
Paulina Vega Cabezas	Chris Wray	Vicci & Nick	Jürgen Schuckenbrock
Dr. Kánai Zoltán	Bernd Teschemacher	Eric Cirelli	Christopher Jetelina
Stefano Morfea	Oberamtsarzt Dietz	Jared McPherson	Tim Kelly
Our Family Plays Games	Stanislaw Andrzej Mela	David Kennedy	Remy
- Fitch Family	Oren Douek	Jamie & Gabrielle Epstein	Pam & Tim Kelsey
Lisa "Dreamrib" Hilchey	Tanja Martina Menhart	David Hryciw	Laia Luchelli Torres &
Van Hiijden - Christoph &	Jeremy Pequignot	Dave and Erica	Daniela Torres Scianca
Anne & Jonas & Moritz	Mandela Fernández-Grandon	Amsterdice-Lies Spruit	Guillaume Chalifour
Shawn Bowen	Brendan J. O'Brien	Negmi Dalleiro Navarro	Matthew James Smith
Ioannis Iliopoulos	Yujin Song	Chris, Kris & Taylor	Richard Porter
Steven Sites	hosting Moon House in Seoul	Michael T Carter	沼 Swamp
Mark Lucas	Gordon Hart	Daniel & Jenny Atorf	Zaffar "nEoNgObY" Siddiqui
嘴広卿	Robson Vettori Ferezin	Gia Bao Huynh	Rebecca & Chris Quintana
KohiiCheahRaeVonKenGoh	Cesare RIVALTA	Dice Cup Board Game	Giuseppe Lisacchi
TengNan	Tony and Stephanie Park	cafe akane: shuji.ayabe	David F Carnevale
Josh & Chelsea Williams	Richard Evans	Tomasz Kwiecinski	Bilouti La Croquetti
Carol and Tim Alderson	David Hernandez	Dr. and Mrs. Jeffery L. and	Angela Marianne Kuga Thas
加藤家の次男	Philippe Nauny	Patricia H. Young	Jaakko Tusa
Hervé & Frédérique Mestdagt	Zora	Robyn & David Tatu	Christian Magnus
Chris Gritt	Breen Young	Kari Vanhanen	Strømmen Fredheim
Sascha Fellner	David Rydin	Jennifer Wallace	Chinh Le
Willy Tardel	Jeremy & Kayla Virgin	Tanja & Christian Müller	Thomas Pflüger
Pete Maccaroni	François Duchatelet	Steven Yit	Corina & René
Scott och Sofia Trapp	Michael L. Nguyen	Amanda Foster	Sascha van Allen
Steven Louie	Thetis Gouliou	Greg Lane	Anfinogentoff Pidor
Paulwei Wang	Lone Graversen	Tina & Tim McDuffie	Mike Wilson
Tim Voetmann	David Raatz	はちくま	Donald & Sarah Pipkin
Tony Lawhorne	Cassie & Dani	Veronika Latzel-Otte	Tanya Dailey
Andrew Roberts	egoyan	Matti Saarenketo	Dorothy & Jerry
@Travelingmeeples	Johan Pianoman Thaens	Steve & Beckey Sanchez	Karthik Sivam
David J Carter	Cupcake Chaos	The Lifset Family	Allen and Amy Sturgeon
Kirilloid	Yoogun Lee	Minh Nhut Tran	Stefan Bomhard
Joe Phillips	Oliver Janson	Marko Lehtikainen	Michio Sakata
James K. Tinsley, Jr.	Qstrike	NOBUYUKI MATSUMOTO	George W. Rasmussen
Frank Scholtz	Drs. Matt and Ria Betush	Aisha Teunissen	Mark Kostrzewski
Faber Edwards	HONGMIN MINHEE	Thomas Papadopoulos	John Spiher
Justin Kellogg	Amanda VanZwaluwenburg	GhostEgg	Bianca & Alex
Karine Lane Levesque	Daniel E. Baker	DAISUKE IIZUKA	Ingrid Quickert
政幸	Cesar Sanchez	Ahmed Elkholy	Philipp Mike Crusoe
松田 秀幸	Sascha Köhn (Herr Wiener)	Yan Huard	Peter Digruber
Sean & Renée Spence	Jákli "Nyunyuka" Fruzsina	Bryan, Dunia, and	Isberg family
Nobuwo Katayama	JuanMa Povedano Casado	Lucas Capdevila	Inferno Artiste Eddie
Noemi Cozad	Sarah Azevedo	sssplat	greatmaster Feng
Jens Giehl	Rich Resnick	Jim Webb	Yannick COLOMBIÉ
Terumi Okano	Roland Gregor	Terry Chu	Sean '5 a day' Wilkinson
Damon Zuidema	Hase und Teddy	Aaron Strzelewicz	Désirée Kelichhaus
Robin Mayenfels	DAVID MANGANO	Haru	Zach and Courtney Howell
Travis Bernier	Brandon Bales	Tobias Mallock	Vienna Spagnuolo
Takao Nakano	David Díaz Pardo de Vera	Tomáš Cassy Petrů	Ton Schalks
Georg Varlamis	아랑	Jean-Dominique Quinet	Marion Kollender
Karsten Krone	Jeffery Stroup	Derp and Derpette	tomomi shirayanagi
Noétia	Fabrizio di Bona	The Liebersweeney Family	Rafael Zuzic
Mitch Harding	Trevor Remple	Masaru Katano	Pauliina Hyttinen
Steffi & Pit Oberkircher	Dennis Horn	Markus Gegg	see_know
Carsten Anders	JoshTheRouser	Mark "TIETS" Tietsort	Daehyeon Choi
Nicodemo M. Peloso	Matthew Haake	York Cheung	Margaret 畢歐克 Oakley Pi
Oliver König	Nicola Maugeri	Takashi Ueno	Wakkin
Silvia "Micia" Pedagna	Susanna Uppman	Martin Profanter	
Naty Hoffman	Agata Kokot-Szreter	Melissa M. Peters, MSc.	