



TAVERNÁK TIEFENTHALBAN

Kockalerakó és pakliépítő játék
Wolfgang Warschtól
2-4 játékos részére,
12 éves kortól

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Tiefenthal kis városa híres a félhomályos tavernáiról. A Tavernák Tiefenthalban játékban fogadótulajdonosok szerepébe bújva azon versenyeztek, hogy a tiétek legyen a város legsikeresebb tavernája. Gazdag vendégeket kell a tavernáitokba csábítanotok, hogy a pénzüket felhasználva bővíthessétek és fejleszthessétek a tavernáitokat. Az asztalok számát növelnéd vagy inkább a sörpince méretét? A pénzre koncentrálnál, vagy inkább arra, hogy sörből legyen sok? Megfelelő fejlesztésekkel nemeseket csalogathatsz magadhoz, ezzel biztosítva, hogy a tavernád beszéd-téma legyen városszerte.

A *Tavernák Tiefenthalban* játék a kockalera-kást és a pakliépítést ötvözi annak érdekében, hogy a kezdő és a tapasztalt játékosoknak egyaránt kihívást és élményt szerezzen – ahogy azt Wolfgang Warsch többi játéka is teszi. Mivel többféleképpen is bővíthető a játék, nagyon sokszor és hosszan újrajátszható.

Most itt az idő, hogy folyjon a sör és a vendégek elégedettek legyenek!

1. Tegyétek le a kolostortáblát a nyár oldalával (nem havas) felfelé. Tegyétek a snapszlapkákat a kolostortábla három bemélyedésébe úgy, hogy a snapszok ne látszódjanak. A játék alatt a játékosok a sörlátéteket cserélgetni fogják, ezért figyeljetek oda, hogy ennek végrehajtásához legyen elég hely az asztalon.

2. Szereljétek össze a holdat (fordulójelző), és tegyétek a kolostortábla tetején lévő fordulásáv első mezője fölé (2a). Tegyetek játékosonként 3 pultvendéget a kolostor mellé (2b). A többi pultvendéget tegyétek vissza a dobozba.



4. + 5. Vendég- és nemeskártyák



3. Tavernakártyák



8a.



8b.



9a. Játékospakli

6a. Asztalok

6b. Felszolgáló

6c. Kassza

6d. Szerzetes

7b.

6j. Sörraktár

6e. Mosogató terület

7a.

6i. Szállító

6f. Széf

6g. Fogadás

6h. Hordó

3. Tegyétek vissza a dobozba a kártya tetején fehér kockával jelölt 10 tavernakártyát (dalnokok). Ezután a megmaradt tavernakártyákat válogassátok szét típusuk (sörkeszedők, mosogatók, felszolgálók, asztalok és szállítók) szerint, majd növekvő tallérrétegű (bal felső sarok) alapján rakjátok le sorba a paklikat a bal oldali ábrának megfelelően. Ez lesz a kínálat.



4. Ezután készítsétek elő a **vendégkártyákat**. Keressétek ki a 8 darab 3 sör költségű (bal felső sarokban jelöltük) vendéget, és tegyétek őket egy képpel felfelé lévő pakliba (4a). Keverjétek meg a többi vendégkártyát, és tegyétek le képpel lefelé fordítva a 3 sör költségű vendégek bal oldalára húzópaklinak (4b). Most húzzatok 4 kártyát a vendégkártyák húzópaklijából, és ezeket tegyétek képpel felfelé egy sorba a 3 sör költségű vendégek jobb oldalára (4c).



5. A **nemesek** különleges vendégtípusok. Tegyétek a nemeskártyák pakliját képpel felfelé a többi vendégkártya mellé.



6. Minden játékos vegyen el egy **tavernatáblát** és egy 10 **felszereléslapkából álló készletet**: **asztalok** (6a), **felszolgáló** (6b), **kassza** (6c), **szerzetes** (6d), **mosogató** (6e), **széf** (6f), **fogadó** (6g), **hordó** (6h), **szállító** (6i) és **sörraktár** (6j). A készlete elemeit mindenki tegye a tavernatáblája megfelelő területére (a 2. oldal ábrája szerint). Úgy tegyétek le a helyükre a lapkákat, hogy az árak (tallér a bal felső sarokban) legyen látható. A fogadóst azzal az oldalával felfelé tegyétek le, ahol nem látszódnak a **győzelmi pontok** a pultján, azaz a hírnévsávval lefelé.

7. Minden játékos vegyen el egy **sárga széfjelzőt** és tegye a széf 0-s mezőjére (7a), valamint vegyen el egy **barna sörraktárjelzőt**, és tegye a sörraktár 0-s mezőjére (7b).

8. Minden játékos vegyen el egy **sörlátétet**, és tegye maga elé. Ezután minden játékos vegyen el 4 fehér dobókockát (8a). A játékoszínéhez tartozó dobókockákat tegyétek az asztal közepére könnyen elérhető helyre (8b).

9. Minden játékos állítsa össze a kezdőpakliját. Ez a játékoszín abroszával ellátott 7 **törzsvendégkártyából** áll, ami kiegészül a tavernakártyák közös készletéből 1 **felszolgálóval**, 1 **asztallal**, és 1 **szállítóval**. Minden játékos keverje meg a kezdőpakliját, és tegye képpel lefelé a **tavernatáblája** mellé (9a).



10. Minden játékos vegye el a színéhez tartozó **kolostorjelzőt** és tegye a **kolostortábla** sávjának 0-s mezőjére.

12. Állítsátok össze a **söröskorsót** (kezdőjátékos-jelző). Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb járt tavernában, tegye maga elé a söröskorsót.



2a. Hold (fordulójelző)

1. Kolostortábla



2b. Pultvendégek

11. A megmaradt játékelemeket visszatehetitek a dobozba. Ezekre a bevezető játéknál (1. modul) nem lesz szükség.

A MODULOK

A *Tavernák Tiefenthalban* játék több, egymásra épülő modullal játszható. Az alapjátékban (1. modul) a a tavernát kell bővíteni, hogy minél több nemest vonzzon be. A 2. modulban a **snapszokkal** bónuszakciókhoz lehet jutni. A 3. modulba bekerül a hírnév, ami újabb lehetőséget kínál a játékosoknak, hogy sörhöz és nemesekhez jussanak. A 4. modulban a játékosok kiválaszthatják a kezdőfelszerelésüket. Végül az 5. modulban a **vendéglönyvbe** írt bejegyzésekkel további bónuszokat tehetnek elérhetővé.

Minden modul az előző modulra épül. Ezért, ha a 4. modullal szeretnétek játszani, akkor az 1., 2. és 3. modult is használnotok kell. Javasoljuk, hogy az 1. modullal kezdjétek.

Ez a szabályfüzet leírja az alapjáték (1. modul) szabályait. A többi modul szabályait a mellékletben találjátok.

JÁTÉKELEMEK (1 MODUL)

- 1 kolostortábla
- 1 hold (fordulójelző)
- 12 pultvendég
- 4 tavernatábla és a hozzátartozó 4 felszerelésekészlet:
asztalok (6a), felszolgáló (6b), kassza (6c), szerzetes (6d),
mosogató (6e), széf (6f), fogadós (6g), hordó (6h),
szállító (6i) és sörraktár (6j)
- 16 fehér dobókocka
- 12 színes dobókocka (minden játékoszínben 3)
- 4 soralátét
- 4 sörraktárjelző
- 4 széfjelző
- 4 kolostorjelző
- 1 söröskorsó (kezdőjátékos-jelző)
- 207 kártya:
80 tavernakártya (mind az 5 típusból 16)
38 vendégkártya (8 db 3-as, 7 db 4-es, 8 db 5-ös, 7 db 6-os, 4 db 7-es
és 4 db 8-as)
61 nemeskártya
28 törzsvendég (minden játékoszínben 4 db 2-es és 3 db 1-es)

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE (1 MODUL)

Minden játékos arra törekszik, hogy az övé legyen a legsikeresebb taverna. A játék során a vendégek betérnek a fogadódba, és fizetnek az igényeiknek megfelelő kiszolgálásért. Az így szerzett pénzből ideiglenes és állandó alkalmazottakat fogadhatsz fel, valamint bővítheted és fejlesztheted tavernádat. Ezért cserébe gazdagabb vendégeket és nemeseket csalogathatsz oda. 8 forduló után a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz.

A JÁTÉK MENETE

A játék 8 fordulón át tart. A hold jelzi a kolostortábla tetején futó fordulósávon az aktuális fordulót. Minden forduló 7 fázisból áll, amik ebben a sorrendben követik egymást:

- | | | |
|-----------------------------------|---|--------------------------|
| A Egy új este a tavernában | → | kezdőjátékos |
| B A vendégek megérkezése | → | minden játékos egyszerre |
| C Jönnek a felszolgálók | → | minden játékos egyszerre |
| D Mit hozhatok? | → | körsorrendben |
| E Akciók megtervezése | → | minden játékos egyszerre |
| F A vendégek kiszolgálása | → | körsorrendben |
| G Záróra! | → | minden játékos egyszerre |

Az **A**, **B**, **C**, **E** és **G** fázisokat minden játékos egyszerre hajtja végre. A **D** és **F** fázist körsorrendben játsszátok le, kezdve a kezdőjátékosal, majd az óramutató járása szerint haladva.

A Egy új este a tavernában (kezdőjátékos)

A kezdőjátékos a fordulósáv következő mezőjére lép a holddal. Az 1. fordulóban a hold a sáv első mezőjére kerül. Amikor a hold egy szimbólumra lép (vagy elhagy egy snapszszimbólumot a 2. modulban), akkor minden játékos megkapja a hozzátartozó bónuszt. A különböző bónuszok összefoglalását a 11. oldalon találjátok.

B A vendégek megérkezése (minden játékos egyszerre)

Az érkezésfázisban **B**, vendégek, munkások és néhány plusz felszerelés kerül a játékosok tavernáiba. A játékosok felhúzzák a paklijuk felső kártyáját, és a húzott kártyát attól függően hogy milyen típusú, képpel felfelé a tavernájuk megfelelő mezőjére/mezőjéhez rakják (lásd részletesen az 5. oldalon).

Mindenki folytassa a paklijából a kártyák húzását, és megfelelő helyre rakását. Ezt minden játékos addig ismételve, amíg minden asztala (a már meglévők, és a fázisban esetleg felhúzottak) foglaltak nem lesznek. Ekkor hagyja abba a kártyák húzását. A játékos érkezésfázisa **B** ezzel véget ért. Gyakran megesik, hogy a játékosok ezt a fázist nem egyszerre fejezik be.

FONTOS! A nemesek nagyon szeretik a társaságot, és szívesen ülnek együtt, egy asztalnál. A fordulóban elsőként húzott nemesed a szokásos módon egy üres asztalhoz kerül. Az ezután húzott nemeseidet a korábban húzott nemesekre tedd, így a nemeseknek csak 1 asztaluk lesz.

Ha kártyát kéne húznia egy játékosnak, de a paklija elfogyott, keverje meg a dobópaklit, és képezzen belőle egy képpel lefelé fordított új húzópaklit. A záróra! fázisban **G** a **B** fázisban kihúzott és lerakott összes kártyát a játékosok át fogják tenni a dobópaklijukba.

A felszolgálók ide kerülnek, a kutya (vagy ha van, az állandó felszolgáló) bal oldalára.

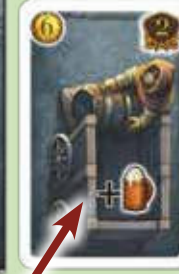
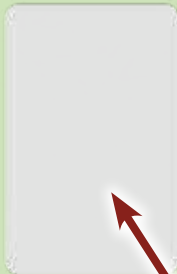
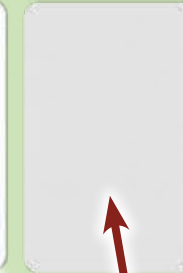
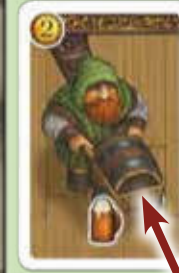
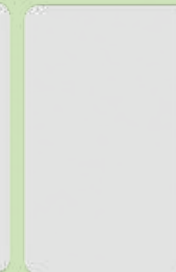
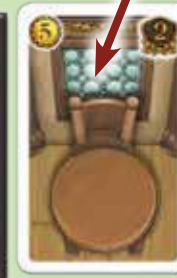
Dobópakli (képpel felfelé)

Húzópakli (képpel lefelé)

Ez a vendéglönyv helye (5. modul)

A törzsvendégek, egyéb vendégek és nemesek balról jobbra foglalják el a szabad asztalokat.

A asztalok ide kerülnek, a játékos tavernatáblájára nyomtatott asztaloktól jobbra.



A mosogatók ide kerülnek, a mosogató terület (vagy ha már van, az állandó mosogató) bal oldalára.

A szállítók ide kerülnek, az állandó szállítótól jobbra.

A sörkereskedők és dalnokok (3. modul) ide kerülnek, a sörraktártól jobbra.

Amikor minden játékos feltöltötte az asztalait, a fázis véget ér.



Példa: Benedek először egy nemeskártyát húz **A**, amit egy szabad asztalhoz tesz. Majd egymás után húz egy asztalt **B**, egy felszolgálót **C** és egy szállítót **D**, amiket a tavernatáblája megfelelő területeire tesz. A következő két kihúzott kártyája vendég **E**, ezek a második és a harmadik szabad asztalhoz kerülnek. Majd Benedek egy újabb nemes húz **F**, és azt a korábban kihúzott nemesre teszi. Húz egy második felszolgálókártyát **G**, amit a korábban kihúzott másik felszolgáló mellé tesz. Végül húz egy törzsvendéget **H**, akít lerak a korábban húzott asztalhoz. Mivel most már minden asztala foglalt, Benedek befejezi a kártyahúzást, a fázisa véget ér.

C Jönnek a felszolgálók (minden játékos egyszerre)

Az érkezésfázisban **B** kihúzott minden egyes felszolgálóhoz vegyél el egy saját színű dobókockát a közös készletből, dobj velük, és tedd őket a tavernatáblád alá. Ezeket a dobókockákat fogod használni a felszolgálásfázisban **F**.

Ha egy korábbi fordulóban felfogadtál állandó felszolgálót (a lapkát a kutya oldaláról a felszolgáló oldalára fordítottad), akkor kapsz még 1 saját színű dobókockát ezért a felszolgálóért (lásd a Szimbólumok összefoglalását a 10. oldalon).

Maximum 3 saját színű dobókockád lehet. A 3-at meghaladó további felszolgálók nem adnak már több dobókockát.

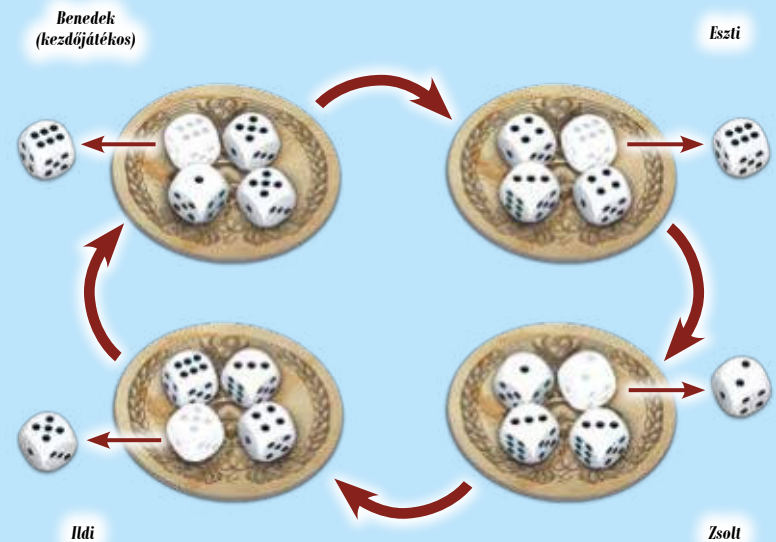
Példa: Benedek kihúzott egy felszolgálót, és korábban felfogadott egy állandó felszolgálót. Ezért elvesz 2 dobókockát a játékoszínében, azonnal dob velük, és a dobókockákat a tavernatáblája alá teszi. Ezeket fogja használni a felszolgálásfázisban **F**.



D Mit hozhatok? (körsorrend)


Először minden játékos egyszerre dob a söralátétjén lévő 4 fehér dobókockájával, majd a dobott számmal felfelé viaszteszi őket az alátétre. Ezután a kezdőjátékoskal kezdve, majd körsorrendben haladva minden játékos választ 1 fehér dobókockát az alátétjéről, és a tavernatáblája alá teszi. Miután minden játékos választott egy fehér dobókockát, mindenki továbbadja a söralátétjét (amin most 3 fehér dobókocka van) a tőle balra lévő játékosnak. A játékosok még 3 alkalommal megismétlik a fehér dobókocka kiválasztása és az alátét továbbadása balra akciót. Végül minden játékosnak 4 fehér dobókockája lesz a tavernatáblája alatt. Ezeket a dobókockákat fogjátok felhasználni a felszolgálásfázisban **F** az akciók végrehajtásánál.

Példa: Benedek, a kezdőjátékos, elvesz egy 6-os dobókockát a söralátétjéről, Eszti is elvesz egy 6-os dobókockát a saját alátétjéről. Zsolt egy 2-es, Ildi pedig egy 5-ös dobókockát vesz el. Ezután minden alátétet továbbadnak balra. Benedek újra egy 6-os dobókockát vesz el Ilditől hozzákerült alátétről. Eszti egy 5-ös, Zsolt egy 4-es, Ildi pedig egy 1-es dobókockát vesz el. Az alátéteket még kétszer továbbadják balra, így minden játékosnak 4 fehér dobókockája lesz.




E Akciók megtervezése (minden játékos egyszerre)

Mielőtt a felszolgálásfázisban **F** végrehajtanád az akciókat, először meg kell őket tervezned. Ehhez a tavernatáblád alatt lévő összes dobókockát (a fehéreket és a felszolgálókkal szerzett színeseket) tedd az akciómezőkre a következő szabályok betartásával.

 A ?-lel jelölt akciómezőre bármelyik dobókockát lerakhatod.



A zöld „1x” nyíllal jelölt akciómezőre csak 1 dobókockát tehetsz le.

 Néhány akciómezőn adott számú pötty látható. Ide csak a pontosan ilyen értékű dobókocka tehető le (kivétel: mosogató használata).



A zöld „....” nyíllal jelölt akciómezőre bármennyi dobókockát letehetsz.

Ez a tervezésfázis **E** tényleg a tervezésről szól, és a fázis során szabadon rendezgetheted a dobókockáidat.

Fontos: Ha több nemest raktál le ugyanahhoz az asztalhoz, akkor is csak 1 dobókockát tehetsz le a legfelső nemeskártyára.



A tavernában lévő minden egyes mosogatóért lerakhatsz 1 dobókockát bármelyik akciómezőre úgy, mintha azon 1-gyel nagyobb értékű szám lenne. A dobókockát ne fordítsd át, az eredeti dobott értékkel tedd az akciómezőre. Így később is láthatod, hogy mennyi mosogatót használtál fel. A kockaérték nem „forog körbe”, azaz a **6-os érték a mosogatóval nem változtatható 1-esre!** Ugyanahhoz a dobókockához használhatsz több mosogatót, hogy annak értékét 1-nél többel növeld.

Példa: Benedeknek ebben a fázisban összesen 6 dobókockája van, melyek értéke 1, 1, 3, 3, 5 és 6. A két 1-est és egy 6-ost teszi a szállítóra, az 5-öst a szerzetesre, a 3-ast egy vendégére, a másik 3-ast pedig a hordóra teszi.



Amint minden játékos lerakta a dobókockáit, kezdődik a felszolgálásfázis **F**.

F A vendégek kiszolgálása (körsorrend)

A felszolgálásfázisban **F** a kezdőjátékoskal kezdve, majd a körsorrendet követve, minden játékos végrehajtja az összes akcióját. A körödben egyesével vedd le a lerakott dobókockáidat, hogy követni tudd a végrehajtott akcióidat. Amikor egy szerzetesről veszel el egy dobókockát, lépj előre a jelződdel a kolostorsávon. Tallérokat kapsz, amit elkölthetsz, vagy tartalékolhatsz, ha vendégeket szolgálsz ki, és sört kapsz, amit elkölthetsz (vagy raktározhatsz), amikor a sörkereskedőt vagy a szállítókat használod. A tallérok és a sör csak elméletben létezik, ezeket nem szemléltetik játéktartozékok. A tallérokat és a sört felhasználhatod a következő oldalakon leírt akciók végrehajtásánál (lásd Tallérakciók, és Sörakciók).

Fontos: Amikor felhasználtad, vedd le a dobókockát a tavernáról. Ez segít nyomon követni, főleg a későbbi körökben, hogy melyik dobókockákat használtad már fel, és melyeket nem. A felhasznált fehér dobókockákat tedd vissza a sőralátétedre, a színeseket pedig tedd a közös készletbe.

Ha megváltoztatod az elképzelésedet, és másik akciót szeretnél végrehajtani, akkor áttehetsz egy fel nem használt dobókockát egy másik mezőre, amennyiben ezzel nem



A játékos kap 1 sört, amikor egy dobókockát levesz erről a mezőről.



A játékos kap 2 tallért, amikor egy 2-es dobókockát levesz erről a mezőről.

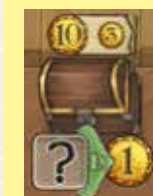
használsz egy zöld „1x” nyíllal jelölt akciómezőt kétszer.

Ebben a fázisban az akciókat bármilyen sorrendben végre lehet hajtani. Például először végrehajthatsz egy akciót, aminek 5 tallér a költsége, levéve összesen 5 tallér értékű dobókockát a tavernaádról. Ezután levehetsz összesen 4 sört érő dobókockát, hogy végrehajts egy ennek megfelelő akciót. Ezután (ha még maradt elég dobókockád) végrehajthatsz egy másik akciót, aminek 2 tallér a költsége, ennek megfelelően levéve megfelelő számú dobókockát. Egy akció kifizetéséhez mindig használhatsz több dobókockát. Ha a levett dobókockák túllépik a szükséges értéket, akkor a többlet tallérokat és/vagy söröket (pl. egy 4 talléros dobókockát levéve egy, csak 3 tallérba kerülő akciót hajtasz végre) elköltheted egy másik akcióra, vagy berakhatod a széfedbe, illetve a sőrraktáradba, hogy azokat későbbi fordulóokban használj fel. A fázis végén a fel nem használt, és el nem tárolt tallérok és sörök elvesznek.

Az akciómezők leírása:

1. Egy vendég kiszolgálása

Amikor leveszel egy dobókockát egy törzsvendégről, egy vendégről vagy egy nemesről, akkor a mező/kártya jobb alsó részén látható tallérokat kapsz.



2. Kivétel a kasszából

Amikor leveszel 1 dobókockát a kasszáról, akkor az ide rakott dobókocka értékétől függetlenül 1 tallért kapsz. Ha már fejlesztetted a kasszádat, akkor ehelyett 3 tallért kapsz.

3. A szállító

1-es és 6-os értékű dobókockák rakhatók a szállítómezőre. Minden dobókockáért, amit erről a mezőről leveszel, 1 sört kapsz, plusz még egy sört a nyomtatott szállítómező mellett lévő minden egyes szállítókártyaért. Ha már fejlesztetted a szállítómeződet, akkor minden, erről a mezőről levett dobókockáért 2 sört kapsz.

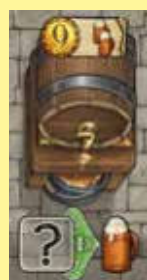


Példa: Benedek két 1-es és egy 6-os dobókockát rak le a szállítójára (amit még nem fejlesztett). Mivel van 2 szállítókártya a mező mellett, ezért minden dobókockáért 3 sört kap, ami összesen 9 sör.

4. A sörkereskedő

Az érkezésfázisban (B) lerakott minden egyes sörkereskedőért pontosan 1 sört kapsz.

Fontos: A sörkereskedő nem növeli a szállító által dobókockáinként adott sörök számát!



5. A „ház söre“ hordó

A hordó a fogadód saját sörét jelképezi. Amikor leveszel róla egy dobókockát, akkor függetlenül a dobókocka értékétől, pontosan 1 sört kapsz.

Ha már fejlesztetted a hordódat, akkor ehelyett 2 sört kapsz.

6. A szerzetes



Minden egyes, a szerzetesmezőről levett 5-ös dobókockáért előreléphetés 1 mezőt a kolostorjelződdel a kolostorsávon. Ha a jelződ áthalad egy bónuszmezőn, vagy ott fejezi be a mozgását, akkor az adott bónuszt azonnal megkapod.

Ha már fejlesztetted a szerzetesedet, akkor 2 mezőt léphetés előre a jelződdel.

Ha a jelződ túllép a kolostorsáv 22-es mezőjén, akkor tedd vissza a jelződet a sáv kezdőmezőjére, és folytasd a lépegetést.

Ezen bónuszok részletes leírását lásd a 11. oldalon.

Milyen akciókat hajthatok végre a tallérokkal és a sörökkel?

Megjegyzés: Nincs kötött sorrendje annak, hogy egy fázisban melyik akciókat kell végrehajtani, és a tallérok, illetve a sörök mikor és mennyit kell szerezni. Nem kell végrehajtanod az összes tallérakciót a sörakciók végrehajtása előtt, és ez fordítva is igaz. Gyakran előnyösebb az akciókat váltogatni, vagyis először végrehajtani néhány tallérszerző akciót egy több sört adó fejlesztés kifizetésére, stb.

Fontos: Amikor új kártyákat vásárolsz vagy szerzel, akkor azokat tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére. Így ezek a következő fordulóban azonnal elérhetőek lesznek!

Tallérakciók:

Tavernakártyák vásárlása

Vegyél el 1 vagy több tavernakártyát (sörkereskedő, mosogató, felszolgáló, asztal vagy szállító) a közös kínálatból, és tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére. Minden fogadókártya költsége a kártya bal felső sarkában látható tallérban.



Fontos: Egy adott fordulóban a fent felsorolt minden egyes típusból maximum 1 tavernakártyát vásárolhatsz.

A tavernád fejlesztése vagy alkalmazott felfogadása

A fogadós kivételével fogadód minden része (felszerelés/bútor/alkalmazott) tallérokért állandó fejlesztést kaphat.

A fejlesztés alapköltsége a lapka bal felső sarkában lévő szalagon látható nagy tallérba írt szám. A fejlesztett terület jutalma a szalag jobb oldalán látható.



Fejlesztésekor fordítsd a lapkát a másik oldalára. Mostantól kezdve a fejlesztett lapka jutalma érvényesül. Ha csak másképp nem írjuk, a fejlesztés jutalma azonnal használható. Ha az éppen fejlesztett lapkán vannak dobókockák, akkor azok a lapka megfordítása után visszakerülnek a lapkára.

A fejlesztések részletes leírását a 10. oldalon találjátok.

KÜLÖNLEGES AJÁNLAT! A fejlesztés költsége csökkenthető, ha visszateszel 1 vagy több tavernakártyát a fejlesztendő területről a közös készletbe. A különleges ajánlat csak akkor érvényesíthető, ha a tavernakártya az érkezésfázisban (B) fel lett húzva és az éppen fejlesztendő területre került (például egy mosogató lett húzva és lett rakva a mosogató terület mellé). A húzó- vagy a dobópakli lapjai nem használhatók fel. Minden így visszarakott tavernakártya az alapköltségtől közvetlenül jobbra lévő kis tallérszimbólumban látható számmal csökkenti a fejlesztés árát. **Egy fejlesztés ára soha nem csökkenhet 0 alá.**



- Ha szeretnéd fejleszteni a mosogató területet, akkor bármennyi mosogatókártyát visszatehetsz. A mosogató terület fejlesztésének költségét minden egyes, a közös készletbe visszarakott mosogatókártya 3 tallérral csökkenti.



● Ha szeretnéd felfogadni az állandó felszolgálót, akkor bármennyi felszolgálókártyát visszatehetsz. Az állandó felszolgáló felfogadásának költségét minden egyes, a közös készletbe visszatett felszolgálókártya 4 tallérral csökkenti.



● Ha szeretnél még egy állandó asztalt a tavernádba tenni, akkor bármennyi asztalkártyát visszatehetsz. A visszatett asztalkártyákhoz tett vendégekártyák az aktuális fázis hátralévő részében a tavernádban maradnak. Az új asztal hozzáadásának költségét minden egyes, a közös készletbe visszarakott asztalkártya 5 tallérral csökkenti.



● Ha szeretnéd fejleszteni a szállítót, akkor bármennyi szállítókártyát visszatehetsz. A szállító fejlesztésének költségét minden egyes, a közös készletbe visszarakott szállítókártya 6 tallérral csökkenti.

Példa: Benedeknek van 2 mosogatókártyája a mosogató területe mellett. Úgy dönt, fejleszti ezt a területet, és a mosogatókártyák közül visszatessz 1-et a közös készletbe. Ezért a fejlesztés költsége csak 6 (9-3) tallér.



A mosogatóterület lapkáját a fejlesztett oldalára fordítja. Végül elvesz egy nemeskártyát a fejlesztésért, és a húzópaklija tetejére teszi képpel lefelé.

FONTOS: Amikor fejlesztesz 1 lapkát, akkor azonnal kapsz 1 nemeset. Ezt tedd képpel felfelé a húzópaklid tetejére.



Figyelem! Ez a fontos jutalom gyakran feledésbe merül, főleg az első játék alkalmával. A fogadás fölött lévő szimbólum emlékeztet a fejlesztésért járó nemes elvételére.

Sörakciók:

Vendégek toborzása



Ha sört ajánlasz fel a falu lakosainak, akkor új vendégként üdvözölheted őket a tavernádban. Vegyél el 1 vendégekártyát a közös kínálatból, és tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére. Egy vendég toborzásának sörköltsége a kártya bal felső sarkában látható.

Fontos: Egy fordulóban maximum 1 vendégekártyát toborzhatsz.

Amikor vendégekártyát veszel el a közös készletből, azonnal húzd fel a képpel lefelé lévő vendégekártyapakli felső kártyáját, és töltsd fel vele a nyílt kínálat üres helyét. Abban a ritka esetben, amikor az utolsó „3 sör” költségű vendégekártyát is elvettétek a paklijából, akkor az így megüresült helyre ötödik kártyát a képpel lefelé fordított pakliból húzzátok fel, és ezzel töltsétek fel az üres helyet.

Néhány vendégekártyán azonnali bónusz van, ami a kártya közepén lévő asztalon látható. Ezt a bónuszt csak egyszer kapod meg, a vendég toborzásának pillanatában. Ez nem jár újra, amikor a vendégekártyát egy későbbi fordulóban egy asztalhoz teszed.

Ezen azonnali bónuszok részletes leírását a 11. oldalon találjátó.



Nemesek toborzása

A felszolgálásfázis (F) alatt bármikor toborzhatsz nemeseket. 9, 14, illetve 18 sört fizetve elvehetsz 1, 2 illetve 3 nemeset. Tedd őket képpel lefelé a húzópaklid tetejére. Ez nem számít bele a fordulónként csak 1 vendég toborzási korlátba.

A felszolgálásfázisod vége

Amikor nem tudsz, vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, akkor a felszolgálásfázisod (F) végét ér. Ha maradt tallérod vagy sörod, akkor legfeljebb 2-t belőlük elraktározhatsz a széfben, illetve a sörraktárban. Minden további tallér és sör elveszik. A fejlesztett széf, illetve sörraktár 5 tallér, illetve 5 sör raktározását teszi lehetővé.



Ha maradt fel nem használt kockád, akkor tedd a megmaradt fehér dobókockáidat a söralátétre, a színes dobókockáidat pedig a közös készletbe.

Most az óramutató járása szerinti következő játékos hajtja végre az akcióit. Amikor minden játékos befejezte a felszolgálásfázisának (F) akcióit, a fázis végét ér.

Példa egy teljes felszolgálásfázisra: Benedek a tervezésfázisban (E) használt egy mosogatót, hogy letegyen egy 4-es zöld dobókockát a középső asztalnál lévő, 5-ös dobókockát előíró vendégekártyára. A másik mosogatóját felhasználva lerakott egy 1-es dobókockát egy 2-es dobókockát előíró nemeskártyára. A fehér dobókockáit is leteszi az alábbi ábra szerint.



Most végrehajtja a következő akciókat:

● Először felszolgál 2 vendégnek, levéve róluk a dobókockákat. Ezért összesen $(5 + 6) = 11$ tallért kap.

- Leveszi a 4-es dobókockát a fejlesztett kasszáról, amiért 3 tallért kap.
- 18 tallérért fejleszti a szállítóját (11 tallér a vendégektől, 3 tallér a kasszából és 4 tallér a széfől). A széfjelzőjével az 5-ösről az 1-esre lép. A fejlesztésért elvesz egy nemeskártyát a pakliból, amit képpel lefelé a húzópaklija tetejére tesz.
- Ezután a nemesének szolgál fel, azaz leveszi róla a dobókockát. Az így szerzett 2 tallérral elvesz egy szállítót a közös készletből, amit képpel lefelé a húzópaklija tetejére tesz.
- Most termel 1 sört. Mivel éppen most fejlesztette a szállítóját, a 3 ide tett dobókocka mindegyikéért kap még plusz sört. Leveszi a dobókockákat a szállítóról, és minden egyes dobókockáért kap 3 sört (2 a fejlesztett szállítóért és 1 a szállítókártyáért), ami összesen 9 sör.
- Benedek az éppen most szerzett 9 sörrel toboroz egy 7 sör költségű új vendéget, amit képpel lefelé a húzópaklija tetejére tesz. A 2 megmaradt sört elraktározza a sörraktárában. Az új vendég azonnali bónusza ad neki 3 tallért. Benedek ezt hozzáteszi a már a széfjében lévő 1 tallérhoz, így most 4 elérhető tallérja van.
- Benedek szeretné fejleszteni a mosogató területét. Ehhez 9 tallért kéne fizetnie. De csökkentheti a fejlesztés költségét 3 tallérral minden egyes, a közös készletbe visszatett mosogatókártyájával. Ezért összesen 3 tallért fizet a széfjéből, visszatessz 2 mosogatókártyát a közös készletbe, és megfordítja a mosogatóterület-lapkáját. Egy tallér még mindig maradt a széfjében. A mosogató terület fejlesztéséért elvesz még egy nemeskártyát. Ezzel a felszolgálásfázisa (F) véget ér.

G Záróra! (minden játékos egyszerre)

Most a játékosok összeszedik a fordulóban lerakott összes kártyájukat, és képpel felfelé a húzópaklijuktól balra lévő dobópaklijukra rakják.

Ha a hold elérte a fordulósáv utolsó mezőjét, a játék véget ér. Máskülönben a söröskorsót adjátok tovább az óramutató járása szerinti következő játékosnak, és egy új este fázissal (A) új forduló kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE



A játék a 8. forduló után véget ér. Most a játékosok összeadják az összes kártyájukon (a húzó- és a dobópakliban lévőkét is) lévő győzelmi pontokat. A győzelmi pont, ha van, a kártya jobb felső sarkában látható.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot!

Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül a több tallért és sört (együtt) raktározó játékos a győztes. Ha még mindig holtverseny van, akkor a holtversenyben álló játékosok osztoznak a győzelmen.

Szimbólumok összefoglalása

Fejlesztések, amik a következő fordulóban kifejtik hatásukat:



Felszolgáló

Most van egy állandó felszolgálód, aki lehetővé teszi, hogy a felszolgálófázisban (C) dobj egy saját színű dobókockával, amit később lerakhatsz egy akciómezőre. Amikor felfogadod az állandó felszolgálót, nem kapsz azonnal egy plusz dobókockát, csak a következő fordulóban.



Mosogató

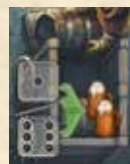
Most van egy állandó mosogató a tavernádban. Fordulónként egyszer, a tervezésfázisban (E), lerakhatsz 1 dobókockát (fehéret vagy saját színűt) bármelyik akciómezőre, úgy véve, mintha 1-gyel nagyobb értékű lenne. A dobókockát ne forgasd el, úgy tedd le, hogy az aktuális dobott értéket mutassa. A 6-os értékű dobókocka nem változtatható 1-es értékre a mosogatóval. Amikor felfogadod a mosogatót, nem használhatod ezt a képességet azonnal, csak a következő fordulóban.



Asztal

A következő forduló kezdetétől most már legalább 4 asztalod van, ahova leültetheted az érkezésfázisban (B) jövő vendégeket. Amikor újabb asztalt fejlesztesz, ne húzz új kártyát, hogy azt egyből feltöltsd; ez csak a következő fordulóban tölthető fel.

Fejlesztések azonnali hatással:



Szállító

Mostantól több sört szállíthatsz a tavernádba. A fejlesztett szállítólapkáról levett minden egyes dobókocka 2 sört ad (plusz 1 sör minden egyes kijátszott szállítókártyáért).



Kassza

Mostantól amikor a kasszáról dobókockát veszel le, 3 tallért kapsz.



“A ház söre”

Mostantól amikor a hordóról dobókockát veszel le, 2 sört kapsz.



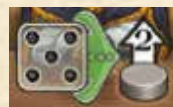
Széf

Mostantól legfeljebb 5 tallért tárolhatsz a széfedben. Minden 5-ön felüli tallér elveszik.



Sörraktár

Mostantól legfeljebb 5 sört raktározhatsz a sörraktáradban. Minden 5-ön felüli sör elveszik.



A szerzetes

Mostantól, amikor a szerzetesről dobókockát veszel le, 2 mezőt léphetsz előre a kolostorjelződdel.

A fordulósáv bónuszai

Amikor a hold a fordulósáv következő mezőjére lép, minden játékos azonnal megkapja az ott látható bónuszt:

1., 4. és 6. forduló

Minden játékos vegyen el egy pultvendéget, és tegye a pultnál lévő egyik bárszékre. A pultvendéget csak egyszer használhatod. Miután használtad, tedd vissza a dobozba. Amikor úgy döntesz, hogy használsz egy pultvendéget, választanod kell az általa kínált két akció közül (a pultvendég egy-egy oldalán látható):



Miután az érkezésfázisban **B** feltöltötted az asztalaidat, eldobhatod a pultvendéget, hogy a dobópakliba dobd az összes, ebben a fázisban húzott kártyádat. Ezután kezd újra ezt a fázist az elejétől.



A felszolgálásfázisban **F** eldobhatsz egy pultvendéget, hogy 1 mezőt előre lépj a kolostorsávon.

Ugyanabban a fázisban több pultvendéget is használhatsz.



2. forduló

Minden játékos választhat, hogy elvesz egy „3 sör” költségű vendéget, vagy elvesz egy sörkereskedőkártyát. A játékos tegye a kártyát képpel lefelé a húzópaklija tetejére.



3. forduló

Minden játékos választhat, hogy elvesz egy saját színű dobókockát, dob vele, és lerakja a tavernatáblája alá, hogy azt ebben a fordulóban használja, vagy elvesz egy mosogatókártyát, és azt képpel lefelé a húzópaklija tetejére teszi.



5. forduló

Minden játékos választhat, hogy elvesz egy asztalkártyát vagy elvesz egy szállítókártyát. A játékos a kártyát képpel lefelé a húzópaklija tetejére teszi.



7. forduló

Minden játékos választhat, hogy elvesz egy saját színű dobókockát, dob vele, és lerakja a tavernatáblája alá, hogy azt ebben a fordulóban használja, vagy elvesz egy sörkereskedőkártyát, és azt képpel lefelé a húzópaklija tetejére teszi.



8. forduló

Minden játékos azonnal ingyen fejlesztheti tavernája valamelyik területét, megfordítva az általa választott lapkát. De ezért nem jár nemeskártya! A fejlesztés jutalma az aktuális fordulóban azonnal elérhető.

A kolostorsáv és a vendégkártyák bónuszai

A kolostorsávval és a megvásárolt vendégkártyákkal szerzett bónuszokat azonnal végre kell hajtani, különben elvesznek.

Sörkereskedő / mosogató / felszolgáló / asztal / szállító



Vedd el az adott kártyát a közös kínálatból, és tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére.



2/3/4 tallér

Azonnal adott számú tallért kapsz.



1/2 lépés a kolostorsávon

Lépj 1 vagy 2 mezőt a kolostorjelződdel a kolostorsávon. Ha a lépés során átlépsz vagy megállsz egy bónuszmezőn, akkor azonnal megkapod az adott bónuszt.



Kitiltás!

Azonnal kikerül a játékból 1 asztalodnál ülő törzsvendég- vagy vendégkártya. A vendéget nem veheted ki a húzópakliból vagy a dobópakliból. Csak akkor veheted le a vendéget, ha éppen nincs rajta dobókocka. Először kiszolgálhatod a levenni kívánt vendéget, így tallérokat kapsz tőle, és utána kikerül a játékból. A levett vendégkártyát tedd vissza a dobozba. Az asztalt, ahonnan a vendéget levetted, nem töltöd újra.



Nemes

Vegyél el 1 nemeskártyát, és tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére.

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

- Amikor fejleszted a tavernádat, illetve a személyzetedet, visszatehetsz adott típusú kártyákat a közös készletbe, hogy csökkentsd a fejlesztés költségét.
- Amikor fejleszted a tavernádat, illetve a személyzetedet, kapsz 1 nemeskártyát, amit képpel lefelé a húzópaklid tetejére kell tenned.
- A fázisban kihúzott minden nemeskártya ugyanahhoz az asztalhoz kerül egymásra rakva.
- A sörkereskedőket a sörraktár mellé, és ne a szállító mellé tedd, és mindegyik pontosan 1 sört ad.
- A fordulóban kijátszott összes kártyát (nemcsak a vendégkártyákat) tedd a forduló végén a dobópaklidba.
- Minden megvásárolt, illetve bónuszokkal szerzett kártyát képpel lefelé a húzópaklid tetejére tedd.
- Az újonnan megszerzett vendégkártyákon látható bónuszokat a kártya megszerzése után azonnal megkapod.
- Csak tallérokat és sört szerezhetsz, amikor az akciómezőkről leveszed a dobókockákat.
- Fázisonként maximum 1 vendéget toborozhatsz. A nemesek nem számítanak bele ebbe a korlátozásba.
- A fázisod alatt bármikor toborozhatsz nemeseket sört fizetve értük (lásd a kolostorsávon a költségeket).
- Fordulónként minden típusból 1 tavernakártyát vásárolhatsz.

GYORS KEZDÉS ÚTMUTATÓ

- 1 Húzz kártyákat a húzópakliddból, és tedd őket a megfelelő területekre, amíg fel nem töltöd az összes asztalodat.
- 2 Minden egyes felszolgáló miatt dobj 1 saját színű dobókockával.
- 3 Minden játékos dob 4 fehér dobókockával, amiket a söralátétjére tesz.
- 4 Minden játékos elvesz 1 fehér dobókockát alátétjéről, majd az alátétet balra továbbadja. Ezt addig ismétlitek, amíg mindenkinek 4 fehér dobókockája nem lesz.
- 5 Tedd a dobókockákat a megfelelő mezőkre.
- 6 Vegyél le dobókockákat, hogy előreléphess a kolostorsávon, vagy hogy tallérokat és sört szerezhess, így új vendégekhez, alkalmazottakhoz, felszerelésekhez és tavernafejlesztésekhez juthatsz.
- 7 Minden megszerzett új kártya képpel lefelé a húzópaklid tetejére kerül.
- 8 Minden egyes fejlesztésért kapsz 1 nemeset ingyen.
- 9 A fázis végén dobd el az összes kijátszott kártyádat a dobópakliba.

Minden játékos egyszerre

körsorrendben

A játékkervező és a kiadó ezúton szeretne köszönetet mondani az összes játékesztelőnek és játékszabálylektornak.

Szerző: Wolfgang Warsch
Illusztrátor: Dennis Lohausen
Szerkesztő: Thorsten Gimmler

Importálja és forgalmazza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
www.compaya.hu



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



TAVERNÁK TIEFENTHALBAN

A MODULOK

Ha már játszottatok az első modulal, vagy ha kezdetektől nagyobb kihívásra vágytok, a következő modulokkal még változatosabbá és érdekesebbé tehetitek a játékot.

Fontos! Minden modul az előző modulra épül. Tehát ha a 4. modulal szeretnétek játszani, akkor az 1., 2. és 3. modult is használnotok kell!

2. MODUL

“Snapsz – ez volt az utolsó szava...”

Tallérok és sörök? Ugyan! Az erős ital tartja mozgásban a világot! És különleges bónuszokat is ad!

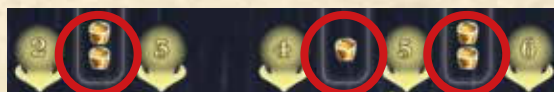
A 2. MODUL JÁTÉKELEMEI

- 20 snapszjelző
- 12 kétoldalú előadóművész-lapka (3 különböző előadóművész, mindegyikből 4)
- 3 snapszlapka (a kolostorhoz)



ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek le a kolostortáblát a téli oldalával (havas) felfelé. Tegyétek a snapszlapkákat a kolostortábla 3 bemélyedésébe úgy, hogy a snapszok látszódjanak. A két 2 snapszot ábrázoló snapszlapkát a 2. és 3. forduló, és az 5. és 6. forduló közé tegyétek. Az 1 snapszot ábrázoló lapkát pedig a 4. és 5. forduló közé tegyétek. A játék többi tartozékát az 1. modulnál leírtak szerint készítsétek elő. Ezután tegyétek a 20 snapszjelzőt a kolostortábla mellé. Vegyetek el játékosonként 1 darab 3 különböző előadóművész-lapkából álló készletet, és ezeket is tegyétek a kolostortábla mellé. A nem használt előadóművész-lapkát tegyétek vissza dobozba.



VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN

A fordulósáv

A kolostortábla téli oldalának fordulósávján a következő új bónuszok láthatóak:

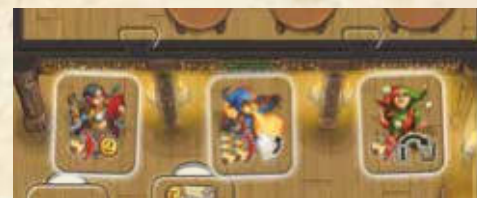


Snapsz: Amikor a hold snapszszimbólumnál halad el, minden játékos adott számú snapszjelzőt kap (a 2., 5. és 8. fordulóban egyet, a 3. és 6. fordulóban kettőt). Tegyétek a snapszjelzőket a kassza jobb oldalára, a pult tetejére.



A 2., 3. és 5. fordulóban szomszédos előadóművészek látogatnak a fogadóba, hogy a vendégeidet szórakoztassák. Minden játékos vegye el a fordulósávon megadott előadóművész-lapkát, és válassza ki a két oldala közül az egyiket, majd tegye képpel felfelé a fogadjába. A fogadóba **letett előadóművész-lapka már nem fordítható meg**, ezért bölcsen válassz!

Megjegyzés: Az előadóművészek nem adnak egyből akciót; őket később snapszjelzők fogják aktiválni.



Snapszakciók leírása

Az előadóművészek előadást tartanak, ha a lapkájukon megadott számú snapszot fizeted nekik. Ezek az előadások valamilyen előnyt biztosítanak számodra (lásd lentebb). Az előadóművészek olyan gyakran tartanak előadást, amilyen gyakran csak szeretnéd, amíg az adott mennyiségű snapszsal el tudod őket látni (kivéve: a zsonglőr 1-es oldala, lásd lentebb).

Snapszakciók



A felszolgálásfázis **(F)** alatt fizess 1 snapszjelzőt a közös készletbe, hogy kapj 2 tallért.

V
A
G
Y



A felszolgálásfázis **(F)** alatt fizess 2 snapszjelzőt a közös készletbe, hogy kapj 3 sört.



A felszolgálásfázis **(F)** alatt fizess 5 snapszjelzőt a közös készletbe. Ezért azonnal fejlesztheted a fogadód egyik területét fejlesztési költség nélkül. Ezért a fejlesztésért is jár -mint rendszeren- egy nemeskártya.

V
A
G
Y



A felszolgálásfázis **(F)** alatt fizess 2 snapszjelzőt a közös készletbe, hogy azonnal eltávolítsd a játékból az egyik asztalodhoz ültetett törzsvendéget vagy vendéget. Csak akkor veheted le a vendéget, ha éppen nincs rajta dobókocka.



A zárórafázisban **(G)** mielőtt eldobod a kijátszott kártyáidat, fizess 1 snapszjelzőt, hogy egy eldobandó kártyádat a húzópaklid tetejére tedd. Ezt az akciót fordulónként csak egyszer lehet végrehajtani.

V
A
G
Y



A tervezésfázis **(E)** alatt fizess 1 snapszjelzőt a közös készletbe, és fordítsd 1 kockát a tetszőleges oldalára, mielőtt leraknád azt egy akciómezőre.

Figyelem: Egyik játékosnak sem lehet 4-nél több snapszjelzője a köre végén. A többletet vissza kell tenni a közös készletbe.

A JÁTÉK VÉGE

Minden megmaradt snapszjelző 1-1 győzelmi pontot ér a játék végén.

3. MODUL

“A hírneved megelőz...”

A jó hírnev minden virágzó fogadó alfája és omegája. Ha egy fogadót bölcsen és összehangoltan irányítanak, akkor a sikerhez vezető út szinte garantált!

JÁTÉKELEMEK: 3. MODUL

- 4 hírnévjelző (A)
- 16 dalnokkártya (B)
- 10 új vendégkártya szimbólummal (C)
- A fogadóslapka hátoldala a hírnévsávval (D)



ELŐKÉSZÜLETEK



Keverjétek a kártya tetején fehér kockaszimbólummal jelölt 10 vendégkártyát az 1. modul vendégkártyái közé. Tegyétek le a kolostortáblát a téli oldalával (havas) felfelé. Tegyétek a snapszlapkákat a kolostortábla 3 bemélyedésébe úgy, hogy a snapszok **ne látszódjanak**. Tegyétek a 16 dalnokkártyát képpel felfelé egy pakliba a sörkereskedő mellé.



Fordítsd meg a fogadód fogadóslapkját, hogy a hírnévsáv látható legyen. A hírnévsáv alján a bevágást úgy fordítsátok, hogy az aláírásoldal képpel lefelé legyen. Minden játékos kap egy hírnévjelzőt (fehér kocka), amit a fogadóra tesz. A nem használt hírnévjelzőket tegyétek vissza a dobozba. A játék többi elemét az 1. és 2. modulnál leírtak szerint készítsétek elő.

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN

A hírnévsáv

A hírnévsáv 11 mezőből (az 5. modult használva 12 mezőből) áll. Amikor nő a hírneved, akkor lépj a hírnévjelződdel a sávon az óramutató járása szerint. Ha túllépnél a koronán, menj vissza a hírnévsáv elejére. A hírnévjelződ körbe-körbe jár a sávon, így további bónuszokat szerezhetsz.

Ha a hírnévjelződ eléri vagy átlépi a következő mezők egyikét, akkor azonnal megkapod az ott lévő különleges bónuszt:



Vegyél el 1 snapszjelzőt.



Vegyél el 1 snapszjelzőt vagy tegyél ki egy vendéget a fogadóból (lásd az 1. modul szabálykönyvének 11. oldalán).



Vegyél el 1 nemeskártyát, és tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére.

A hírnév fázis

Miután a tervezésfázisban **(E)** leraktad az összes dobókockádat, de még mielőtt végrehajtanád a felszolgálásfázisban **(F)** az első akciódat, végrehajthatsz egy plusz alfázist: a hírnév fázist.

Először számold össze, hány tallért fogsz keresni a dobókockáid lerakásával. Ez a következőkből áll össze:

- A vendégkártyák által adott tallérok.
- 1 vagy 3 tallér, amit a kasszából szerzel.

Ezután számold össze, hány sört fogsz szerezni. Ez a következőkből áll össze:

- A szállító által adott sörök.
- 1 vagy 2 sör, amit a hordóból szerzel.
- 1 sör a sörraktár mellé rakott minden egyes sörkereskedő miatt.

Most lépj a hírnévjelződdel annyi mezőt, amennyi a **2 összeg közül a kevesebb**.

Fontos! A tallérok és sörök összeszámolásánál csak azokat az akciómezőket számold, amin van dobókocka, valamint a sörkereskedőt. Minden olyan tallér és sör, amit más módon szerzel, itt most nem számít. Ezért ne számold a széfben lévő tallérokat és a sörraktárban lévő söröket, valamint az előadóművészek, a kolostorsáv bónuszai és az azonnali vendégbónuszok sem számítanak.

Ha fejlesztesz egy területet a felszolgálásfázis (F) alatt, ami miatt több tallért, illetve több sört kapnál, a többlet itt nem számít, mivel a hírnévfázist a felszolgálásfázis (F) előtt hajtod végre.

Fontos: Amikor az aktív játékos befejezi a hírnévfázist, azonnal folytatja a felszolgálásfázissal (F). A következő játékos csak azután hajthatja végre a hírnévfázisát, miután az előtte lévő játékos befejezte a felszolgálásfázist.

Figyelem: Ha a felszolgálásfázisban (F) újra rendezed a dobókockáidat, akkor annak hatása megjelenik a hírnévsávodon. Ha megváltoztatod a terveidet, akkor ne felejtse el hozzáigazítani a hírnévjelződet is!



A dalnokok

A dalnokok előadóművészek, akiket felfogadhatsz a fogadódba. A felszolgálásfázis alatt (F) 1 tallérért felfogadhatsz egy dalnokot. Az összes többi fogadókártyához hasonlóan, a felfogadott dalnokokat is tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére.

Ha dalnokot húzol, amikor az érkezésfázisban (B) feltöltöd a taver-nádat, akkor azt tedd a sörraktárad jobb oldalára (ugyanabba a sorba, ahova a sörkereskedők kerülnek).

A dalnokok szerenádjá

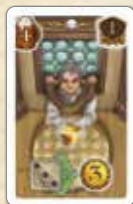
Az érkezésfázisban (B) kihúzott minden dalnok 1 mezőt előrelépteti a hírnévjelződet a hírnévsávon a felszolgálásfázisban (F).



Új vendégek

Ha olyan vendéget toborzol, amin hírnévjelző-szimbólum látható, akkor a hírnévsávon azonnal lépj előre a kártyán megadott számú mezőt.

Ha olyan vendégkártyát toborzol, amin snapszszimbólum látható, akkor azonnal kapsz 1 snapszjelzőt.



Ezek a bónuszok csak akkor járnak, amikor az adott vendéget felfogadod. Akkor már nem aktiválódnak, amikor ezeket a vendégeket a későbbi körökben az asztalokhoz teszed.

A JÁTÉK VÉGE

A korábbi modulok győzelmi pont szerzésének lehetőségeihez egy újabb mód is csatlakozik. A 3. modulnál a játék végén a hírnevedért is győzelmi pontokat kapsz. Ezen győzelmi pontok száma függ a hírnévjelződ helyétől. Ha a hírnévjelződ egy számon áll, akkor annyi pontot kapsz. Ha a hírnévjelződ egy snapszmezőn áll, akkor annyi pontot kapsz, amennyi az előző mezőn látható. Ha a hírnévjelződ a koronán van, akkor nem kapsz további pontokat (már kaptál egy nemeskártyát azért, mert idáig elértél).



Példa: Benedek hírnévjelzője a játék végén a 6-os mezőn áll. Ezért 5 győzelmi pontot kap.

4. MODUL

“Minden kezdet nehéz...”

Bárki nyithat egy kis kezdetleges fogadót. Ehhez csak felszolgálók, sör és asztalok kellene. De ez nem jelenti azt, hogy ne lennének sikeresebb példák, ha szétnézünk a nagyvilágban!

JÁTÉKELEMEK: 4. MODUL

• 7 kezdőkártya



ELŐKÉSZÜLETEK

Ennél a modulnál az előkészületekben csak egy dolog változik, az, hogy a játékosok nem kapnak automatikusan a kezdő húzópaklijukhoz 1 felszolgálót, 1 asztalt és 1 szállítót. Ehelyett minden játékos azt a kezdőkészletet használja, ami a kezdőkártyán szerepel. Keverjétek meg a 7 kezdőkártyát, és véletlenszerűen fedjete fel belőlük 3-at. Minden játékos válasszon 1-et a felfedett kártyákból, és vegye el az azon látható kezdőkészletet. Több játékos is, vagy akár mindenki is választhatja ugyanazt a kezdőkártyát.



Vegyél el 1 felszolgálót, 1 asztalt és 1 szállítót (mint az 1. modulnál).



Vegyél el 1 dalnokot, 1 sörkereskedőt, 1 szállítót és 1 mosogatót.



Lépj előre 3 mezőt a kolostorjelződdel a kolostorsávon (így azonnal kapsz 1 sörkereskedőt). De ki kell vened 2 törzsvendéget a húzópakliból. Ezeket tedd vissza a dobozba.



Vegyél el 1 snapszot. Továbbá azonnal fejleszd ingyen a fogadód asztal területét. Ezért a fejlesztésért nem kapsz nemeskártyát.



Vegyél el 1 dalnokot és 1 asztalt. Továbbá azonnal fejleszd ingyen a fogadód sörraktár területét. Ezért a fejlesztésért nem kapsz nemeskártyát. Valamint a játékot 5 sörrel kezded, ezért a sörraktárjelződet tedd az 5-ös mezőre.



Vegyél el 1 felszolgálókártyát. Továbbá, a kutyalapkát megfordítva azonnal fogadj fel ingyen egy állandó felszolgálót. Ezért a fejlesztésért nem kapsz nemeskártyát.



Vegyél el 1 mosogatót. Továbbá ki kell vened 1 törzsvendégkártyát a húzópakliból. Ezt tedd vissza a dobozba. Végül fejleszd ingyen fogadód kassza területét. Ezért a fejlesztésért nem kapsz nemeskártyát.

Ne felejtse el megkeverni a húzópaklidat az első forduló előtt!

Az 1., 2. és 3. modul összes többi szabálya változatlan.

5. MODUL

“Minél későbbre jár az idő, annál kedvesebbek a vendégek...”

Lehet, hogy a hírneved megelőz, de mi bizonyítaná ezt jobban, mint egy vendégkönyv, tele elégedett vendégeid aláírásaival. Nagyon bízol benne, hogy ezzel a tétovázó nemeseket is lenyűgözheted!

JÁTÉKELEMELK: 5. MODUL

- 4 vendégkönyv
- 40 aláírlapka



ELŐKÉSZÜLETEK




Készítsd elő a játékot az 1-4 modulnál leírtak szerint. De ennél a modulnál fordítsd meg a hírnevsáv alján lévő kis bevágott részt, hogy az aláírlap oldala nézzen felfelé. Minden játékos kap egy vendégkönyvet, amit a fogadótáblája fölé tesz. A nem használt vendégkönyveket tegyék vissza a dobozba. Tegyék az aláírlapokat a közös készletbe a vendégkártyák kínálata mellé. Tegyék 1-1 aláírlapokat a nyílt kínálat 4 képpel felfelé fordított vendégkártyájára, és 1-et a 3 sör költségű pakli felső kártyájára.

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN

A vendégkönyv

A vendégkönyved 4 oszlopból áll, amiket fentről lefelé töltesz majd fel aláírlapokkal. 2 módon töltheted fel a vendégkönyvedet:

- Amikor sörrel vendéget toborzol, vedd el a vendégkártyán lévő aláírlapokat, és tedd a vendégkönyvedbe (a vendég beleírta a nevét a vendégkönyvbe). Tedd a lapokat az éppen toborzott vendég értékének megfelelő oszlopba (3/4 sör, 5 sör, 6 sör vagy 7/8 sör). Amikor a húzópakliból újratöltöd a képpel felfelé lévő vendégek sorát, vedd el egy aláírlapokat a készletből, és tedd az újonnan húzott vendégre.
- Ha a hírnevjelződ eléri vagy átlép a hírnevsáv aláírlap-szimbólumán , akkor vedd el egy aláírlapokat a közös készletből, és tedd a vendégkönyved valamelyik oszlopába (ne felejtse el, hogy fentről lefelé kell feltöltened!).

A vendégkönyv egyes mezőin bónuszok láthatók. Ha aláírlapokkal takarod le a mezőt, akkor az adott bónuszt azonnal megkapod. Ha olyan oszlophoz kapnál aláírlapokat, ami már betelt, akkor az aláírlapokat nem tudod letenni, így az elvész.

A következő bónuszokat kapod azonnal, amint a megfelelő mezőt letakarod aláírlapokkal:

-  Vegyél el 1 sörkereskedőt, és tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére.
-  Vegyél el 1 mosogatót, és tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére.
-  Vegyél el 1 felszolgálót, és tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére.
-  Vegyél el 1 asztalt, és tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére.
-   Lépj előre 1, illetve 3 mezőt a hírnevjelződdel.
-  Vegyél el 1 nemeset, és tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére.
-  Vegyél el 1 snapszjelzőt a közös készletből.

Ha a vendégkönyved bármelyik vízszintes sorának utolsó üres mezőjére aláírlapokat teszel, akkor azonnal kapsz 1 nemeset. Ezt tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére.

Az aláírlapok száma korlátozott. Abban a ritka esetben, ha olyan vendéget toborzol, amin nincs aláírlap, akkor nem tudod az aláírlapokat betenni a vendégkönyvedbe.

Figyeljete oda, amikor az 5. modullal játszotok, hogy fordulónként csak 1 új vendéget toborozhattok.

Az 1-4. modul összes többi szabálya változatlan.