

# Grand Austria Hotel

Variante ufficiale per tre-quattro giocatori per diminuire i tempi morti, qualora vi sembrino eccessivi.

Simone Luciani, coautore del gioco, proponendo la variante con turno in senso orario su *boardgamegeek*, sottolinea che essa rende il gioco meno bilanciato.

## *Nota dell'autore*

Round: i “due giri” successivi a un nuovo rilancio di tutti i dadi in gioco.

Turno: ogni volta che un giocatore esegue azioni principali e aggiuntive. In una partita a quattro giocatori, in ogni round ci sono otto turni.

## **Componenti**

- Rimuovere le tessere di ordine del turno.
- Prendere una di queste (o un qualsiasi oggetto a piacere) per segnalare il primo giocatore.

## **Preparazione**

Il primo a giocare prende il segnalino primo giocatore e comincia con dieci corone (come da regolamento). Il giocatore alla sua sinistra – secondo di turno – comincia con undici corone, il terzo con dodici e l'eventuale quarto con tredici.

## **Gioco**

All'inizio di ogni round, il giocatore che ha il segnalino primo giocatore lancia i dadi e li divide per risultato (come al solito), dopodiché svolge il suo turno; gli altri turni sono eseguiti in senso orario. Ogni giocatore tiene i dadi rimossi davanti a sé, a indicare quante azioni ha eseguito.

## **Nuovo giocatore iniziale**

- Il giocatore che, nel corso di un round, passa per primo prende il segnalino primo giocatore; se ne è già in possesso, deve invece passarlo al giocatore alla sua sinistra (il successivo in ordine di turno).
- Il turno continua in senso orario finché tutti hanno passato (o hanno eseguito due azioni). Quando questo accade, tutti i giocatori che ancora non hanno eseguito le loro due azioni, le eseguono seguendo il regolamento partendo dal primo giocatore (che rimuove un dado e ritira quelli rimasti) e girando in senso orario.
- Nel caso nessun giocatore passi durante il round, per quello successivo il primo giocatore rimane lo stesso.

*A cura del signor Darcy*