

Simone Luciani & Virginio Gigli



GRAND AUSTRIA HOTEL

Let's Waltz!



EXPANSÃO

Tradução e diagramação
Daniel Portugal - junho 2024
Parceria: Marcelo Tinoco Gaertner (Matiga)



Grand AUSTRIA Hotel - Let's Waltz!

Uma expansão de Simone Luciani e Virginio Gigli

É época de baile em Viena e toda a cidade está tomada pela febre da dança. E, no entanto, danças modernas como Boogie-Woogie ou Charleston não são vistas em lugar nenhum. Não! É a boa e velha Valsa - a rainha das danças - que o povo anseia!

Isso traz toda uma gama de novos hóspedes ilustres para a cidade e para o seu hotel. Porém, não é uma cama confortável que a maioria procura, é a oportunidade de dançar a noite toda! Esta é a sua hora de brilhar, mais uma vez, como o principal endereço de Viena: satisfaça todos os desejos dos seus clientes, leve-os aos salões de baile, atraia pessoal diligente e construa a sua reputação como o melhor hoteleiro de todo o mundo. Vamos valsar!

Bom dia, senhora, bom dia, senhor. Ficamos muito honrados com sua visita. Meu nome é Elisabeth, a "boa alma" desta casa e colega de Leopold, que você já conheceu. Se você me permitir, serei seu guia hoje. A temporada de bailes está prestes a começar e esplêndidos salões de baile estão ansiosos para recebê-lo! Também temos algumas surpresas esperando por você. Então, por favor, sigam-me, senhoras e senhores, que comece nossa turnê...



Visão Geral

Essa expansão introduz cinco módulos: **Salões de Baile em Viena, Celebridades, Hotéis Exclusivos, Jogador Inicial e Você Quer Mais?** Você pode combinar à vontade qualquer um desses módulos com o jogo base, mas recomendamos que você experimente cada módulo separadamente, antes de combiná-los. Quanto mais módulos você adicionar, mais complexo o jogo se tornará.

Componentes

Cada módulo lista os componentes que pertencem a ele separadamente. Os quatro novos **marcadores de ponto de vitória**, usados quando você alcançar ou passar 225 e 300 pontos de vitória são universais para todos os módulos: eles não estão listados separadamente e nem mencionados nas instruções de preparação. Basta colocá-los com os componentes do jogo base.

4 marcadores de pontos de vitória



frente



verso

Mudanças da Edição Revisada

A informação a seguir pode ser útil se você possui a cópia mais antiga de GRAND AUSTRIA HOTEL e não leu ainda o livro de regras da versão revisada:

- Cartas de Política agora são chamadas de **cartas de objetivo**.
- As filas de quartos no seu tabuleiro de hotel são chamadas de **andares**.
- O total de hóspedes disponíveis no tabuleiro de jogo é chamado de **fila**.
- Pagar 1 Krone para adicionar um dado virtual à ação escolhida é chamado de **impulsionar a ação principal**.

Autores: Simone Luciani and Virginio Gigli

Edição: Ralph Bienert e Grzegorz Kobiela

Livro de regras: Grzegorz Kobiela

Edição de texto: Jonathan Bobal

Ilustrações: Klemens Franz

Design gráfico: atelier198



© 2021 Lookout GmbH

Escritório:

Elsheimer Straße 23

55270 Schwabenheim

Alemanha

www.lookout-games.de

Para dúvidas sobre regras, sugestões ou críticas, entre em contato conosco em: regras@lookout-games.de

Para peças faltantes ou danificadas, entre em contato com o ponto de compra.

Para todas as outras questões, entre em contato conosco: buero@lookout-games.de

Os designers gostariam de agradecer a todos os amigos que testaram esta expansão pelo seu tempo e pelos seus valiosos conselhos, em particular: 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 e Giacomo Censi.

Um agradecimento especial a Jonathan Bobal pela revisão do livro de regras da expansão, e a Mauro Gibertoni que nos permitiu usar seu Automa e trabalhou conosco para atualizá-lo para esta expansão. Por fim, um grande obrigado a toda a equipe da Lookout pelo excelente trabalho, a Sabrina e Hanno von Contzen por administrarem muito bem a campanha do Kickstarter e a Klemens Franz que melhorou vários de nossos jogos com sua arte.

Módulo 1: SALÕES DE BAILE DE VIENA

Já vai para a cama? Não tem graça - você deveria ir dançar!

Neste módulo, você conta com um conjunto de 10 dançarinos, praticando nas salas de ensaio do seu hotel. Sempre que você completa o pedido de um convidado, em vez de transferi-lo para um quarto de hotel, agora você pode optar por enviá-lo para um dos três salões de baile (como dançarino). Entrar nesses locais famosos é caro e deve ser pago com champanhe. Em troca, você pode ganhar bônus valiosos e pontos de vitória adicionais durante a pontuação do salão de baile, que ocorre após a pontuação do Imperador.

Então levante suas taças, tome um gole revigorante de champanhe e sacuda o esqueleto!

Componentes



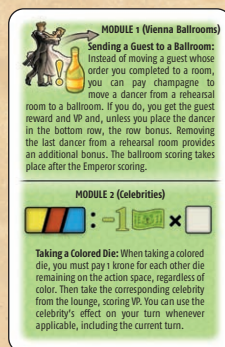
29 cartas de hóspedes



15 cartas de funcionário



3 cartas de objetivo



2 cartas de visão geral



2 cartas de pontuação final (mais 2 para o jogo base)



5 tabuleiros de salão de baile (dupla face) e 1 tabuleiro da sacada



4 tabuleiros de sala de ensaio



1 tabuleiro de ação para sobrepor (para os donos da cópia mais antiga do jogo base)



3 fichas do Imperador



40 peças de dançarino (10 na cor de cada jogador) + folha de adesivos



25 peças de champagne



3 fichas indicadoras de Rodada

Preparação

Embaralhe as novas **cartas de hóspede, de funcionário, de objetivo e as fichas do Imperador** nas respectivas pilhas do jogo base. Esse componentes estão marcados ♪ para facilitar a separação após o jogo.

Depois prepare o jogo de acordo com as regras do jogo base, adicionando as etapas a seguir. **Exceto a etapa 6**, que deve ser realizada num determinado momento, você poderá adicionar essas etapas a qualquer momento durante a configuração.

Área Comum de Jogo

- Escolha três **tabuleiros de salão de baile** aleatoriamente, vire-os para o lado apropriado (de acordo com o número de jogadores), e coloque-os lado a lado acima do tabuleiro de jogo, numa ordem aleatória. Devolva os tabuleiros de salão de baile restantes para a caixa do jogo - você não precisará deles.
 - Da esquerda para a direita, coloque **as fichas indicadoras da Rodada** em ordem crescente, acima desses tabuleiros.
 - Coloque o **tabuleiro da sacada** à direita dos tabuleiros de salão de baile, de modo que a porta se alinhe com a linha superior do salão de baile mais à direita.

1a



número de jogadores



1b

- Vire o **tabuleiro de ação** para o lado mostrando ♪.



Se você tiver uma cópia mais antiga do jogo base, coloque a sobreposição cobrindo as ações e com o lado ♪ à mostra.



- Coloque as **peças de champagne** com os pratos e bebidas.
- Coloque as novas **cartas de visão geral** com os componentes do jogo base.



Área Pessoal de Jogo

- Além dos quatro pratos e bebidas iniciais, você também começa com **1 champagne** na sua cozinha.
- Insira essa etapa depois de comprar (e escolher) cartas de funcionário, mas antes de escolher seu hóspede inicial (ou seja, entre as etapas 10 11 da preparação, conforme descrito no livro de regras revisado do jogo).
 - Separe uma variedade aleatória de **tabuleiros de sala de ensaio** igual ao número de jogadores. (Num jogo com 4 jogadores, todas as quatro fichas são usadas).
 - Começando pelo jogador à direita do jogador inicial e seguindo no **sentido anti-horário**, escolha um tabuleiro de sala de ensaio e coloque-o à esquerda do seu tabuleiro de hotel.
 - Pegue as **10 peças de dançarino*** da sua cor e distribua-as nos espaços marcados no seu tabuleiro de sala de ensaio.

Cada tabuleiro de sala de ensaio apresenta **4 seções**, contendo 1, 2, 3 e 4 dançarinos, respectivamente, e retratando um **bônus de salão individual**.



**Antes da sua primeira partida, você deve colar os adesivos nas peças dos dançarinos. Embora os adesivos mostrem um casal dançando, para efeitos deste jogo, cada ficha é considerada um dançarino.*



Decorrer do jogo

Jogue o jogo de acordo com as regras do jogo base, com as seguintes mudanças:

Ações Principais

Dois espaços de ação foram modificados para oferecer o novo item introduzido nessa expansão: o champagne. Os outros espaços de ação permanecem sem mudanças.



• Pegando Pratos e Champagne



Para cada dado nesse espaço de ação, você pode pegar **1 strudel, 1 bolo, ou 1 champagne** da reserva. Você pode pegar qualquer combinação de strudel, bolo e champagne, mas você **deve** pegar pelo menos tanto strudel quanto bolo, e pelo menos tanto bolo quanto champagne.

Exemplo: com 3 dados no espaço de ação, você pode pegar 3 strudel, ou 2 strudel e 1 bolo, ou 1 strudel, 1 cake e 1 champagne.

• Pegando Bebidas e Champagne



Para cada dado nesse espaço de ação, você pode pegar **1 vinho, 1 café ou 1 champagne** da reserva. Você pode pegar qualquer combinação de vinho, café e champagne, mas você **deve** pegar pelo menos tanto vinho quanto café, e pelo menos tanto café quanto champagne.

Exemplo: com 4 dados no espaço de ação, você pode pegar 4 vinhos, ou 3 vinhos e 1 café, ou 2 vinhos e 2 cafés, ou 2 vinhos, 1 café e 1 champagne.

Importante! Embora champagne literalmente seja uma bebida, para os efeitos desse jogo, ele não é considerado **nem um prato e nem uma bebida**. Além disso, todas as regras que se aplicam aos pratos e às bebidas também se aplicam ao champagne, por exemplo, quando ganhar champagne, você pode colocá-lo em hóspedes no seu café ou na sua cozinha.

Ações Adicionais

Esse módulo introduz uma ação adicional alternativa que você pode realizar quando completar o pedido de um hóspede. As ações adicionais já existentes permanecem sem mudanças.

Como você deve ter suspeitado, a ação adicional “Servindo Itens” agora também inclui champagne.



• Enviar um Hóspede para um Salão de Baile

Quando você completa o pedido de um hóspede, em vez de movê-lo para um quarto livre, agora você pode, alternativamente, enviá-lo para um salão de baile; se fizer isso, proceda da seguinte forma:

- Escolha uma linha (superior, do meio ou inferior) **num salão de baile** à sua escolha que tenha pelo menos um espaço desocupado sobrando, e pegue a quantia indicada de **champagne** da sua cozinha. (Você deve escolher uma linha que você possa bancar. Se não puder pagar nenhuma linha, você não pode escolher essa ação adicional).
- Pegue uma **peça de dançarino** do seu tabuleiro da sala de ensaio e coloque-a na linha escolhida, no primeiro espaço desocupado à esquerda. Você pega dançarinos do seu tabuleiro da sala de ensaio em qualquer ordem.
- Ao colocar um dançarino **na linha superior ou do meio**, você recebe imediatamente um **bônus de linha**, como descrito no começo da linha. (A linha inferior não fornece bônus. Se você receber pratos e bebidas como bônus, você pode colocá-los em hóspedes ou na sua cozinha normalmente).
- Descarte o hóspede, ganhando a **recompensa e os pontos de vitória** descritos na carta normalmente.
- Se você **remover o último dançarino de uma seção** do seu tabuleiro da sala de ensaio, você imediatamente recebe o **bônus de sala descrito**.



bônus de linha

um espaço e seu custo

Você pode coletar várias recompensas (etapas 3, 4 e 5) numa ordem à sua escolha.

As etapas 1 e 2, entretanto, devem acontecer antes de ganhar quaisquer recompensas, ou seja, você não pode usar champagne de recompensas para pagar pelo dançarino.

bônus de sala



A sacada

A **linha superior do salão de baile mais à direita** (com a ficha indicadora de Rodada "7") é considerada com número ilimitado de espaços. Assim que todos os espaços descritos na linha superior estiverem ocupados, da próxima vez que enviar um dançarino para um salão de baile, você pode pagar 3 champagne para colocar o dançarino no **tabuleiro da sacada**, ganhando o **bônus da linha superior** do salão de baile adjacente. Para todos os efeitos, dançarinos na sacada são considerados como colocados na linha superior do salão de baile mais à direita.



Nota:

- Quando enviar um dançarino a um salão de baile, você não vira um quarto no seu hotel; além disso, a cor do hóspede não importa.
- No lado para 3/4 jogadores, alguns espaços são reservados para partidas de 4 jogadores, marcado pelo símbolo à direita. Não use esses espaços durante partidas de 3 jogadores.



Quando jogar com 3 jogadores, você pode cobrir esses espaços com dançarinos de uma cor não usada. É claro, se você fizer isso, essa cor não participa das pontuações do salão de baile.



- Assim que todos os espaços no salão de baile mais à esquerda e no meio estiverem ocupados, você não pode enviar mais nenhum dançarino para eles.



Lembre-se de que, graças ao tabuleiro da sacada, você pode sempre enviar dançarinos ao salão de baile mais à direita, mesmo se todos os espaços descritos estiverem ocupados.

- Quando colocada, uma peça de dançarino fica no seu espaço até o fim do jogo e não pode ser movida.



Exceto quando o Imperador faz você perder dançarinos, devido a sofrer a penalidade do Imperador.

- Você pode colocar um dançarino num salão de baile já pontuado (veja "Pontuação de Salão de Baile, na página 7).
- Apesar do nome na carta, você pode mover a carta de hóspede "Flamenco Dancer" ("Dançarina Flamenco") do jogo base (#53) para um quarto de hotel ou enviá-la para um salão de baile.

Esclarecimentos



Esse ícone representa champagne.



Esse ícone representa um prato ou uma bebida, **mas não champagne.**



Esse ícone representa qualquer item: prato, bebida, ou champagne.

Novos Ícones



Você pode enviar um dançarino adicional, pagando o custo normalmente.



Você pode enviar um dançarino adicional sem custo.



Você pode enviar um dançarino adicional, pagando a quantia mostrada de champagne a menos.

Nota: se qualquer um desses novos ícones aparecer numa recompensa de hóspede, enviar um dançarino adicional é independente do que você faz com o hóspede.

Exemplo:

- 1 Depois de completar o pedido da Tsarina (Czarina), você a move para um quarto de hotel, marcando 9 pontos.
- 2 Você decide enviar um dançarino adicional - da recompensa dela - para "Apollosaal", o salão de baile mais à direita nesse jogo. Já que os espaços regulares estão ocupados, você deve enviar o dançarino para a sacada.
- 3 Normalmente, isso custaria 3 champagne; mas graças ao desconto da recompensa, você deve pagar somente 2 champagne da sua cozinha.
- 4 Como resultado, você recebe 3 krones de bônus da fila e, já que você removeu o último dançarino da terceira seção do seu tabuleiro da sala de ensaio, você recebe 2 champagne e 1 espaço na trilha do Imperador pelo bônus de quarto.



Nesse exemplo, embora você tenha recebido todo o champagne que gastou (efetivamente pagando 0), você não poderia enviar o dançarino, se você não tivesse logo de início 2 champagne na sua cozinha, porque você deve primeiro pagar e só então coletar quaisquer recompensas.

Pontuação do Salão de Baile

Salões de baile são pontuados **depois de cada pontuação do Imperador**. As fichas indicadoras de Rodada acima dos salões de baile indicam quando cada salão de baile é pontuado: o salão mais à esquerda é pontuado depois da primeira pontuação do Imperador (no fim da rodada 3), o salão do meio é pontuado depois da segunda pontuação do Imperador (no fim da rodada 5), e o salão mais à direita é pontuado depois da terceira e última pontuação do Imperador (no fim da rodada 7). Cada salão de baile pontua de uma forma específica, conforme mostrado no topo do tabuleiro de salão de baile. Quando um salão for pontuado, cada jogador **sem nenhum dançarino naquele salão perde 5 pontos de vitória**.

Tecnicamente, não há obrigação em aparecer durante a época dos bailes, mas as pessoas vão olhar estranho para você se você não for.



Nota: os salões de baile são explicados em detalhes no apêndice, nas páginas 16-17.

Fim de Jogo e Pontuação Final

O jogo termina depois da terceira e última pontuação de salão de baile, no fim da rodada 7, seguida por uma pontuação final, conforme explicado nas regras do jogo base.

Cada champagne sobrando na sua cozinha vale 1 ponto de vitória.

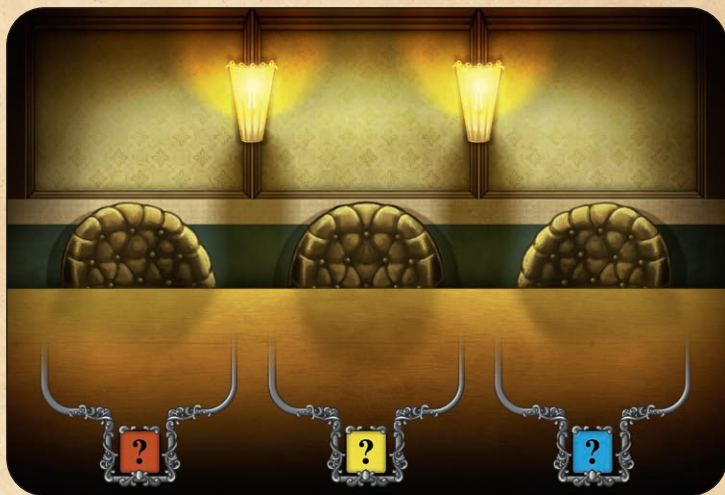
O jogador com mais pontos vence. No caso de empate, o total combinado de pratos, bebidas e champagne na cozinha mais a sua posição na trilha de dinheiro resolve o empate.

Módulo 2: CELEBRIDADES

Viena é uma cidade elegante que atrai muitas pessoas famosas; Albert Einstein e Agatha Christie estão tomando uma xícara de café no saguão enquanto conversamos! Você consegue impressioná-los e, assim, ganhar vantagem sobre seus oponentes?

Esse módulo substitui três dados brancos por dados coloridos associados a uma celebridade no saguão. Quando pegar um dado colorido do tabuleiro de ação, você também recebe a celebridade associada do saguão, que fornecerá apoio valioso pelo resto dessa rodada - por um valor, é claro. Quanto mais cedo você pegá-los, maior será o valor, então o momento certo é a chave!

Componentes



1 tabuleiro saguão



12* fichas de celebridade

3 fichas de ponto de vitória



frente verso



3 dados coloridos
(vermelho, azul e amarelo)

*As fichas de celebridades com 🎵 (Giacomo Puccini, Mata Hari e Picasso) só são usados em combinação com o módulo 1.

Preparação

Prepare o jogo de acordo com as regras do jogo base, adicionando as etapas a seguir:

Área Comum de Jogo

1. Remova **três dados brancos** do jogo, substituindo-os pelos **três dados coloridos**. O total de dados permanece o mesmo (10/12/14 dados numa partida com 2/3/4 jogadores).
2. Coloque o **tabuleiro saguão** ao lado do tabuleiro de ação.
 - a. Embaralhe as **fichas de celebridade** e coloque-as numa **numa pilha com a face para baixo** perto do saguão.
 - b. Compre **três celebridades** da pilha e coloque-as **com a face para cima** no saguão, da esquerda para a direita, uma celebridade por espaço.
 - c. Coloque as **peças de ponto de vitória** por perto.

Não se esqueça de remover as fichas de celebridade com 🎵, se não estiver jogando com os módulos 1 & 2 combinados.



Área de Jogo Pessoal

Nenhuma mudança.



Decorrer do Jogo

Jogue o jogo de acordo com as regras do jogo base, com as seguintes mudanças.

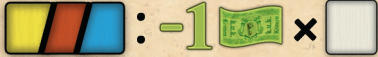
No começo de cada rodada, o jogador inicial rola **os dados brancos e os dados coloridos juntos**, distribuindo-os no tabuleiro de ação normalmente.

Usando um Espaço de Ação

Quando usar um espaço de ação, a cor dos dados no espaço de ação não importa - a força da ação principal é igual ao número total de dados no espaço de ação (incluindo o dado escolhido), independente da cor.

● Quando pegar um **dado branco**, realize a ação principal associada normalmente.

● Quando pegar um **dado colorido**, proceda da seguinte maneira, nessa ordem:

1. **Pague 1 krone por cada outro dado** no espaço de ação (ou seja, excluindo o dado escolhido), **independente da cor**. 
2. Pegue a **celebridade** do saguão associada à cor do dado escolhido e coloque-a, com a face para cima, à sua frente.
3. Imediatamente **marque 1, 2 ou 4 pontos de vitória**, conforme indicado na ficha de celebridade ou na ficha de ponto de vitória nela (se ela tiver uma, nesse caso, a ficha substitui o valor impresso).
4. Depois realize a ação principal associada normalmente (incluindo o dado escolhido para determinar o força).



Você pode usar o efeito da celebridade **no seu turno**, sempre que aplicável, pelo resto da rodada, incluindo o turno atual.

Exemplo: há cinco dados no espaço ● de ação: três brancos, um azul e um vermelho. Se você pegar o dado vermelho ou o azul, você deve pagar 4 krones. Depois pegue do saguão Ghandi (vermelho) ou Einstein (azul), marcando 1 ou 4 pontos, respectivamente. Por último, realize a ação ● principal com uma força de 5.



Passando

Quando colocar um dado na lixeira, você deve escolher um **dado branco**, se possível. Só num caso improvável onde somente dados coloridos sobraram, você pode remover um dado colorido: nesse caso, o jogador que joga novamente os dados (cuja ficha de ordem do turno estiver mostrando o menor número) decide qual dado remover.

Fim da Rodada

No fim da rodada, antes da pontuação do Imperador (se houver uma), proceda da seguinte forma:

1. **Colete** as celebridades de todos os jogadores e coloque-as numa **pilha de descarte**.
 2. **Atualize** as celebridades no saguão:
 - Se uma celebridade não tiver ainda uma ficha de ponto de vitória, coloque uma com o lado de "2 pontos de vitória" para cima, cobrindo o "1 ponto de vitória" impresso na ficha de celebridade.
 - Se a celebridade tiver uma ficha de ponto de vitória mostrando "2 pontos de vitória", vire a ficha para o lado que mostra "4 pontos de vitória".
 - Se uma celebridade tiver uma ficha de ponto de vitória mostrando "4 pontos de vitória", coloque a celebridade na pilha de descarte e devolva a ficha de ponto de vitória para a reserva.
 3. **Reabasteça** o saguão comprando novas celebridades da pilha, colocando-as nos espaços vazios, da esquerda para a direita. Se a pilha acabar, embaralhe a pilha de descarte para formar uma nova pilha com a face para baixo.
- Proceda com a pontuação do Imperador (se houver uma), passando suas fichas de ordem do turno, avançando o marcador de Rodada, e deixando suas cartas de funcionário para cima novamente, como descrito nas regras do jogo base.

Fim de Jogo e Pontuação Final

Nenhuma mudança.

Módulo 3: HOTÉIS EXCLUSIVOS

Os lugares para pernoitar custam muito em Viena e os clientes ficam com a agonia da escolha. Móveis de bom gosto e serviço excelente por si só não serão mais suficientes. Você precisa sair da sua zona de conforto e oferecer algo verdadeiramente notável para se tornar conhecido em todo o mundo!

Nesse módulo, você começa apostando em entradas exclusivas de hotel que mudam sua condição inicial e lhe capacitam com habilidades únicas durante o jogo. Saia da sua zona de conforto, adapte-se às mudanças da entrada do seu hotel e marque mais pontos do que nunca!

Componentes



5 peças de bônus
(para o Hotel Dove)

10 entradas de hotel*

* A entrada de hotel com
♪ (The Ren) só é usada na
combinação com o módulo 1.

Preparação

Prepare o jogo de acordo com as regras do jogo base, adicionando as etapas a seguir.

Área Comum de Jogo

Nenhuma mudança.

Área de Jogo Pessoal

1. Não coloque nenhum prato ou bebida na sua cozinha (ou seja, pule a etapa 9 da preparação, conforme descrito no livro de regras revisado do jogo base).

Se ambos os módulos 1 e 3 estiverem em jogo, você começa com 1 champagne na sua cozinha; mas você não coloca ainda nenhum prato ou bebida lá.



2. Insira essa etapa depois da compra (e escolha) de cartas de funcionário, mas antes de escolher seus hóspedes iniciais (ou seja, entre as etapas 10 e 11 da preparação, conforme descrito no livro de regras revisado do jogo base).
 - a. Separe uma escolha aleatória de **entradas de hotel** igual ao número de jogadores. Repare nas instruções adicionais para o Hotel Dove, Ninas Melange e The Grand Wray Hotel, se eles estiverem entre as entradas de hotel escolhidas:



Hotel Dove: coloque as 5 peças de bônus com a face para cima perto do "Hotel Dove".



Ninas Melange: compre 3 cartas de objetivo aleatoriamente dentre as que sobraram (uma de cada A, B e C) e coloque-as, com a face par cima, perto de "Ninas Melange".



The Grand Wray Hotel: compre 6 fichas de Imperador aleatoriamente dentre as que sobraram (duas de cada A, B e C) e coloque-as, com a face para cima, perto do "The Grand WrayHotel".

- b. Assim que a escolha estiver preparada, o jogador inicial deve escolher uma dessas entradas de hotel e **colocá-la para leilão, fazendo a primeira aposta de 0 ou mais krones**. Seguindo **no sentido horário**, os jogadores **devem aumentar ao lance ou passar**. Se você passar, você não pode mais voltar para esse leilão em particular. O leilão continua pela mesa, até que todos exceto um jogador tenha passado.

- c. O jogador vencedor paga sua aposta (se ela for maior do que 0), movendo o marcador na sua trilha de dinheiro para baixo corretamente, e coloca a entrada do hotel à esquerda do seu tabuleiro de hotel, coletando **os itens iniciais** descritos no topo da ficha. Algumas entradas de hotel forcenem itens adicionais no começo; se ficar em dúvida, consulte o apêndice para ver as instruções quando coletar essas entradas de hotel (veja as páginas 19-21). Quando você conseguir sua entrada de hotel, você não pode mais participar dos próximos leilões.
- d. Se o jogador inicial não venceu o leilão, ele deve começar outro leilão da mesma maneira. Se ele venceu o leilão, o próximo jogador no sentido horário, que ainda não venceu uma entrada de hotel, deve começar o próximo leilão. Continue dessa forma, até que todas exceto uma entrada de hotel seja leiloada. O jogador que sobrou recebe a última entrada de hotel **sem nenhum custo**.

***Exemplo:** Anna, Beth e Cyril estão prestes a leiloar Hotel Mayenfels, The Grand Wray Hotel e The Kozi Palace, Vienna. Anna é a jogadora inicial; ela decide colocar o Hotel Mayenfels para leiloar, apostando 5 kronas logo de cara. Beth aumenta para 7; Cyril passa. Anna aumenta para 8, vencendo o leilão, já que Beth passa.*

Agora Beth deve começar o próximo leilão; ela aposta 0 no The Kozi Palace, Vienna. Cyril e Beth aumentam seus lances algumas vezes, antes de Cyril colocar o lance vencedor de 5 kronas. Como resultado, Beth consegue o The Grand Wray Hotel de graça, mantendo seu dinheiro inicial em 10 kronas; enquanto Anna e Cyril tem que se virar com 2 e 5 kronas, respectivamente.



Anna 5

Beth 7

Cyril passa

Anna 8



Beth 0

Cyril 1

Beth 2

Cyril 3

Beth 4

Cyril 5



Beth 0



Anna



Beth



Cyril

Decorrer do Jogo

As regras do jogo base permanecem as mesmas, exceto pelas mudanças individuais introduzidas para cada entrada de hotel. Só o dono de uma entrada de hotel pode usar seu efeito, quando aplicável. Consulte o apêndice para uma explicação detalhada de todos os efeitos das entradas de hotel (veja as páginas 19-21).

Fim de Jogo e Pontuação Final

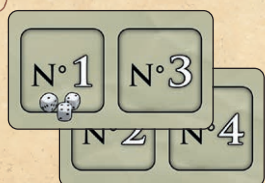
Nenhuma mudança.

Módulo 4: JOGADOR INICIAL

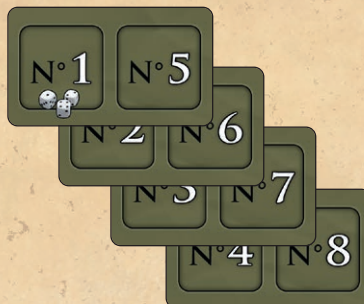
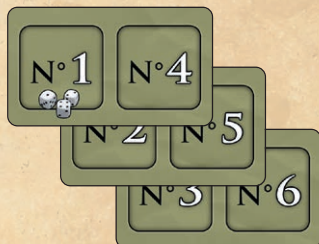
O primeiro será o último? Não mais! Este módulo substitui a ordem de turno estilo serpente do jogo base por uma ordem clássica no sentido horário, ao mesmo tempo que adiciona a opção de se tornar ativamente o jogador inicial na próxima rodada: uma pequena vantagem com um grande efeito!

A nova ação de Jogador Inicial é apresentada em uma extensão do tabuleiro de ação. Ao realizar esta ação, você renuncia a pegar um dado do espaço de ação. Em vez disso, você recebe a chave mestra, ou seja, você será o primeiro na próxima rodada e, além disso, receberá um prato ou bebida de sua escolha e poderá realizar uma ação principal com a força de um.

Componentes

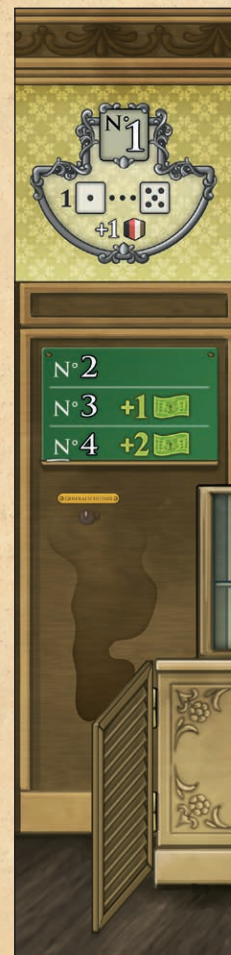


9 novas fichas de ordem do turno



1 chave mestra

1 extensão do tabuleiro de ação



Preparação

Prepare o jogo de acordo com as regras do jogo base, adicionando as etapas a seguir:

Área Comum de Jogo

1. Coloque a **extensão do tabuleiro de ação** à esquerda do tabuleiro de ação (para que as ilustrações combinem) e coloque a **chave mestra** na extensão do tabuleiro de ação.

Área de Jogo Pessoal

2. Aleatoriamente escolha um jogador inicial e distribua as **fichas de ordem do turno** corretamente usando **somente** as novas fichas dessa expansão, em vez de usar os componentes do jogo base.

O jogador inicial não recebe a chave mestra! Ela permanece na extensão do tabuleiro de ação, até que seja pega como uma ação.



3. Quando ajustar seus tabuleiros de dinheiro, coloque o **marcador de dinheiro** no espaço indicado pela tabela a seguir, baseado na sua posição na ordem de turno inicial (conforme indicado pelo menor número na sua ficha de ordem do turno):

Posição da ordem do turno	1	2	3	4
Marcador de dinheiro no espaço	9	10	11	12

Decorrer do Jogo

As regras do jogo base permanecem as mesmas. Conforme indicado pelas novas fichas de ordem do turno, o jogo gira em torno da mesa em **sentido horário**, em oposição ao estilo de serpente do jogo base.

Agora é possível **ativamente se tornar o jogador inicial ao realizar a ação de jogador inicial**.

Ação de Jogador Inicial

No seu turno, se a **chave mestra** ainda estiver disponível na extensão do tabuleiro de ação e você **não passou** nessa rodada, então **em vez de pegar um dado**, você pode pegar a chave mestra da extensão do tabuleiro de ação e colocá-la na sua ficha de ordem do turno (cobrindo o menor número visível, como você faria com um dado).

Se fizer isso, receba **1 prato ou 1 bebida** à sua escolha (não champagne) e, adicionalmente, realize **qualquer ação principal** (☉ até ☼) **com uma força de 1**. O número de dados no respectivo espaço de ação não importa: você realiza a ação principal como se houvesse um dado.

Em outras palavras, suas escolhas são:

- pegar 1 strudel, ou
- pegar 1 vinho, ou
- preparar 1 quarto, ou
- pegar 1 krone, ou
- avançar 1 espaço na trilha do Imperador, ou
- jogar 1 carta de funcionário da sua mão por 1 krone a menos.

Nota:

- Você **não** pega um dado do espaço de ação.
- Você **não pode** pagar 1 krone para melhorar essa ação.
- Seu funcionário que se ativa ao pegar um dado em particular, **não se ativa nesse momento**.
- Com sempre, você pode colocar os itens que receber em hóspedes no seu café ou na sua cozinha.

Quando realizar a ação do Jogador Inicial, **os próximos jogadores recebem 0, 1 e 2 krones**, respectivamente.

Em outras palavras:

- Com **4 jogadores**, o jogador à sua esquerda não recebe nada, o jogador a esquerda dele recebe 1 krone, e o jogador à sua direita recebe 2 krones.
- Com **3 jogadores**, o jogador à sua esquerda não recebe nada e o jogador à sua direita recebe 1 krone.
- Com **2 jogadores**, sua adversário não recebe nada.

Isso acontece para gerar alguma compensação aos jogadores que você empurrou mais para o fundo da ordem do turno.



***Exemplo:** a atual ordem do turno é Anna, Beth e Cyril. É o turno de Beth; ela decide pegar a chave mestra, escolhendo um strudel como seu prato/bebida grátis e outro strudel pela ação principal com um único dado. Como resultado de Beth pegar a chave mestra, Anna recebe 1 krone.*

Importante! Você pode pegar a chave mestra, se ela estiver disponível, no seu primeiro ou segundo turno numa rodada. **Você não pode** pegá-la quando ou depois de passar, mesmo se ela estiver disponível depois de você rolar de novo.



Caso contrário, você continuaria jogando novamente até que não houvesse mais dados, sabendo que definitivamente obterá uma ação útil, se os dados falharem.



Beth

Cyril

Anna



Fim da Rodada

No começo da rodada, redistribua as fichas de ordem no sentido horário, começando pelo jogador com a chave mestra. Depois, devolva a chave mestra para a extensão do tabuleiro de ação.

Se a chave mestra não for pega, em vez disso, passe suas fichas de ordem do turno para a esquerda, normalmente.

Fim do Jogo e Pontuação Final

Nenhuma mudança.

COMBINANDO MÓDULOS

Todos os módulos podem ser jogados sozinhos ou em qualquer combinação. Esteja ciente de que combinar os módulos 1 e 2, em particular, aumentará a complexidade e provavelmente resultará em um jogo mais longo e desafiador. Recomendamos que você use inicialmente apenas um desses dois módulos por vez para manter a complexidade sob controle.

Usar dois ou mais módulos juntos pode afetar algumas etapas da preparação. A seguir temos um conjunto resumido, mas completo, de instruções de preparação, baseado no livro de regras revisado, que incorpora as etapas de preparação de todos os módulos nesta expansão.

Área Comum de Jogo

1. Coloque o tabuleiro de jogo no meio da área de jogo.
 - a. Coloque o marcador de Rodada no primeiro espaço da trilha de Rodada.
 - b. **Se usar os módulos 1 ou 5**, adicione as novas fichas do Imperador aos componentes. Coloque uma ficha A, B e C escolhida aleatoriamente, com a face para cima, abaixo dos espaços de Rodada apropriados.
 - c. **Se usar os módulos 1 ou 5**, adicione as novas cartas de objetivo aos componentes. Coloque uma carta A, B e C escolhida aleatoriamente, com a face para cima, nos espaços designados.
 - d. **Se usar o módulo 1**, adicione as novas cartas de funcionário aos componentes. Coloque cinco funcionários escolhidos aleatoriamente na fila.
 - e. Coloque os marcadores de pontos de vitória **incluindo** aqueles da expansão, por perto.
2. **Se usar o módulo 1**, coloque três tabuleiros de salão de baile escolhidos aleatoriamente, lado a lado, numa ordem aleatória, acima do tabuleiro de jogo.
 - a. Coloque as fichas indicadoras de Rodada em ordem crescente acima dos tabuleiros de salão de baile.
 - b. Coloque o tabuleiro da sacada à direita dos tabuleiros de salão de baile.
3. Coloque o tabuleiro de ação perto do tabuleiro de jogo.
 - a. **se usar o módulo 1**, vire-o para o lado mostrando o ♪ símbolo (ou use o tabuleiro de ação para sobrepor).
 - b. **Se usar o módulo 4**, coloque a extensão do tabuleiro de ação perto do tabuleiro de ação e coloque a chave mestra na extensão do tabuleiro de ação.
 - c. Numa partida com 2/3/4 jogadores, coloque 10/12/14 dados perto do tabuleiro de ação.
 - d. **Se usar o módulo 2**, substitua três desses dados por dados coloridos.
 - e. Coloque a lixeira por perto.
4. **Com o módulo 2**, coloque o tabuleiro do sagão acima do tabuleiro de ação.
 - a. Coloque a pilha de celebridades embaralhada perto do saguão. (Remova qualquer celebridade com o ♪ símbolo, a menos que você esteja jogando com o módulo 1).
 - b. Coloque as três celebridades do topo da pilha no saguão.
 - c. Coloque as fichas de pontos de vitória por perto.
5. Coloque os pratos e as bebidas e, **se estiver usando o módulo 1**, o champagne numa reserva.
6. Coloque as fichas de quarto preparadas.
7. Embaralhe as cartas de funcionário e coloque-as por perto, **se usar os módulos 1 ou 5**, inclua as novas cartas.
8. Coloque as cartas de visão geral perto de todos; **se usar os módulos 1 ou 2**, inclua as novas cartas.

Área de Jogo Pessoal

9. Aleatoriamente escolha um jogador inicial e distribua as fichas de ordem do turno corretamente. **Se usar o módulo 4**, certifique-se de usar as novas fichas de ordem do turno, em vez de usar aquelas do jogo base.
10. Pegue um tabuleiro de hotel, uma trilha e marcador de dinheiro, e cinco marcadores de uma cor à sua escolha.
 - a. Decidam juntos se vão usar o lado da noite ou o lado do dia.

- b. Coloque o marcador de dinheiro* no espaço "10" da sua trilha de dinheiro. **Se usar o módulo 4, em vez de** colocar no espaço "10", coloque o marcador em 9/10/11/12, baseado na sua posição na ordem do turno.
- c. Coloque o marcador em formato de crista* no espaço "0/75" na trilha de pontuação e o marcador em formato de busto* no espaço "0" da trilha do Imperador.
- d. Coloque os três marcadores em formato de brasão* ao lado do seu tabuleiro de hotel.
11. **A menos que esteja usando o módulo 3**, coloque 1 strudel, 1 bolo, 1 vinho e 1 café na sua cozinha. **Se usar o módulo 1**, também coloque 1 champagne na sua cozinha. **Se usar tanto o módulo 1 como o 3**, coloque somente 1 champagne na sua cozinha.
12. Compre 6 cartas de funcionário para formar sua mão. Se quiser, realize uma escolha com essas cartas.
13. **Se usar o módulo 3**, pegue aleatoriamente uma entrada de hotel por jogador. Depois dê lances pelas entradas de hotel até que cada jogador tenha uma entrada de hotel. Você pode apostar 0 ou mais krones.
14. **Se usar o módulo 1**, pegue aleatoriamente uma tabuleiro de sala de ensaio por jogador.
- a. Começando pelo jogador à direita do jogador inicial e seguindo no sentido anti-horário, pegue um tabuleiro de sala de ensaio e coloque-o à esquerda do seu tabuleiro de hotel.
- b. Coloque as 10 peças de dançarino da sua cor no seu tabuleiro de sala de ensaio.
15. Começando pelo jogador à direita do jogador inicial e seguindo no sentido anti-horário, pegue um hóspede da fila, ignorando o custo impresso. Reabasteça a fila depois de cada escolha.
16. Prepare os três quartos no seu hotel, começando pelo quarto inferior à esquerda, pagando o custo impresso no começo de cada andar.

* Se você possui a antiga edição de GRAND AUSTRIA HOTEL, do contrário use os discos da sua cor de jogador.

APÊNDICE

Este apêndice compreende sete partes: um índice de salão de baile, um índice de fichas de celebridades, um índice de entrada de hotel, um índice de cartas de funcionários, um índice de cartas de hóspedes, um índice de cartas de objetivo e um índice de fichas do Imperador.

Salões de Baile

A seguir, temos a explicação dos bônus de linha e como cada salão de baile pontua. Para todos esses salões, lembre-se de que os dançarinos na sacada contam como se estivessem na linha superior do salão mais à direita.

Apolloaal

Bônus da linha superior: você recebe 3 krones.

Bônus da linha do meio: você recebe 2 krones.

Pontuação do salão: multiplique o número total de dançarinos que você tenha nesse salão de baile pela linha mais acima que eles ocupem (inferior = 1, do meio = 2, superior = 3) e marque essa quantidade de PV. Perca 5 PV, se você não tiver nenhum dançarino nesse salão de baile quando for pontuado.

***Exemplo:** Anna tem dois dançarinos nesse salão de baile, um deles na linha superior, então ela marca $2 \times 3 = 6$ PV. Beth tem um dançarino na linha inferior, então ela marca somente $1 \times 1 = 1$ PV. Cyril tem três dançarinos na linha do meio, então ele marca $3 \times 2 = 6$ PV.*

Goldener Strauß

Bônus da linha superior: avance 3 espaços na trilha do Imperador.

Bônus da linha do meio: avance 1 espaço na trilha do Imperador.

Pontuação do salão: pontue as linhas individualmente: em cada linha, o jogador com mais dançarinos naquela linha marca 7 PV; o jogador com a segunda maior quantidade de dançarinos marca 2 PV. Todos os outros jogadores não marcam nada por essa linha. Para marcar PV, você deve ter pelo menos um dançarino nessa linha. No caso de um empate numa linha, aplique as regras de desempate detalhadas na caixa "Resolvendo Empates" na próxima página. Perca 5 PV se você não tiver nenhum dançarino nesse salão de baile quando for pontuado.

■ Não há linha do meio numa partida com 2 jogadores.



Exemplo: a linha superior está vazia, então ninguém marca PV por essa linha. Na linha do meio Beth (cinza) and Cyril (roxo) têm um dançarino cada, então ambas marcam 4 PV (= metade de 7 PV + 2 PV, arredondado para baixo). Na linha inferior, Anna (azul) tem dois dançarinos e Cyril tem um; consequentemente, Anna marca 7PV e Cyril marca 2 PV.



Odeonsaal

Bônus da linha inferior: você pode ocupar um quarto no seu hotel (de qualquer cor) virando-o para o lado ocupado. Adicionalmente, marque 3 PV.

Bônus da linha do meio: você pode ocupar um quarto no seu hotel (de qualquer cor) virando-o para o lado ocupado. Você deve escolher um quarto na três linhas inferiores do seu tabuleiro de hotel.

Pontuação do salão: marque PV pelo total de dançarinos que você tenha nesse salão de baile, conforme indicado na tabela à direita. Perca 5 PV se não tiver nenhum dançarino quando esse salão for pontuado.

Dançarinos	0	1	2	3	4	5+
PV	-5	1	4	9	16	25

Exemplo: Anna tem seis dançarinos, Beth tem um dançarino e Cyril não tem nenhum dançarino nesse salão de baile. Consequentemente, Anna marca 25 PV, Beth marca 1 PV e Cyril perde 5 PV.

Zum Sperl

Bônus da linha superior: você recebe 1 strudel, 1 vinho e 1 café.

Bônus da linha do meio: você recebe 1 café.

Pontuação do salão: some o número de dançarinos que você tenha nesse salão de baile em todas as linhas. Depois marque PV de acordo com seu rank, conforme descrito a seguir:

- **Com 2 jogadores,** o jogador com o maior total de dançarinos nesse salão de baile marca 10 PV. Se o outro jogador tiver pelo menos um dançarino nesse salão de baile, ele marca 3 PV.
- **Com 3 ou 4 jogadores,** o jogador com o maior total de dançarinos nesse salão de baile marca 15 PV; o jogador com o segundo maior total de dançarinos marca 10 PV; e o jogador com o terceiro maior total de dançarinos marca 5 PV. (O quarto jogador não marca nada).

Em ambos os casos, perca 5 PV se você não tiver nenhum dançarino quando esse salão de baile for pontuado.

Resolvendo Empates

No caso de um empate, os jogadores empatados compartilham um rank e um certo número de ranks seguintes são pulados. Some o PV do rank compartilhado e de quaisquer ranks pulados e divida esse total pelo número de jogadores empatados desse rank, arredondado para baixo. Os jogadores empatados marcam essa quantidade de PV.

Exemplo: Anna e Beth têm três dançarinos cada uma nesse salão de baile; Cyril tem somente um dançarino. Consequentemente, Anna e Beth empataram com mais dançarinos, marcando 12 PV cada, ou seja, 15 PV + 10 PV dividido por dois, arredondado para baixo; Cyril marca 5 PV por ser o terceiro com mais dançarinos.

Zur Kettenbrücke

Bônus da linha superior: marque 5 PV.

Bônus da linha do meio: marque 2 PV.

Pontuação do salão: marque 7 PV para cada segundo dançarino que você tiver nesse salão de baile, arredondado para baixo. Perca 5 PV se você não tiver nenhum dançarino quando esse salão for pontuado.

Exemplo: Anna tem um dançarino nesse salão de baile; Beth tem quatro dançarinos; e Cyril tem três dançarinos. Consequentemente, Anna marca 0 PV, Beth marca 14 PV e Cyril marca 7 PV.

Celebridades

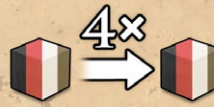
A seguir temos a explicação dos efeitos das doze fichas de celebridades. As fichas com  só são usadas quando ambos os módulos 1 e 2 estiverem em jogo.

AGATHA CHRISTIE



Cada vez que você avançar pelo menos 1 espaço na trilha do Imperador, você poderá jogar uma carta de funcionário da sua mão por até 2 kronas a menos. Se você avançar na trilha do Imperador a partir de várias fontes (por exemplo, uma recompensa de hóspede e um bônus de ocupação), você pode jogar uma carta de funcionário por fonte.

ALBERT EINSTEIN



Em qualquer momento desta essa rodada, **mas apenas uma vez**, você pode trocar até quatro pratos e/ou bebidas da sua cozinha por igual número de outros pratos e/ou bebidas da reserva (diferentes dos pratos e/ou bebidas que você gastou). Como sempre, você pode colocar os pratos e bebidas que recebeu do estoque nos convidados ou na sua cozinha. Champanhe e dinheiro não podem fazer parte da troca.

CHARLIE CHAPLIN

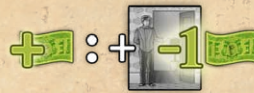


Cada vez que você obtém pelo menos 1 PV, você ganha 2 PV adicionais. Se você obtiver PV de múltiplas fontes (por exemplo, um hóspede e um bônus de ocupação), você recebe o bônus de PV por fonte.

E não, esse efeito não se ativa sozinho.



ELIZABETH MAGIE



Cada vez que você conseguir pelo menos 1 krone, você pode preparar um quarto (de qualquer cor) por 1 krone a menos. Se você receber dinheiro de diversas fontes (por exemplo, uma recompensa de hóspede e um bônus de ocupação), você pode preparar um quarto por fonte.

GIACOMO PUCCINI



Usado apenas quando os módulos 1 e 2 estão em jogo. Cada vez que você joga uma carta de funcionário, você também ganha 1 champanhe e PV.

J. R. R. TOLKIEN



Cada vez que você ocupa um quarto (de qualquer cor e com qualquer efeito), você também ganha 2 PV.

MAHATMA GANDHI

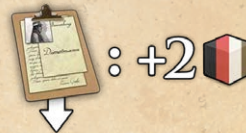


Preparar quartos (de qualquer cor) não custa nada para você nessa rodada.

Isto não concede uma ação grátis; apenas remove o custo.



MARIE CURIE



Cada vez que você jogar uma carta de funcionário, você também pode escolher entre 2 pratos e/ou bebidas (mas não champanhe). Você pode pegar o mesmo prato e/ou bebidas, ou diferentes.

MATA HARI



Usado apenas quando os módulos 1 e 2 estão em jogo. Cada vez que você envia um dançarino para um salão de baile (por qualquer motivo), você também ganha 1 PV e pode avançar 1 espaço na trilha do Imperador. Se você enviar vários dançarinos, você pode aplicar esse efeito uma vez para cada dançarino enviado.

PABLO PICASSO



Usado apenas quando os módulos 1 e 2 estão em jogo. Cada vez que você ganha pelo menos 1 champanhe, você também ganha 1 prato ou bebida de sua escolha (sem champanhe adicional) e 1 PV. Se você receber champanhe de diversas fontes (por exemplo, uma recompensa de hóspede e um bônus de quarto), você recebe o PV bônus e o prato/bebida por fonte.

SIGMUND FREUD



Você pode concluir o pedido de um convidado ignorando qualquer item necessário para o pedido. Você não pode aplicar esse efeito aos hóspedes que pedem apenas 1 item.

Depois de conversar com eles, eles perceberam que realmente não queriam aquele item.



WINSTON CHURCHILL



Cada vez que você avança pelo menos 1 espaço na trilha do Imperador, você pode avançar um espaço adicional. Se você avançar na trilha do Imperador a partir de várias fontes (por exemplo, uma recompensa de hóspede e um bônus de ocupação), você recebe um espaço adicional para cada fonte.

E não, esse efeito não se ativa sozinho.



Entradas de Hotel

A seguir temos a explicação dos efeitos das dez entradas de hotel. A entrada de hotel marcada com ♪ só é usada quando os módulos 1 e 3 está em jogo.

Chateau Paulwei

Quando obtida: pegue 1 bolo, 1 vinho e 1 café. Quando preparar os três quartos iniciais, você pode preparar dois quartos adicionais. Se fizer isso, você deve pagar o custo impresso no começo do andar normalmente.

Consequentemente, você inicia o jogo com cinco quartos disponíveis.



Efeito contínuo: essa entrada de hotel substitui as tabelas de bônus de ocupação do seu tabuleiro de hotel;

- Você marca 4, 8, 13 e 20 PV por completar um grupo de 1, 2, 3 e 4 quartos azuis, respectivamente.
- Você recebe 2, 4, 8 e 13 krones por completar um grupo de 1, 2, 3 e 4 quartos vermelhos, respectivamente.
- Você pode avançar 2, 4, 8 e 13 espaços na trilha do Imperador por completar um grupo de 1, 2, 3 e 4 quartos amarelos, respectivamente.

Corogari Zant-Mainz

Quando obtida: coloque 1 strudel e 1 vinho na sua cozinha.

Efeito contínuo: a cada rodada, assim que você pegar um segundo dado, mesmo antes de realizar a ação principal associada, você recebe um bônus baseado no valor combinado de seus dois dados:

- 7: você não recebe nada.
- 6 ou 8: você pode imediatamente jogar uma carta de funcionário da sua mão por 1 krone a menos.
- 5 ou 9: você recebe 1 strudel e 1 vinho.
- 4 ou 10: você recebe 1 krone e você pode avançar 1 espaço na trilha do Imperador.
- 3 ou 11: você recebe 1 bolo e 1 café.
- 2 ou 12: você pode preparar um quarto (de qualquer cor) sem custo e você marca 1 PV.

Se os módulos 3 e 4 estiverem em jogo: para efeitos dessa entrada de hotel, a chave mestra (que você recebe ao realizar a ação de Jogador Inicial) copia o valor do dado que você tem. Em outras palavras, assim que você tiver um dado e a chave mestra, dobre o valor desse dado para determinar seu bônus.



Dove

Preparação: coloque as 5 peças de bônus, com a face para cima, ao lado da estrada desse hotel.

Quando obtida: coloque 1 strudel e 1 vinho na sua cozinha. Coloque as 5 peças de bônus que acompanham essa entrada de hotel por perto. Depois de preparar os três quartos iniciais, você pode preparar um quarto quarto sem custo.

Como de costume, esse quarto deve estar adjacente a um quarto existente.



Efeito contínuo: cada vez que você completar uma coluna no seu hotel, ocupando os quatro quartos nessa coluna, você deve imediatamente escolher uma das peças de bônus sobrando e reivindicar o bônus impresso na parte superior.

Toda vez que você completar **um andar** no seu hotel, ao ocupar os cinco quartos nesse andar, você deve imediatamente escolher uma das suas peças de bônus sobrando e reivindicar o bônus **impresso na parte inferior**. Em ambos os casos, remova a peça de bônus depois jogo.

Então, você pode obter no máximo 5 bônus durante o decorrer do jogo.



Kaufman

Quando obtida: coloque 1 strudel, 1 bolo, 1 vinho e 1 café na sua cozinha. Depois de escolher seus hóspedes iniciais e reabastecer a fila, você pode imediatamente escolher um segundo hóspede sem custo. Se você fizer isso, reabasteça a fila normalmente.

Efeito contínuo: essa entrada de hotel expande seu café, fornecendo uma quarta mesa para os hóspedes. Toda vez que você realizar a ação opcional (ou seja, pegar um hóspede), depois de pegar o hóspede e abastecer a fila, você pode pegar um segundo hóspede da fila pagando o custo. Se fizer isso, abasteça a fila normalmente.

Quando completar o pedido de um hóspede **não** coloque a carta de hóspede na pilha de descarte, mas colete-a criando uma pilha pessoal, com a face para baixo. No fim de cada **rodada**, você marca 1, 3, 5 ou 9 PV se a pilha tiver 2, 3, 4 ou 5 hóspedes, respectivamente. Depois disso, coloque os hóspedes na pilha de descarte comum.

Mayenfels

Quando obtida: coloque 1 bolo e 1 café na sua cozinha. Compre uma carta de funcionário da deck e adicione-a à sua mão. Depois jogue uma carta de funcionário da sua mão por até 3 krones a menos.

Efeito contínuo: toda vez que você jogar uma carta de funcionário, você recebe 1 krone e você pode comprar uma nova carta de funcionário do deck. Isso **não** se aplica à carta de funcionário que você jogou quando obteve essa entrada de hotel.

Ninas Melange

Preparação: antes do leilão começar, aleatoriamente escolha **1 de cada** carta de objetivo A, B e C sobrando e coloque-as, com a face para cima, ao lado dessa entrada de hotel.

Quando obtida: coloque 1 strudel, 1 bolo, 1 vinho e 1 café na sua cozinha. Coloque as 3 cartas de objetivo que acompanham essa entrada de hotel por perto. **Esses são os seus objetivos pessoais.**

Efeito contínuo: no seu turno, quando você completar um **objetivo pessoal**, você imediatamente marca 15, 10 ou 5 PV, se o completou nas rodadas 1-3, 4-5 ou 6-7, respectivamente. Depois disso, vire a carta de objetivo concluída, deixando-a com a face para baixo.

Isto não se aplica quando você completa um objetivo comum no tabuleiro de jogo. Neste caso, coloque um marcador na carta de objetivo do tabuleiro de jogo normalmente.



Completar um objetivo pessoal **não** ativa nenhum efeito de funcionário que requeira colocar um marcador numa carta de objetivo (cartas #132 e #179), nem conta para a ficha de Imperador descrita.

Durante a pontuação final, você marca 3, 6 ou 10 PV, se você coompletou um total de 4, 5 e 6 objetivos, respectivamente, incluindo objetivos pessoais e objetivos comuns no tabuleiro de jogo.



Stroup

Quando obtida: coloque 1 strudel, 1 bolo, 1 vinho e 1 café na sua cozinha.

Efeito contínuo: toda vez que você **ocupar o primeiro quarto** num grupo (por qualquer razão), você imediatamente recebe um bônus baseado na cor desse quarto: se for azul - 3 PV; se for vermelho - 2 krones; se for amarelo - 2 espaços na trilha do Imperador.

The Grand Wray Hotel

Preparação: antes do leilão começar, escolha aleatoriamente **2 de cada** das fichas de Imperador A, B e C sobrando e coloque-as, com a face para cima, ao lado dessa entrada de hotel.

Quando obtida: coloque 1 strudel na sua cozinha. Avance 2 espaços na trilha do Imperador e coloque as 6 fichas de Imperador que acompanham essa entrada de hotel por perto.

Efeito contínuo: uma vez por turno, você pode recuar seu marcador na trilha do Imperador em 1, 2 ou 3 espaços. Se fizer isso, você pode imediatamente reivindicar a recompensa (ou seja, a parte de cima) de uma ficha A, B ou C que acompanha essa entrada de hotel. Depois disso, remova a ficha escolhida do jogo.

Nós usamos o  símbolo na ficha, que normalmente significa efeitos de “uma vez por rodada” nas cartas de funcionário, para indicar que esse efeito é usado uma vez por turno. Pedimos desculpas por qualquer confusão que isso possa causar.



The Kozi Palace, Vienna

Quando obtida: coloque 1 bolo e 1 café na sua cozinha.

Efeito contínuo: toda vez que você estiver pra usar um espaço de ação, você pode mover um dado de um espaço de ação adjacente para o espaço de ação que você está para usar. Se fizer isso, vire esse dado para o número apropriado ( e  não são adjacentes).

Ex.: há dois dados em cada espaço de ação  e . Você quer jogar uma carta de funcionário, então você move um  para o , depois você vira-o para . Como resultado disso, agora você pode jogar uma carta de funcionário por 3 krones a menos.



Se os módulos 3 e 4 estiverem em jogo: você não pode mover um dado quando pegar a chave mestra.



The Ren

Só usadas quando os módulos 1 e 3 estiverem em jogo.

Quando obtida: coloque 1 strudel, 1 bolo, 1 vinho e 1 champagne **adicional** na sua cozinha.

Consequentemente, você começa o jogo com 2 champagnes em sua cozinha: um com o qual cada jogador começa e o outro dessa entrada do hotel.



Efeito contínuo: toda vez que você enviar um dançarino para uma salão, você recebe o **dobro** do bônus de linha.

Isto é, a menos que você os envie para a linha inferior: duas vezes nada ainda é nada.



Toda vez que um salão de baile for pontuação, você recebe 4 PV se **sozinho** você tiver mais dançarinos naquele salão de baile.

Se estiver empatado com mais dançarino não receba nada.



Cartas de funcionário

A tabela a seguir explica todas as cartas de funcionário dessa expansão em detalhes, em ordem crescente pelo número da carta, incluindo a carta promocional do Kickstarter:

#	Nome	Descrição
119	Dancing Master	Cada vez que você pegar um dado mostrando 3, antes ou depois de realizar a ação principal, você também pode enviar um dançarino para um salão de baile pagando o custo normal. Além disso, você ganha 1 krone.
		Você não pode realizar nenhuma ação adicional entre a ação principal e o envio do dançarino.
120	Violinist	Imediatamente (e somente uma vez), você recebe 3 champagne.
121	Concertmaster	Cada vez que você pegar um dado mostrando 1, após realizar a ação normalmente, você ganha 1 champagne e ganha 1 PV.
		O champagne adicional não tem impacto nas quantidades mínimas de strudel e bolo.



122	Symphonist ♪	Uma vez por rodada, você pode gastar exatamente 1 champanhe da sua cozinha para ganhar 5 PV.
123	Usherette ♪	Uma vez por rodada, você pode gastar exatamente 2 kronas para conseguir 1 champanhe e ganhar 3 PV.
124	Conductor ♪	Cada vez que você pega um dado mostrando 4, ganhe também 1 champanhe e 1 krone.
125	Choirmaster ♪	Cada vez que você pega um dado com 5, antes ou depois da ação principal, você também pode mandar um dançarino para um salão de baile, pagando 1 champanhe a menos. Você não pode realizar nenhuma ação adicional entre a ação principal e o envio do dançarino.
126	Leading Dancer ♪	Durante a pontuação final, ganhe 2 PV para cada dançarino que você tiver em todos os salões de baile (incluindo a sacada).
127	Harpist ♪	Imediatamente (e somente uma vez) envie até 2 dançarinos para o mesmo salão de baile ou para salões diferentes, pagando até 2 champagnes a menos no primeiro e 1 champanhe a menos no segundo. Você não pode realizar nenhuma ação adicional nesse meio tempo.
128	Cellist ♪	Uma vez por rodada, você pode gastar exatamente 1 prato ou bebida da sua cozinha para mandar um dançarino a um salão de baile por 1 champanhe a menos.
129	Pianist ♪	Uma vez por rodada, você pode usar esta carta para ganhar 1 champanhe.
130	Ballet Master ♪	Cada vez que você envia um dançarino para um salão de baile, você também ganha 1 krone e pode comprar 1 carta de funcionário do deck.
131	Trumpeter ♪	Cada vez que você pega um dado mostrando 2, depois de realizar a ação normalmente, você ganha 1 champanhe e pode comprar 1 carta de funcionário do baralho. O champagne adicional não tem impacto nas quantidades mínimas de strudel e bolo.
132	Arranger ♪	Toda vez que você colocar um marcador numa carta de objetivo, receba também 2 champagne.
133	Danube Steamship Captain ♪	Uma vez por rodada, depois que você jogar uma carta de funcionário (exceto essa carta), você pode enviar um dançarino para um salão de festa, pagando 1 champagne a menos. Você não pode realizar nenhuma ação adicional entre a ação principal e o envio do dançarino.
166	Handmaid +	Depois de avançar 3 ou mais espaços na trilha do Imperador durante uma ação, você pode virar esta carta, face para baixo. Se fizer isso, você pode imediatamente (e somente uma vez) preparar até 2 quartos (de qualquer cor) sem nenhum custo e ocupá-los imediatamente, virando-os para o lado ocupado.
167	Apprentice +	Depois de concluir o pedido de um hóspede azul que requeira pelo menos 3 itens, você pode virar essa carta, face para baixo. Se fizer isso, ganhe imediatamente (e somente uma vez) 3 strudel e 3 bolos.
168	Dishwasher +	Depois de concluir o pedido de um hóspede vermelho que requeira pelo menos 3 itens, você pode virar essa carta, face para baixo. Se fizer isso, ganhe imediatamente (e somente uma vez) 3 vinhos e 3 cafés.
169	Tapster +	Depois de concluir o pedido de um hóspede amarelo que requeira pelo menos 3 itens, você pode virar essa carta, face para baixo. Se fizer isso, ganhe imediatamente (e somente uma vez) 6 kronas.
170	Coachwoman +	Uma vez por rodada, você pode gastar exatamente 1 café da sua cozinha. Se fizer isso, ganhe 3 PV e você pode pegar um convidado da fila sem nenhum custo.
171	Bookkeeper +	Uma vez por rodada, você pode gastar exatamente 1 bolo da sua cozinha. Se fizer isso, você pode preparar um quarto (de qualquer cor), pagando até 2 kronas a menos.



172	Chef de Rang +	Depois de obter 3 ou mais bebidas (vinho e/ou café) em uma ação, você pode virar essa carta, face para baixo. Se fizer isso, avance imediatamente (e apenas uma vez) 5 espaços na trilha do Imperador.
173	Interpreter +	Uma vez por rodada, você pode gastar exatamente 2 strudel da sua cozinha para ganhar 2 krones e ganhar 2 PV.
174	Bartender +	Depois de obter 3 ou mais pratos (strudel e/ou bolo) durante uma ação, você pode virar esta carta para baixo. Se fizer isso, você poderá imediatamente (e somente uma vez) retirar um hóspede da fila sem nenhum custo e atender imediatamente seu pedido, retirando todos os itens necessários da reserva.
175	Wagon Master +	Uma vez por rodada, você pode gastar exatamente 2 pratos e/ou bebidas (mas não champanhe) da sua cozinha para obter 2 outros pratos e/ou bebidas (diferentes dos pratos e/ou bebidas gastos; mas não champanhe) e ganhar 2 PV.
176	Dog Walker +	Uma vez por rodada, você pode gastar exatamente 2 vinhos da sua cozinha para ganhar 2 PV e avançar 2 espaços na trilha do Imperador.
177	Hairdresser +	Uma vez por rodada, você pode recuar exatamente 2 espaços na trilha do Imperador para jogar uma carta de funcionário da mão por até 3 krones a menos.
178	Janitor +	Depois de ocupar totalmente um grupo (de qualquer cor) composto por pelo menos 3 quartos, você pode virar essa carta, face para baixo. Se fizer isso, você pode jogar imediatamente (e apenas uma vez) até 2 cartas de funcionário da mão, sem nenhum custo.
179	Entertainer +	Depois de colocar um marcador em uma carta de objetivo, você pode virar essa carta, face para baixo. Se fizer isso, você pode atender imediatamente (e somente uma vez) os pedidos de até dois hóspedes, retirando os itens necessários do reserva.
183*	Manager's Son	Cada vez que você gasta pelo menos 1 champanhe durante uma ação, você ganha 1 krone.

*carta promocional exclusiva do Kickstarter

Cartas de funcionário

A tabela a seguir explica detalhadamente todas as cartas de hóspedes dessa expansão, em ordem crescente pelo número da carta, incluindo as cartas promocionais adicionais e exclusivas do Kickstarter:

#	Nome	Descrição
134	Debutante	Você recebe 1 champagne.
135	Lady Companion	Você pode avançar 1 espaço na trilha do Imperador. Adicionalmente, você pode jogar uma carta de funcionário da sua mão sem nenhum custo.
136	Governess	Você recebe 1 champagne.
137	Prima Ballerina	Você ganha 2 krones. Além disso, você pode enviar até dois dançarinos para o mesmo salão de baile ou para salões diferentes, pagando o custo normal. A Prima Ballerina pode reservar um quarto ou ir dançar; em ambos os casos, seus dois amigos definitivamente vão dançar.
138	Mannequin	Você ganha 1 champanhe. Além disso, você pode jogar uma carta de funcionário por até 3 krones a menos.
139	Diva	Você recebe 2 champagne.
140	Waltz Queen	Sem efeito. Mas ela vale 15 PV!
141	Khan	Você recebe 1 champagne.
142	Tenno	Você ganha 1 champanhe. Além disso, você pode preparar um quarto (de qualquer cor) por 1 krone a menos.

143	Laird	Você ganha 2 pratos e/ou bebidas à sua escolha (mas não champagne). Você pode misturar e combinar, por exemplo, pegar um bolo e um café.	
144	Maharani	Você recebe 1 champagne.	
145	Marquis	Você recebe 2 champagne.	
146	Contessa	Sem efeito. Mas ela vale 15 PV!	
147	Tsarina	Você pode enviar um dançarino para um salão de baile por 1 champagne a menos. A Tsarina pode reservar um quarto ou ir dançar; em ambos os casos, seu esposo definitivamente vai dançar.	
148	Ambassador	Você pode enviar um dançarino para um salão de baile pelo custo normal. A Embaixadora (Ambassador) pode reservar um quarto ou ir dançar; ambos os casos, sua assistente definitivamente vai dançar.	
149	Abbess	Você recebe 5 krones.	
150	Consigliere	Você recebe 1 champagne e 2 krones.	
151	Admiral Winterbottom	Você pode avançar 2 espaços na trilha do Imperador. Além disso, você pode enviar um dançarino para um salão de baile pagando o custo normal. O Almirante (Admiral) pode reservar um quarto ou ir dançar; em ambos os casos, seu tenente definitivamente vai dançar.	
152	Impresario	Você recebe 1 champagne.	
153	Cardinal	Sem efeito. Mas ele vale 14 PV!	
154	Mayor	Você ganha 2 champagne. Além disso, você pode enviar um dançarino para um salão de baile pagando o custo normal. O Prefeito (Mayor) pode reservar um quarto ou ir dançar; em ambos os casos, sua secretária definitivamente vai dançar.	
155	The Beast	Você ganha 1 champagne. Além disso, você pode preparar um quarto (de qualquer cor) pagando o custo normal. Note que você perde 1 PV pela Besta (Beast).	
156	Kapellmeister Palfy	Você recebe 2 champagne.	
157	C. Inderella	Você pode enviar um dançarino para um salão de baile pagando o custo normal. Além disso, você pode ocupar um quarto (de qualquer cor) virando-o para o lado ocupado. Cinderela pode reservar um quarto ou ir dançar; em ambos os casos, uma de suas amigas definitivamente vai dançar - a outra vai para a cama.	
158	Phantom	Você ganha 1 champagne. Além disso, você pode retirar um hóspede da fila sem nenhum custo. Note que você perde 2 PV pelo Fantasma (Phantom).	

159	The Beauty	Você pode enviar um dançarino para um salão de baile pagando o custo normal. A Bela (The Beauty) pode reservar um quarto ou ir dançar; em ambos os casos, a irmã dela definitivamente vai dançar. Além disso, compre 3 cartas de funcionários dos deck e jogue uma delas imediatamente, pagando até 3 krones a menos. Devolva as outras duas cartas para o fundo do deck, numa ordem à sua escolha. Se todas as três cartas forem muito caras para você, ou se você não quiser jogar nenhuma delas, você deve devolver as três para o fundo do deck.	
160	Medium	Você ganha 2 pratos e/ou bebidas à sua escolha (mas não champanhe). Além disso, você ganha 1 champanhe. Você pode misturar e combinar, por exemplo, pegar um bolo e um café. E, além disso, você ganha um champanhe!	
161	Partyer	Você pode enviar um dançarino para um salão de baile por até 2 champanhes a menos. O Partyer pode reservar um quarto ou ir dançar; em ambos os casos, seu acompanhante definitivamente vai dançar.	
162	Pope	O Papa deve se mover para um quarto; ele não pode ser enviado para um salão de baile. Em troca, você pode ocupar um quarto adicional (de qualquer cor) virando-o para o lado ocupado. O Papa poderia usar um quarto adicional para a sua comitiva.	
184*	E. Doolittle	Eliza deve ser mandada para um salão de baile; ela não pode se mover para um quarto. Em troca, você pode enviar um dançarino adicional que deve colocar no mesmo espaço do salão de baile que Eliza. Você deve pagar o custo impresso no espaço apenas uma vez (somente por Eliza) e recebe o bônus de linha apenas uma vez. Eu poderia ter dançado a noite toda... Depois, ganhe 1 PV para cada peça de dançarino que você tiver em um salão de baile, incluindo Eliza e a segunda ficha de dançarino no mesmo espaço.	
185*	M. Antoinette	Marie deve se mover para um quarto. Além disso, você pode enviar um dançarino para um salão de baile pagando 1 champanhe a menos para cada outro jogador em jogo. Em troca, cada outro jogador recebe 1 prato ou 1 bebida à sua escolha (mas não champanhe). Marie ocupa um quarto e vai dançar mesmo assim. Se você mover Marie para o quarto dela nas rodadas 1-3, ganhe 8 PV; nas rodadas 4-5, marque 5 PV; nas rodadas 6-7, marque 2 PV.	
186*	Lord Mayor of London	Marque imediatamente o atual salão de baile. Ele será pontuado novamente após a próxima pontuação do Imperador. É claro, todos os jogadores devem participar dessa pontuação adicional.	
187*	J. Gatsby & D. Buchanan	Jay e Daisy devem se mover para um quarto; eles não podem ser enviados para um salão de baile. Em troca, você pode ocupar um quarto adicional (de qualquer cor) virando-o para o lado ocupado. Além disso, avance 4 espaços na trilha do Imperador. Observe que o custo é de dois de cada item descrito. Eles preferem ficar em seus quartos.	
188*	Ms. Hildegard	Dona Hildegard deve se mover para um quarto; ela não pode ser enviada para um salão de baile.	

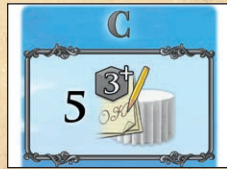
189**	Dr. Hagedorn	O Dr. Hagedorn não pode ser enviado para um salão de baile e deve ocupar duas quartos horizontalmente adjacentes (da mesma cor ou de cores diferentes). Dr. Hagedorn requer uma suíte dupla. Se o seu hotel não tiver uma, ele esperará na mesa dele até que você disponibilize uma. 
190**	Mr. Schulze	Mr. Schulze não pode ser mandado para um salão de baile nem ocupar um quarto - ele fica em sua mesa indefinidamente (por isso não tem nenhum custo). Em vez disso, ele é como uma carta de funcionário (mas não é considerado um) que permite que você, uma vez por rodada, gaste qualquer item (prato, bebida ou champanhe). Se fizer isso, você pode jogar imediatamente uma carta de funcionário da mão pagando seu custo, depois marque 1 PV e avance 1 espaço na trilha do Imperador. Durante a pontuação final, você não perde 5 pontos de vitória pelo Mr. Schulze, mesmo que ele ainda esteja sentado no seu café.
191**	J. Kesselhut	Atenda imediatamente os pedidos de vinho dos hóspedes restantes com vinho da reserva.
192**	Mrs. Kunkel	A Mrs. Kunkel não pode ser enviada para um salão de baile e deve ocupar um quarto no andar inferior. Se você não tiver mais quartos vagos no andar inferior, você deve se contentar com uma mesa a menos pelo resto do jogo e, durante a pontuação final, sofrer a penalidade negativa de 5 pontos de vitória pela Mrs. Kunkel. 

* carta promocional exclusiva do Kickstarter

** Carta promocional

Cartas de Objetivo

A seguir temos a explicação dos requisitos das seis cartas de objetivo incluídas nessa expansão. Três dessas fazem parte do módulo 1, marcadas com ♪; as outras três são do módulo 5, marcadas com +.

 Você ter pelo menos 7 champagne na sua cozinha..	 Você ter pelo menos 7 dançarinos em quaisquer salões de baile (incluindo a sacada).	 Você ter concluído os pedidos de pelo menos 4 hóspedes verdes.*
 Você ter pelo menos 3 strudel, pelo menos 3 bolos, pelo menos 3 vinhos e pelos menos 3 cafés na sua cozinha.	 Pelo menos 3 quartos (de qualquer cor) no andar de cima do seu hotel estejam ocupados.	 Você concluiu os pedidos de pelo menos 5 hóspedes, cada um dos quais pediu 3 ou mais itens.*

*Para manter em ordem, não descarte os hóspedes relevantes para esse objetivo, mas mantenha-os em uma pilha pessoal com a face para baixo, até completar esse objetivo. Só então coloque-os na pilha de descarte. Ao usar o módulo 3, como jogador Kaufman, você precisa manter duas pilhas separadas: uma coletando os hóspedes cujo pedido você completou nessa rodada e outra pilha coletando os hóspedes relevantes para este objetivo. No final de uma rodada, você ganha PV apenas para os hóspedes da primeira pilha, antes de mover quaisquer hóspedes relevantes para a segunda pilha e descartar o restante.

Fichas do Imperador

A seguir temos a explicação das recompensas e penalidades das seis fichas de Imperador incluídas nessa expansão. Três fazem parte do módulo 1, marcadas com ; as outras três são do módulo 5, marcadas com .

	Recompensa: receba 2 champagne. Penalidade: devolva 2 champagne da sua cozinha para a reserva. Se você tiver menos do que 2 champagne na sua cozinha, perca 5 PV.		Recompensa: você recebe 2 krones e 1 prato ou bebida à sua escolha (mas não champagne). Penalidade: pague 2 krones e devolva 1 prato ou bebida à sua escolha (mas não champagne) da sua cozinha para a reserva. Se você tiver menos que 2 krones ou nenhum prato ou bebida na sua cozinha, perca 5 PV.
	Recompensa: você pode enviar um dançarino a um salão sem pagar champagne, mas recebendo todos os benefícios de costume (se houver algum). Penalidade: remova uma de suas peças de dançarino do salão do meio e devolva-a para a caixa do jogo¹. Se você não tiver nenhum dançarino no salão de baile do meio, perca 7 PV.		Recompensa: compre 3 cartas de funcionário do deck e adicione-as à mão. Adicionalmente, marque 4 PV. Penalidade: devolva 3 cartas de funcionário da sua mão para o fundo do deck. Se você tiver menos do que 3 cartas de funcionário na mão, perca 7 PV.
	Recompensa: marque 2 VP para cada dançarino que você tiver em todos os salões de baile.³ Penalidade: remova duas de suas peças de dançarino do salão de baile mais à direita e devolva-as para a caixa de jogo.¹ Se você tiver no máximo um dançarino no salão mais à direita, perca 10 PV.³		Recompensa: marque 5 PV para cada um de seus marcadores colocados em quaisquer cartas de objetivo.² Penalidade: perca todo o seu dinheiro e remova todos os itens (pratos, bebidas e champagne) da sua cozinha.

¹ Esse é o salão de baile que está prestes a ser pontuado depois dessa pontuação do Imperador.

² Quando usar o módulo 3, como o jogador Ninas Melange, você não marca esses 5 PV pelo objetivos pessoais que você completou.

³ Lembre-se de que os dançarinos na sacada contam como se estivessem na linha superior do salão de baile mais à direita.

Agradecimentos!

Gostaríamos de agradecer a todos os nossos apoiadores por seu suporte, feedback e sugestões durante a campanha. Sem vocês esta expansão não teria visto a luz do dia!

Agradecimento especial vai para:

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
Frispel	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
Viticulturist & 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.	