

ТАВЕРНИ -ТІФЕНТАЛЯ-

МОДУЛІ

Якщо ви вже грали з Модулем 1 і прагнете більшої складності, то можете урізноманітнити гру та зробити її цікавішою, додавши один чи декілька з наступних чотирьох модулів.

Важливо! Кожен модуль ґрунтується на попередньому. Отже, якщо хочете грати з Модулем 4, ви також мусите використовувати Модулі 1, 2 і 3!

МОДУЛЬ 2

«Шнапс — це було його останнє слово...»

Талери та пиво? Ну-ну! Міцні напої — ось що примушує світ обертатися! А ще вони дають особливі бонуси!

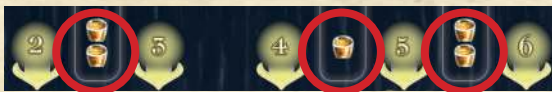
КОМПОНЕНТИ МОДУЛЯ 2

- 20 жетонів шнапсу
- 12 двосторонніх плиток штукарів (3 різних штукарів, 4 штуки кожного)
- 3 плитки шнапсу (для планшета монастиря)



ПІДГОТОВКА

Покладіть планшет монастиря зимовою стороною (зі снігом) догори. Помістіть плитки шнапсу в 3 виїмки планшета так, щоб шнапс було видно. Плитки, на яких зображено 2 шнапси, розміщуються між 2 і 3 раундами та між 5 і 6 раундами. Плитка, на якій зображено 1 шнапс, розміщується між раундами 4 і 5. Підготуйте решту гри, як описано в Модулі 1. Далі покладіть 20 жетонів шнапсу біля планшета монастиря. Також покладіть там по 1 комплекту на гравця із 3-х різних плиток штукарів. Поверніть усі невикористані плитки штукарів у коробку.



ЗМІНИ В ІГРОЛАДІ

Трек раундів

Зимова сторона планшета монастиря містить кілька нових бонусів на треку раундів.



Шнапс: коли Місяць мінає символ шнапсу, кожен гравець отримує вказану кількість жетонів шнапсу (один у раундах 2, 5 і 8; два в раундах 3 і 6). Покладіть жетони шнапсу на шинквас.



У раундах 2, 3 і 5 спрагли штукарі відвідають вашу таверну, щоб розважити гостей. Кожен гравець бере плитку штукаря, зображену на треку раундів, **вирішує, яку дію він хоче мати, і кладе її відповідною стороною догори** на своїй таверні. Плитки штукарів не можна перевертати після розміщення, тому вибирайте розважливо!

Зверніть увагу: плитки штукарів не надають негайних дій; вони активуються пізніше за жетони шнапсу.



А ви знали, що: люди приходили в таверни не тільки їсти та пити, а й спілкуватися та розважатися. Часто в тавернах виступали захожі барди, а іноді навіть скоморохи, блазні та інші штукарі. Таверни були осередком соціального життя не менш важливим, ніж церкви.

Дії зі шнапсом

Штукарі зможуть виступити, якщо ви заплатите їм стільки жетонів шнапсу, скільки зображено на їхній плитці. Виступи приносять певну користь (див. нижче). Штукарі виступають так часто, як хочете, доки ви можете заплатити необхідну кількість шнапсу (виняток: одна сторона жонглера, див. нижче).



У фазі «Час подавати!» **6** сплатіть 1 жетон шнапсу, щоб отримати 2 талери.

**А
БО**



У фазі «Час подавати!» **6** сплатіть 2 жетони шнапсу, щоб отримати 3 пива.



У фазі «Час подавати!» **6** сплатіть 5 жетонів шнапсу, щоб негайно покращити 1 частину своєї таверни — це замість звичайної оплати талерами. Ви не отримуете карту вельможі за таке покращення.



**А
Б
О**

У фазі «Час подавати!» **6** сплатіть 2 жетони шнапсу, щоб негайно вилучити з гри 1 карту постійного клієнта або карту гостя, що лежить на одному з ваших столів. Ви можете видалити гостя лише в тому випадку, якщо на ньому немає кубика.



У фазі «Зачиняємося!» **7** сплатіть 1 жетон шнапсу. Перш ніж скинути зіграні карти, можете покласти 1 з них долілиць на свою колоду. Цю дію можна виконати лише 1 раз у раунд.



**А
Б
О**

У фазі «Який вибір!» **5** сплатіть 1 жетон шнапсу та поверніть 1 свій кубик будь-якою стороною, перш ніж класти його на місце дії.

Важливо: у кожного гравця може бути не більше 4-х жетонів шнапсу наприкінці ходу. Зайві жетони необхідно скинути.

ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Кожен жетон, що залишився в гравця наприкінці гри, приносить йому 1 очко перемоги.

МОДУЛЬ 3

«Ваша репутація випереджає вас...»

Гарна репутація — це основа будь-якої процвітаючої таверни. Якщо нею керуватимуть розумно та зважено, шлях до успіху гарантовано!

КОМПОНЕНТИ МОДУЛЯ 3

- 4 білі маркери репутації (А) **А**
- 16 карт бардів (Б) **Б**
- 10 нових карток гостей із символом (В) **В**
- Зворотний бік плитку шинкаря із треком репутації (Г) **Г**



Б

В

Г

ПІДГОТОВКА



Перетасуйте 10 карт гостей із зображенням білого куба у верхній частині з колодою гостей із Модуля 1. Покладіть планшет монастиря зимовою стороною (зі снігом) догори. Помістіть плитку шнапсу в 3 виїмки планшета, так **щоб шнапс не було видно**. Розмістіть 16 карт бардів стосом горілиць біля торговців.



Переверніть плитку шинкаря стороною із треком репутації догори (див. праворуч).

Невеликий виріз у нижній частині треку репутації заповнюється плиткою із підписом донизу. Кожен гравець ставить маркер репутації на шинкаря. Невикористані маркери репутації поверніть у коробку. Підготуйте решту гри, як описано для Модулів 1 та 2.



ЗМІНИ В ІГРОЛАДІ

Трек репутації

Трек репутації складається з 11 клітинок (або 12 у разі використання Модуля 5). Щоразу, коли ваша репутація зростає, просувайте маркер репутації треком за годинниковою стрілкою. Щойно ви дістанетеся до клітинки з короною, поверніть свій маркер у першу клітинку репутації та продовжуйте звітти. Наприкінці гри ви отримуете очки перемоги відповідно до клітинки, на якій стоїть маркер (див. розділ «Закінчення гри»). Якщо ваш маркер минає одну з таких клітинок із бонусом або стає на неї, негайно отримайте цей бонус:



Візьміть 1 жетон шнапсу.



Візьміть 1 жетон шнапсу або видаліть 1 гостя зі своєї таверни (див. стор. 11 у правилах Модуля 1).



Візьміть 1 карту вельможі та покладіть її долілиць на свою колоду.

Фаза репутації

Після того, як ви розмістили всі свої кубики у фазі «Який вибір!» **5**, і перед тим, як виконати свою першу дію у фазі «Час подавати» **6**, зіграйте додаткову «підфазу» репутації.

Спочатку порахуйте, скільки талерів ви заробите за розміщені кубики. Підсумуйте:

- Талери, які ви отримаєте за карти гостей (із кубиками на них).
- 1 або 3 талери, які ви отримаєте з каси (якщо там є кубик).

Тоді порахуйте, скільки пива ви заробите. Це сума:

- Пиво, яке ви отримаєте від пивоварів: за кожен розміщений на подвір'ї кубик ви отримуете 1 пиво (або 2, якщо воно покращене), плюс 1 пиво за кожен додатково зіграну карту пивовара.
- 1 або 2 пива, які ви отримаєте зі своєї броварні (якщо там є кубик).
- 1 пиво за кожного торговця поруч із вашим льохом.

Тепер перемістіть маркер репутації треком **на менше з цих двох чисел**.

Важливо! Для розрахунку кількості талерів і пива враховуйте лише місця дій із кубиками та карти торговців. Усі талери та пиво, що будуть зароблені в інший спосіб, тут не враховуються. Тому не рахуйте талери в сейфі та пиво в льоху та також не рахуйте й те, що ви отримаєте від штукарів, з бонусів треку монастиря чи від миттєвих бонусів гостей.

Навіть якщо ви покращите частину таверни під час фази «Час подавати!» (6), що призведе до збільшення прибутку талерів або пива, це не враховується, оскільки фаза репутації вже закінчилась.

Важливо! Коли поточний гравець закінчує свою фазу репутації, він має негайно розіграти фазу «Час подавати!» (6). Лише після того, як він закінчить фазу (6), наступний гравець зможе розіграти свою фазу репутації.

Увага! Якщо ви переставляєте свої кубики під час фази «Час подавати!» (6), це має зворотну дію на ваш трек репутації. Не забудьте відповідно пересунути маркер репутації, якщо зміните свої плани!



Барди

Барди – це артисти, яких можна найняти для своєї таверни. Під час фази «Час подавати!» (6) ви можете найняти 1 барда за 1 талер. Як і решту карт таверни, коли наймаєте бардів, кладіть їх долілиць на свою колоду.

Якщо ви берете барда з колоди у фазі «Які люди!» (2), покладіть його праворуч від свого льоху (в тому ж ряду, де й торговці).

Балада про шинкаря

За кожного барда, відкритого у фазі «Які люди!» (2) перемістіть свій маркер репутації на 1 крок уперед у фазі «Час подавати!» (6).



Нові гості

Якщо ви запрошуєте гостя, на карті якого є символ маркера репутації (білий куб), то негайно перемістіть свій маркер треком репутації на стільки кроків уперед, на скільки вказано на карті.



Якщо ви запрошуєте гостя, на карті якого є символ шнапсу, то негайно отримайте 1 жетон шнапсу.

Бонуси особливих гостей **не активуються знову**, коли ви кладете їх на свої столи.

ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

На додаток до очок перемоги з попередніх модулів ви також отримуєте їх за свою репутацію наприкінці. Ці очки перемоги залежать від того, куди просунувся ваш маркер репутації. Ви отримуєте стільки очок перемоги, скільки вказано в клітинці, на якій стоїть маркер, або, якщо стоїте на шнапсі (шнапс) – в клітинці з цифрою, яку ви перетнули останньою. Якщо маркер репутації стоїть на клітинці з короною (корона), то ви не отримуєте додаткових очок перемоги (оскільки вже заробили 10 очок перемоги, узявши карту вельможі).



Наприклад, наприкінці гри маркер репутації Андрія стоїть на шостій клітинці. Він отримує за це 5 очок перемоги.

МОДУЛЬ 4

«Починати завжди складно...»

Будь-хто може відкрити звичайну таверну – потрібні лише стіл, кельнерка та пивовар. Але це не означає, що немає інших успішних бізнес-моделей!

КОМПОНЕНТИ МОДУЛЯ 4

- 7 початкових карт



ПІДГОТОВКА

Єдина зміна в підготовці до гри із цим модулем полягає в тому, що кожен гравець не додає автоматично до своєї колоди 1 кельнерку, 1 стіл та 1 пивовара, а натомість використовує початкову карту.

Перетасуйте 7 початкових карт і випадково відкрийте 3 з них. Кожен гравець вибирає одну з відкритих карт і бере початкові предмети, показані на ній. Кілька чи навіть усі гравці можуть вибрати одну й ту саму початкову карту.



Візьміть 1 кельнерку, 1 стіл та 1 пивовара (як у правилах Модуля 1).



Візьміть 1 барда, 1 торговця, 1 пивовара та 1 посудомийку.



Перемістіть свій маркер монастиря вперед на 3 кроки (в результаті цього переміщення ви одразу отримаєте 1 торговця). Також видаліть 2 постійних клієнтів зі своєї колоди. Поверніть ці карти до коробки.



Візьміть 1 шнапс. Окрім того, негайно та безкоштовно покращте частину таверни зі столами. Однак ви не отримуєте карту вельможі за це покращення.



Візьміть 1 барда та 1 стіл. Окрім того, негайно та безкоштовно покращте льох. Однак ви не отримуєте карту вельможі за це покращення. **УВАГА!** Негайно поставте свій маркер льоху на 5. Ви почнете гру з 5 одиницями пива.



Візьміть 1 кельнерку. Крім того, негайно та безкоштовно найміть постійну кельнерку, перевернувши плитку собаки іншим боком. Однак ви не отримуєте карту вельможі за це покращення.



Візьміть 1 посудомийку. Також видаліть 1 постійного клієнта зі своєї колоди. Поверніть цю карту до коробки. Крім того, негайно та безкоштовно покращте касу своєї таверни. Однак ви не отримуєте карту вельможі за це покращення.

Не забудьте перетасувати свою колоду перед першим раундом!

Решта правил із Модулів 1, 2 та 3 залишаються **без змін**.

МОДУЛЬ 5

«Чим пізніша година, тим приємніші гості...»

Ваша репутація може випереджати вас, але чи можете ви показати як доказ гостьову книгу, заповнену підписами задоволених клієнтів? Якщо хочете вразити цих нерішучих вельмож, варто це зробити!

КОМПОНЕНТИ МОДУЛЯ 5

- 4 гостьові книги
- 40 жетонів-підписів



ПІДГОТОВКА



Підготуйте гру, як описано для Модулів 1–4. Однак для цього модуля переверніть маленьку плитку у вирізі нижньої частини треку репутації стороною з підписом догори. Кожен гравець отримує гостьову книгу та кладе її над своїм планшетом таверни.


Поверніть усі невикористані гостьові книги до коробки.

Покладіть жетони підписів у спільний запас поруч із картами гостей. Покладіть по 1 жетону підпису на кожну з 4-х карт гостей та 1 на стос гостей вартістю 3 пива.

ЗМІНИ В ІГРОЛАДІ









Гостьова книга

Ваша гостьова книга складається з 4 стовпчиків, які ви заповнюєте зверху вниз жетонами підписів. Є два способи заповнювати гостьову книгу:

- Щоразу, коли ви за пиво запрошуєте гостя, візьміть жетон підпису із карти гостя та покладіть його на свою гостьову книгу (гість записує своє ім'я в ній). Помістіть жетон у стовпчик, **що відповідає вартості карти щойно отриманого гостя** (3/4 пива, 5 пива, 6 пива або 7/8 пива). Коли ви заповнюєте ряд гостей зі стосу, негайно покладіть зі спільного запасу жетон підпису на кожну нову карту гостя. Крім того, коли берете гостя вартістю 3 пива, кладіть новий жетон підпису на наступного гостя вартістю 3 пива.
- Якщо ваш маркер репутації мінає клітинку з підписом  або зупиняється на ній, візьміть жетон підпису зі спільного запасу та покладіть його в будь-який стовпчик своєї гостьової книги (пам'ятаючи, що заповнюєте її згори вниз!).

Коли ви кладете жетон підпису на місце з бонусом, негайно отримайте цей бонус. Якщо ви маєте розмістити жетон підпису в уже заповненому стовпці, то не берете жетон і нічого не отримуєте.

Бонуси, які ви отримуєте негайно після розміщення жетона підпису на відповідному місці:

-  Візьміть 1 торговця та покладіть його долілиць на свою колоду.
-  Візьміть 1 посудомийку та покладіть її долілиць на свою колоду.
-  Візьміть 1 кельнерку та покладіть її долілиць на свою колоду.
-  Візьміть 1 стіл і покладіть його долілиць на свою колоду.
-   Перемістіть маркер репутації вперед на 1 або 3 кроки.
-  Візьміть 1 вельможу та покладіть його долілиць на свою колоду.
-  Візьміть 1 жетон шнапсу зі спільного запасу.

Коли ви покладете жетон підпису на останнє порожнє місце будь-якого ряду своєї гостьової книги, негайно отримайте 1 вельможу та покладіть його долілиць на свою колоду.

Кількість жетонів-підписів обмежена. Якщо так сталося, що ви берете карту гостя без жетона підпису на ній, то ви не зможете внести підпис цього гостя до своєї гостьової книги.

Зауважте, що, навіть граючи з Модулем 5, ви можете запрошувати лише 1 нового гостя за раунд.

Решта правил із Модулів 1–4 залишаються **без змін**.