

ТАВЕРНИ -ТІФЕНТАЛЯ-

Wolfgang
Warsa

Гра Вольфганґа Варша на розміщення кубиків та побудову колоди для 2-4 гравців у віці 12+

МЕТА ГРИ

Невелике село Тіфенталь відоме своїми тавернами. У якихось із них завжди найсвіжіше пиво, в інших — найміцніший шнапс, а ще десь кожного вечора виступають найголосистіші барди. У грі «Таверни Тіфенталю» гравці беруть на себе роль корчмарів, які намагаються зробити свою таверну кращою від усіх, що є навколо. Ставайте за шинквас (барну стійку), наливайте пиво та відправляйте кельнерок розносити його між столами. Правильно вибираючи кубики та будуючи власну колоду, ви принадуєте заможніших гостей. Використовуйте їхні гроші для розширення своєї справи: збільшити кількість столів або розширити льох? Чи, може, варто найняти нових робітників? Вирішувати вам. Вдалі покращення приваблять вельмож, і тоді всім стане очевидно, чия таверна найкраща.

У грі є 5 модулів зростаючої складності, тож гра підійде гравцям будь-якого рівня.

Ну, а тепер час переконатися, що пиво свіже, а гості задоволені!



1. Покладіть **планшет монастиря** літньою стороною (без снігу) догори. Покладіть жетони шнапсу в три виїмки на планшеті монастиря так, щоб шнапс не було видно. Під час гри гравці обмінюватимуться бірдекелями (підставками під пиво, що в грі слугують підставками під кубики), тому переконайтеся, що на столі достатньо місця.

*А ви знали, що: «бірдекель» дослівно перекладається...**

2. Зберіть **Місяць** (маркер раунду) та поставте його біля треку раундів у верхній частині планшета монастиря (**2а**). Покладіть 3-х шинквасних гостей за кожного гравця поруч із монастирем (**2б**). Це гості, що сидітимуть не за столами, а за шинквасом (барною стійкою). Поверніть решту шинквасних гостей до коробки.

*А ви знали, що: слово «шинквас» запозичене...**



4.+5. Карти гостей та вельмож



Торговець

Посудомийка

Кельнерка

Стіл

Пивовар

3. Карти таверни



8а.



8б.

9а. Колода гравця



6а. Столи



6б. Кельнерка



6в. Каса



6г. Чернець

7б.

6л. Льох



6д. Кухня

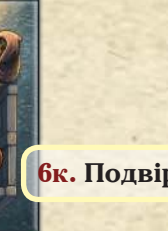


7а.

6е. Сейф

6ж. Шинкар

6и. Броварня



6к. Подвір'я

**продовження дивіться на сторінці 12.*

3. Поверніть до коробки 10 карт таверни з білим кубом у верхній частині (барди). Вони потрібні лише в разі використання Модуля 3. Потім розділіть решту карт таверни за типом (торговці, посудомийки, кельнерки, столи й пивовари) та за зростанням вартості в талерах (верхній лівий кут). Покладіть ці стоси, як показано ліворуч.



4. Розділіть **карти гостей**. У верхньому лівому куті карти гостя вказано її вартість у пиві. Знайдіть 8 гостей із вартістю 3 пива. Покладіть стосом горілиць (**4а**).



Поверніть 10 карт гостей із білим кубом угорі до коробки. Ці карти потрібні лише в разі використання Модуля 3.

Перетасуйте решту карт гостей і покладіть їх стосом долілиць ліворуч від гостей вартістю 3 пива (**4б**). Тепер візьміть одну за одною перші 4 карти гостей та розкладіть їх горілиць праворуч від стосу гостей вартістю 3 пива (**4в**).

5. **Вельможі** — особливий тип гостей. Покладіть карти вельмож стосом горілиць праворуч від решти карт гостей.



6. Кожен гравець бере **таверну** вибраного кольору (вивіска з назвою над шинквасом) та набір із 10 **плиток працівників і устаткування**: **столи (6а), кельнерка (6б), каса (6в), чернець (6г), посудомийка (6д), сейф (6е), шинкар (6ж), броварня (6и), подвір'я (6к) й льох (6л)**. Він кладе їх на відповідні місця своєї таверни як зображено на сторінці 2. Покладіть кожен плитку так, щоб її вартість було видно у верхньому лівому куті. Покладіть шинкаря так, щоб очок перемоги не було видно.

А ви знали, що: «кельнерами» в Німеччині називають...*

7. Кожен гравець ставить жовтий **маркер сейфа** на позицію сейфа «0» (**7а**), а коричневий **маркер пива** на позицію льоху «0» (**7б**).

8. Кожен гравець бере **бірдекель** і кладе його перед собою. Потім бере 4 білі кубики (**8а**). Кубики в кольорах гравців викладають в спільній зоні по центру столу (**8б**).

9. Кожен гравець бере 7 карт **постійних клієнтів** зі скатертинами свого кольору та додає до них 1 **кельнерку**, 1 **стіл** і 1 **пивовара** зі спільного запасу **карт таверни (3)**. Ці 10 карт утворюють стартову колоду кожного гравця. Перетасуйте свої карти та покладіть стосом долілиць біля своєї **таверни (9а)**.



10. Кожен гравець бере **маркер монастиря** свого кольору та ставить його на позицію «0» **планшета монастиря**.

11. Зберіть **кухоль** — це жетон першого гравця. Віддайте тому, хто, наприклад, останнім пив пива. Він стає першим гравцем.



2а. Місяць (маркер раунду)

1. Поле монастиря



2б. Шинквасні гості

12. Решту компонентів поверніть до коробки. Вони не потрібні для першої гри (Модуль 1).

МОДУЛІ

Таверни Тіфенталю — гра, у яку можна грати з кількома модулями, що додаються один до одного. В основній грі (Модуль 1) ваша мета — привабити якомога більше вельмож. У Модулі 2 ви можете виконувати бонусні дії, використовуючи шнапс. Модуль 3 додає трек репутації, що пропонує гравцям іще один спосіб отримати шнапс і вельмож. У Модулі 4 гравці можуть вибирати початкове устаткування своєї таверни за допомогою початкових карт. Нарешті, в Модулі 5 ви можете додавати записи до своєї гостьової книги, щоб розблокувати додаткові бонуси.

Кожен модуль вимагає попереднього. Отже, якщо ви хочете грати з Модулем 4, вам доведеться використовувати Модулі 1, 2 і 3. Ми рекомендуємо починати з Модуля 1.

Далі в цьому буклеті пояснено правила основної гри (Модуль 1). Правила інших Модулів можна знайти в Додатку.

КОМПОНЕНТИ МОДУЛЯ 1

- 1 планшет монастиря
- 1 Місяць (маркер раунду)
- 12 шинквасних гостей
- 4 планшети таверн, включно з 4 комплектами устаткування: столи (6а), кельнерка (6б), каса (6в), чернець (6г), кухня (6д), сейф (6е), шинкар (6ж), броварня (6и), подвір'я (6к) та льох (6л)
- 16 білих кубиків
- 12 кольорових кубиків (по 3 кожного кольору)
- 4 бірдекеля
- 4 маркери льоху
- 4 маркери сейфа
- 4 маркери монастиря
- 1 кухоль (маркер першого гравця)
- 207 карт:
 - 80 карт таверни (16 кожного з 5 типів)
 - 38 карт гостей (8 × «3», 7 × «4», 8 × «5», 7 × «6», 4 × «7» та 4 × «8»)
 - 61 карта вельмож
 - 28 карт постійних клієнтів (4 × «2» та 3 × «1» кожного кольору на гравця)

ОГЛЯД ГРИ (МОДУЛЬ 1)

Кожен гравець прагне мати найуспішнішу таверну. Під час гри гості відвідуватимуть вашу таверну та платитимуть за обслуговування їхніх потреб. За отримані гроші ви можете найняти тимчасових чи постійних працівників або розширити чи покращити свою таверну — додати столів, розширити льох тощо. А покращення приваблюють заможніших гостей та вельмож. Після 8 раундів той, хто має найвигіднішу таверну й у такий спосіб набирає найбільше очок перемоги, виграє та стає головним корчмарем у Тіфенталі.

ІГРОЛАД

Гра триває 8 раундів. Місяць вказує поточний раунд на треку у верхній частині планшета монастиря. Кожен раунд поділяється на 7 фаз, які граються в такій послідовності:

- 1 **Новий вечір у таверні** → усі гравці одночасно
- 2 **Які люди!** → усі гравці одночасно
- 3 **Кельнерко!** → усі гравці одночасно
- 4 **Чого бажаєте?** → по черзі
- 5 **Який вибір!** → усі гравці одночасно
- 6 **Час подавати!** → по черзі
- 7 **Зачиняємося!** → усі гравці одночасно

Фази 1, 2, 3, 5, і 7 розігруються одночасно всіма гравцями. Фази 4 та 6 розігруються за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.

1 Новий вечір у таверні (усі гравці одночасно)

Перший гравець переміщує Місяць треком раундів на крок уперед. У першому раунді Місяць ставиться на перше місце треку.

Щоразу, коли Місяць ставиться на якийсь символ (або минає символ шнапсу Модуля 2), усі гравці отримують відповідний бонус. Огляд різних бонусів можна знайти на сторінці 11.

2 Які люди! (усі гравці одночасно)

У цій фазі до вашої таверни приходять працівники, заносять устаткування та прибувають гості. Відкрийте верхню карту своєї колоди та покладіть її горілиць на відповідне місце своєї таверни (як зображено на сторінці 5).

Потім витягніть іншу карту зі своєї колоди та покладіть її у відповідне місце. Беріть і викладайте карти, доки всі ваші столи (початкові та ті, що, можливо, були взяті в цій фазі) не будуть зайняті. На цьому фаза 2 для вас закінчена. Як правило, гравці не закінчують її одночасно.

ВАЖЛИВО! Вельможі дуже товариські та люблять сидіти разом за одним столом. Перший вельможа, якого ви візьмете у свій хід, розміщується за вільним столом, як зазвичай. Кожного наступного вельможу ви маєте класти на викладених раніше. Тож у вас буде лише 1 стіл із вельможами.

Якщо вам потрібно витягнути карту зі своєї колоди, а та порожня, перетасуйте скид, щоб утворити нову колоду. У завершальній фазі 7 раунду всі карти, які ви взяли та помістили у свою таверну, буде скинуто. Тож наступного раунду ви візьмете нові.

Кельнерок
викладають
тут, ліворуч
від собаки
(чи постійної
кельнерки, якщо
така є).

Скид (горілиць)

Колода гравця (долілиць)

Тут викладається
гостьова книга
(Модуль 5)

Постійних клієнтів, гостей та вельмож
викладають зліва направо
на порожні столи.

Тут викладають столи, взяті з колоди
гравця. Розміщуйте їх праворуч від
столів, надрукованих на планшеті.



Тут викладають посудомийок,
узятих із колоди гравця. Розміщуйте
їх ліворуч від кухні (або постійної
посудомийки, якщо така є).

Тут викладають пивоварів,
узятих із колоди гравця.
Розміщуйте їх праворуч від подвір'я.

Тут викладають
торговців і бардів
(Модуль 3), узятих
із колоди гравця.
Розміщуйте їх
праворуч від льоху.

Щойно столи всіх гравців зайняті — фаза закінчується.



Наприклад, перша карта, взята Андрієм — це вельможа **А**, тож він розміщує його на вільному столі. Потім Андрій один за одним бере стіл **Б**, кельнерку **В** та пивовара **Г** й кладе їх у відповідних місцях своєї таверни. Наступні дві взяті карти — гості **Д**, які розміщуються на другому та третьому вільних столах. Потім Андрій бере ще одного вельможу **Е** і кладе його на узятую раніше карту вельможі. Він бере другу карту кельнерки **Ж** та розміщує її поруч із узятою раніше кельнеркою. Нарешті, Андрій бере постійного клієнта **И** та кладе його на взятій раніше стіл. Оскільки всі столи зараз зайняті, він припиняє брати карти.

3 Кельнерко! (усі гравці одночасно)

За кожен кельнерку, відкриту вами у фазі «Які люди!» (2), візьміть 1 кубик свого кольору зі спільного запасу, киньте його та помістіть біля своєї таверни. Ви можете використовувати ці кубики у фазі (6) для виконання дій.

Якщо ви раніше найняли постійну кельнерку (перевернули плитку собаки стороною з кельнеркою догори), то також візьміть 1 кубик свого кольору (див. «Пояснення символів» на сторінці 10).

Ви можете отримати максимум 3 кубики свого кольору. Після третьої зіграної кельнерки наступні вже не дають кубиків.

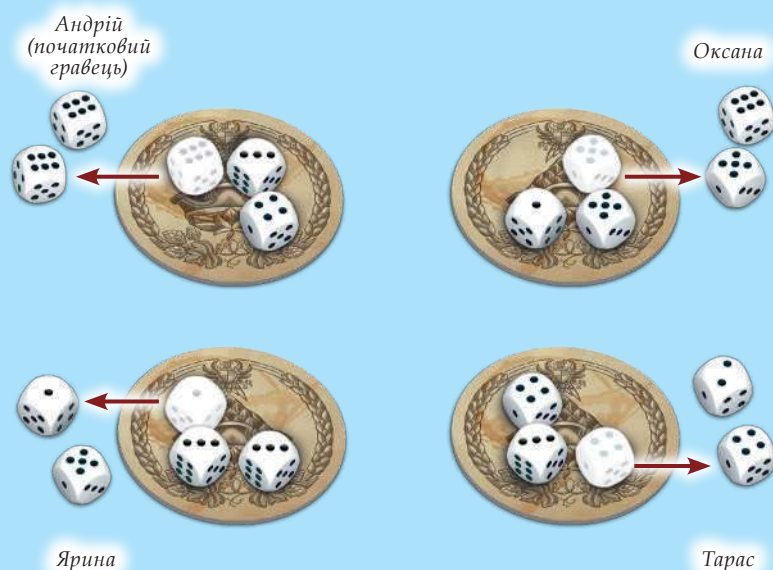
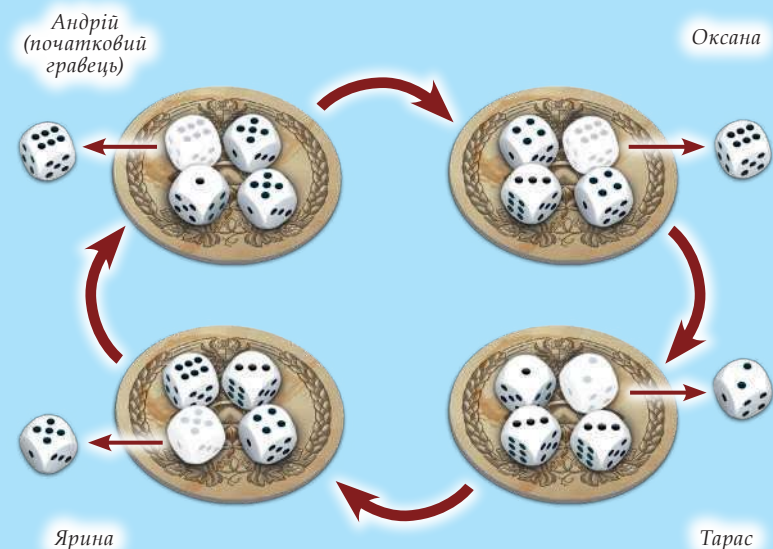
Наприклад, Андрій уже найняв кельнерку й відкрив іще одну. Він може взяти 2 кубики свого кольору й має негайно їх кинути та покласти біля своєї таверни для використання у фазі «Час подавати!» (6).



4 Чого бажаєте? (усі гравці по черзі)

Спершу всі гравці одночасно кидають 4 білі кубики зі своїх бірдекелів і знову кладуть їх туди числами, що випали, догори. Потім, починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен бере 1 білий кубик зі свого бірдекеля та розміщує його біля планшета таверни. Після того, як усі гравці взяли по 1-му білому кубіку, вони передають бірдекелі з рештою кубиків (наразі їх там 3) ліворуч. Гравці повторюють дію вибору білого кубіку та передачі ліворуч ще 3 рази, поки всі бірдекелі не спорожніють і кожен не буде мати 4 білі кубики біля своєї таверни. Ці кубики будуть використовуватися для виконання дій у фазі «Час подавати!» (6).

Наприклад, Андрій, початковий гравець, бере кубик зі значенням «6» зі свого бірдекеля. Оксана зі свого бірдекеля також бере «6». Тарас бере «2», а Ярина — «5». Після цього всі бірдекелі передаються ліворуч. Андрій знову бере «6» із кубиків, переданих йому Яриною. Оксана бере «5», Тарас — «4», а Ярина — «1». Бірдекелі передаються ліворуч ще два рази, доки всі гравці не будуть мати 4 білі кубики.



5 Який вибір! (усі гравці одночасно)

Перш ніж виконувати дії у фазі «Час подавати!»

6, спершу потрібно їх спланувати. Для цього розмістіть усі кубики біля свого планшета таверни (і білі кубики, і кубики вашого кольору, отримані за допомогою кельнерок), а потім покладіть їх на місця дій відповідно до наведених нижче правил.



Будь-який кубик можна поставити на місце дії із зображенням «?»



Лише 1 кубик можна поставити на місце дії із зеленою стрілкою «1x».



На деяких місцях дій зображено певну кількість крапок. Туди можна ставити лише кубики точно з таким значенням (виняток: використання посудомийки).



Будь-яку кількість кубиків можна поставити на місце дії із зеленою стрілкою «...».

Фаза «Який вибір!» 5 потрібна, головним чином, для вашої зручності, й сплановані дії можна вільно змінити пізніше.

Важливо! Навіть якщо ви розмістили декількох вельмож за одним столом, то все одно можете розмістити на верхній карті вельможі лише 1 кубик.



За кожен посудомийку у вашій таверні ви можете розмістити 1 кубик на будь-якому місці дії, використовуючи його так, ніби він на 1 більше. Кубик не перевертається, а розміщується на місці зі своїм фактичним значенням (так, як випав). Тож ви зможете пізніше вказати, скільки посудомийок ви використовували. Зверніть увагу, що ви не можете перетворити «6» на «1» за допомогою посудомийки!

Ви можете використовувати кілька посудомийок на одному кубіку, щоб збільшити його значення більш ніж на 1.

Наприклад, Андрій має в цій фазі 6 кубиків зі значеннями 1, 1, 3, 3, 5 і 6. Він ставить два «1» і «6» на подвір'я, «5» на ченця, «3» на одного зі своїх гостей, «3» на броварню.



Щойно всі гравці виставлять свої кубики, починається фаза 6 «Час подавати!».

6 Час подавати! (усі гравці по черзі)

У фазі «Час подавати!» 6 гравці виконують усі свої дії по черзі, починаючи з першого гравця. У свій хід знімайте розміщені кубики один за одним, щоб слідкувати за виконаними вами діями. Коли ви знімаєте кубик з ченця, перемістіть маркер уперед треком монастиря.

Талери та пиво, які ви отримуєте, обслуговуючи гостей та використовуючи торговців і пивоварів, не представлені ігровими компонентами, тобто вони «віртуальні». Їх можна зберігати відповідно в сейфі та льоху або ж витратити на виконання дій, описаних на наступних сторінках (див. «Дії талерів» та «Дії пива»).

ВАЖЛИВО! Знімайте кубики зі своєї таверни під час

- використання. Це допоможе вам відслідковувати, які кубики ви вже використовували, а які — ні. Поверніть використані білі кубики на свій бірдекель, а кольорові кубики до спільного запасу.

Протягом цієї фази, у разі зміни планів, можете перенести ще не використаний



Знімаючи кубик з цієї позиції, гравець отримує 1 пиво.

кубик на інше місце дії, якщо це не призведе до того, що ви вдруге використаєте дію із зеленою стрілкою «1x».



Знімаючи кубик зі значенням 2 з цієї позиції, гравець отримує 2 талери.

Дії в цій фазі можна виконувати в довільній послідовності.

Наприклад, ви можете спочатку виконати дію, яка коштує 5 талерів, знявши кубики вартістю 5 талерів зі своєї таверни. Згодом ви можете зняти кубики вартістю 4 пива та виконати відповідні дії. Після цього зможете (якщо матимете досить кубиків) здійснити ще одну дію вартістю 2 талери, знявши відповідну кількість кубиків. Ви можете комбінувати кілька кубиків, щоб оплатити дію. Якщо ви знімете кубики, що перевищують необхідну кількість (наприклад, зняти 4-талерний кубик та виконати дію, що коштує лише 3 талери), то зможете витратити зайві талери й/або пиво на іншу дію чи зберегти їх у сейфі або в льоху для використання в наступних раундах. Наприкінці цієї фази будь-які невикористані талери та пиво, які неможливо зберегти, скидаються.

Пояснення місць дій

1. Гости

Коли знімаєте кубик із постійного клієнта, гостя чи вельможі — отримайте стільки талерів, скільки вказано в правій нижній частині карти.



2. Каса

Коли знімаєте кубик із каси — отримайте 1 талер, незалежно від його значення. Якщо ви покращили свою касу — отримайте натомість 3 талери.

3. Подвір'я

На подвір'ї можна розміщувати кубики зі значеннями «1» і «6».

Коли ви знімаєте кубик із подвір'я — отримайте 1 пиво, плюс 1 додаткове пиво за кожну карту пивовара поруч із планшетом таверни. Якщо ви покращили подвір'я — отримайте 2 пива за кожен кубик, який знімаєте.



Наприклад, Андрій ставить два кубики зі значенням «1» та один «6» на подвір'я (ще не покращене). Оскільки він має 2 карти пивоварів поруч із планшетом таверни, то отримує 3 пива за кожен кубик, загалом 9 одиниць пива.

4. Торговець

За кожного торговця, якого ви виклали у фазі «Які люди!» (2), отримайте 1 пиво.

Важливо! Торговець не збільшує кількість пива, яку ви отримуєте за один кубик, виконуючи дії на подвір'ї!



5. Броварня

Коли знімаєте кубик із броварні — отримайте 1 пиво, незалежно від його значення.

Якщо ви покращили броварню, отримайте натомість 2 пива.



6. Чернець

За кожен кубик зі значенням «5», який знімаєте з місця дії ченця, перемістіть свій маркер на 1 крок уперед треком монастиря. Якщо ваш маркер минає місце з бонусом або стає на нього, негайно отримайте цей бонус.

Якщо ви покращили свого ченця, то можете перемістити маркер на 2 кроки.

Якщо ваш маркер перемістився за поділку «22» на треку монастиря, поставте його назад на перше місце треку та продовжуйте рух звідти.

Повний опис цих бонусів наведено на сторінці 11.

Що робити з талерами та пивом?

Примітка. Немає чіткої послідовності, в якій треба виконувати дії в цій фазі, чи як і коли потрібно отримувати талери та пиво. Немає потреби виконувати всі дії з талерами перед виконанням дій із пивом, і навпаки. Часто змішаний підхід буде вигіднішим, тобто спочатку ви можете використати кілька зароблених талерів для оплати покращення, яке принесе вам більше пива.

ВАЖЛИВО! Щоразу, коли ви купуєте чи отримуєте нові карти, кладіть їх долілиць на свою колоду. Вони будуть доступні вже наступного раунду!

Дії з талерами

Купити карти таверни



Візьміть 1 чи більше карт таверни (торговець, посудомийка, кельнерка, стіл або пивовар) зі спільного запасу та покладіть їх долілиць на свою колоду. Вартість кожної карти таверни в талерах вказано в її верхньому лівому куті.

ВАЖЛИВО! За один раунд ви можете купити лише одну карту таверни кожного типу.

Покращити таверну чи найняти персонал

Кожну частину (устаткування/меблі/персонал) вашої таверни, за винятком шинкаря, можна покращити за талери.

Базова вартість покращення показана у великому символі талера в лівому верхньому кутку плитку. Праворуч показана перевага покращеної частини.



Для покращення частини таверни переверніть відповідну плитку зворотною стороною. Якщо не вказано інше, ефект покращення починає діяти негайно. Якщо на покращеній плитці були кубики, після покращення поверніть їх на плитку.

Повний опис покращень наведено на сторінці 10.

СПЕЦІАЛЬНА ПРОПОЗИЦІЯ! Витрати на покращення можна зменшити, повернувши 1 чи більше карт таверни з частини, яка покращується, до спільного запасу. Використати спеціальну пропозицію можна лише в тому випадку, якщо карту таверни було викладено в цю частину у фазі «Які люди» (2) (наприклад, посудомийку поруч із кухнею). За кожну карту таверни, що повернена в такий спосіб, ціну покращення буде зменшено на суму, показану в маленькому символі талера поряд із базовою вартістю. Ціна покращення ніколи не може впасти до 0.



- Якщо хочете покращити кухню, ви можете повернути скільки завгодно карт посудомийок. Витрати на покращення кухні зменшуються на 3 талери за кожну карту посудомийки, що повернена до спільного запасу.



● Якщо хочете найняти постійну кельнерку, ви можете повернути скільки завгодно карт кельнерок. Вартість найму постійної кельнерки зменшується на 4 талера за кожну кельнерку, що повернена до спільного запасу.



● Якщо хочете додати ще один постійний стіл, ви можете повернути скільки завгодно карт столів. Будь-які карти гостей, що лежали на перевернутій плитці столу, залишаються у вашій таверні до кінця поточної фази. Вартість додавання постійного столу зменшується на 5 талерів за кожну карту столу, що повернена до спільного запасу.



● Якщо хочете покращити подвір'я, ви можете повернути скільки завгодно карт пивоварів. Витрати на покращення подвір'я зменшуються на 6 талерів за кожну карту пивовара, що повернена до спільного запасу.

Наприклад, Андрій має дві карти посудомийок поруч із кухнею. Він вирішує покращити цю частину таверни та повертає 1 карту посудомийки до спільного запасу.



Отже, покращення йому коштує лише $(9 - 3 =) 6$ талерів. Він перевертає плитку кухні покращеною стороною догори. Також він бере за покращення карту вельможі та кладе її долілиць на свою колоду.

Важливо! Щоразу, коли ви покращуєте частину таверни, негайно отримайте 1 вельможу та покладіть його долілиць на свою колоду.



Зверніть увагу! Про цю важливу винагороду часто забувають, особливо в перших іграх. Символ над шинкарем нагадує вам, що потрібно узяти вельможу під час покращення.

Дії з пивом

Запросити гостя



Пригощаючи пивом місцевих жителів, ви можете переконати їх завітати до вашої таверни. Візьміть зі спільного запасу 1 карту гостя та покладіть її долілиць на свою колоду. Заплатіть за це кількість пива, вказану у верхньому лівому куті цієї карти.

Важливо! У кожному раунді ви можете запросити максимум 1 карту гостя.

Коли ви берете карту гостя зі спільного запасу, негайно візьміть верхню карту з колоди гостей та заповніть пусте місце. Якщо у вас закінчилися карти гостей вартістю 3 пива, відкрийте п'ятою картою гостя зі спільної колоди.

Деякі карти гостей дають негайний бонус, що показаний на столі в центрі карти. Цей бонус дається лише один раз, на той момент, коли гостя додають у колоду. Він не видається знову, коли карта гостя викладається в наступному раунді.



Детальний опис негайних бонусів наведено на сторінці 11.



Запросити вельмож

У будь-який момент свого ходу ви можете запросити вельмож до таверни. Сплативши 9, 14 або 18 пива, ви можете взяти 1, 2 або 3 карти вельмож і покласти їх долілиць на свою колоду.

Закінчення фази

Коли ви не можете чи не хочете більше нічого робити, фаза ваших дій закінчується. Якщо у вас залишилися талери чи пиво, можете зберегти до 2 із них у сейфі чи льоху. Решту талерів і пиво буде втрачено. Якщо ви покращили сейф або льох, то можете зберегти там відповідно до 5 талерів або одиниць пива.



Якщо у вас лишилися кубики, які ви не змогли чи не схотіли використати, поверніть усі білі на бірдекель, а всі кубики вашого кольору до спільного запасу.

Тепер наступний за годинниковою стрілкою гравець виконує всі свої дії. Після того, як усі гравці виконають свої дії, фаза закінчується.

Приклад повної фази «Час подавати!» (6)

На етапі «Який вибір!» Андрій використав одну посудомийку, щоб розмістити зелений кубик зі значенням «4» на гості, що вимагає значення «5», а другу посудомийку — щоб розмістити інший зелений кубик зі значенням «1» на вельможі, що вимагає «2».



Далі він виконує такі дії:

● Обслуговує двох гостей, знімаючи з них кубики. За це він отримує $(5 + 6 =) 11$ талерів.

- Знімає кубик зі значенням «4» з покращеної каси та отримує 3 талери.
 - Покращує подвір'я, заплативши 18 талерів (11 талерів із гостей, 3 з каси та 4 із сейфа). Андрій ставить маркер сейфа на 1. За покращення він отримує вельможу та кладе його долілиць на свою колоду.
 - Обслуговує вельможу, знімаючи з нього кубик. За щойно отримані 2 талери він бере пивовара та кладе його долілиць на свою колоду.
 - Тепер Андрій заковує пиво. Оскільки він щойно покращив подвір'я, то відразу отримує ще 1 пиво за кожен зі своїх трьох кубиків. Тож знімає 3 кубики з подвір'я та отримує 3 пива за кожен із них (2 за подвір'я + 1 пиво за додаткового пивовара), разом 9 одиниць пива.
 - Маючи 9 одиниць пива, Андрій бере гостя, що вимагає 7, і кладе його долілиць на свою колоду. Решту (2 пива) він зберігає в льоху. За цього гостя він отримує негайний бонус — 3 талери та додає їх у сейф. Тепер там 4 талери.
 - Андрій також хоче покращити свою кухню. Вартість цього покращення 9 талерів. Однак він може повернути двох посудомийок назад у спільний запас і заплатити на 3 талери менше за кожну з них. Андрій так і робить — платить лише 3 талери та повертає двох посудомийок. У нього лишається 1 талер у сейфі. За покращення кухні він отримує ще одного вельможу.
- На цьому закінчується ⑥ фаза дій.

⑦ Зачинаємося! (усі гравці одночасно)

Усі гравці збирають карти, які відкрили у фазі ② й розмістили в тавернах чи поруч, і кладуть їх горілиць ліворуч від своїх колод. Це їхній скид.

Якщо Місяць стоїть на останній поділці треку раундів — гра закінчується. В іншому разі, передайте кухню наступному гравцеві за годинниковою стрілкою та починайте новий раунд із фази ①.

ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ



Гра закінчується після 8 раунду. Гравці підраховують очки перемоги на всіх своїх картах (як зіграних, так і ні). Якщо на карті є **очки перемоги**, то вони зображені у верхньому правому куті карти.

Гравець із найбільшою кількістю очок перемоги виграє!

У разі нічиєї виграє той, хто зберіг більше талерів та пива (разом). Якщо все ще зберігається нічия, гравці ділять перемогу.

Пояснення символів

Покращення, що починають діяти наступного раунду



Кельнерка

Тепер ви маєте постійну кельнерку, що дозволяє кидати один додатковий кубик вашого кольору у фазі «Кельнерко!» ③ й пізніше розмістити його на місці дії. Коли ви наймаєте постійну кельнерку, ви отримуєте додатковий кубик не відразу, а лише наступного раунду.



Кухня

Тепер ви маєте постійну посудомийку у своїй таверні. Один раз за раунд під час фази «Який вибір» ⑤ ви можете розмістити 1 кубик (білий або свого кольору) на будь-якому місці дії, використовуючи його так, ніби його значення на 1 більше. Кубик не перевертається, а кладеться так, як випав. Однак значення «6» ніколи не можна перетворити на «1» за допомогою посудомийки. Коли ви наймаєте постійну посудомийку, ви можете скористатися її властивістю не відразу, а лише наступного раунду.



Стіл

Починаючи з наступного раунду, ви маєте щонайменше 4 столи, на яких можна розмістити гостей у фазі «Які люди!» ②. Під час покращення до додаткового столу ви не берете нові карти для його заповнення; це можна буде зробити лише наступного раунду.

Покращення, що починають діяти негайно



Подвір'я

Відтепер у вашу таверну можна доставити більше пива. За кожен кубик, знятий з покращеної плитки подвір'я, ви отримаєте 2 пива (плюс 1 пиво за кожну викладену карту пивовара).



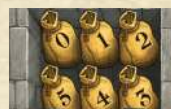
Каса

Відтепер щоразу, коли ви знімаєте кубик із каси, отримуєте 3 талери.



Броварня

Відтепер щоразу, коли ви знімаєте кубик із броварні, отримуєте 2 пива.



Сейф

Відтепер ви можете зберігати до 5 талерів у своєму сейфі.



Льох

Відтепер ви можете зберігати до 5 одиниць пива у своєму льоху.



Чернець

Відтепер щоразу, коли ви знімаєте кубик із ченця, ви переміщуєте свій маркер монастиря вперед на 2 кроки.

Бонуси на треку раундів

Щойно Місяць переміститься на крок треком раундів, усі гравці негайно отримують вказаний там бонус:

Раунди 1, 4 та 6

Кожен гравець отримує шинквасного гостя та кладе його на стілець біля шинквасу. Ви можете використати його лише раз і потім мусите повернути жетон до коробки. Використовуючи шинквасного гостя, виберіть одну з двох дій, що він надає (зображені з обох боків жетона):



Після заповнення всіх столів у фазі «Які люди» **2** ви можете скинути шинквасного гостя та всі карти, відкриті у цій фазі. Потім почніть фазу спочатку.



Під час фази «Час подавати!» **6** ви можете скинути шинквасного гостя та просунути на 1 крок треком монастиря.

Ви можете використовувати більше ніж одного шинквасного гостя в одній фазі.



Раунд 2

Кожен гравець може вибрати — узяти карту гостя вартістю 3 пива чи карту торговця. Потім гравець кладе її долілиць на свою колоду.



Раунд 3

Кожен гравець може вибрати — узяти кубик свого кольору, кинути його та покласти біля планшета таверни, щоб використати пізніше цього раунду, чи взяти карту посудомийки та покласти її долілиць на свою колоду.



Раунд 5

Кожен гравець може вибрати — узяти карту столу чи карту пивовара. Потім гравець кладе її долілиць на свою колоду.



Раунд 7

Кожен гравець може вибрати — узяти кубик свого кольору, кинути його та покласти біля планшета таверни, щоб використати пізніше цього раунду чи взяти карту торговця та покласти її долілиць на свою колоду.



Раунд 8

Кожен гравець може негайно покращити будь-яку частину своєї таверни, перевернувши відповідну плитку. Але карту вельможі він за це не отримує! Ефекти покращення доступні вже поточного раунду.

Бонуси треку монастиря та карт гостей

Будь-які бонуси треку монастиря чи карт гостей мають бути використані негайно, або вони будуть втрачені.

Торговець / Посудомийка / Кельнерка / Стіл / Пивовар



Візьміть зображену карту та покладіть її долілиць на свою колоду.



2/3/4 талери

Отримайте вказану кількість талерів негайно.



1 або 2 кроки треком монастиря

Перемістіть маркер монастиря на 1 або 2 кроки. Якщо ви минаєте місце з бонусом або стаєте на нього, негайно отримайте цей бонус.



Відмовити в обслуговуванні!

Ви можете негайно видалити з гри 1 карту постійного клієнта чи іншу карту гостя, що лежить на одному з ваших столів. Ви не можете видалити гостя зі своєї колоди чи зі скиду. Ви можете видалити гостя, лише якщо на ньому немає кубика. Ви можете спочатку обслужити гостя, узяти його талери, а потім видалити його. Поверніть карту цього гостя в коробку. Стіл, на якому був видалений гість, не заповнюється.



Вельможа

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

ПРАВИЛА, ЩО ЧАСТО ЗАБУВАЮТЬСЯ

- Під час покращення таверни та персоналу ви можете повернути відповідні карти до спільного запасу (спеціальна пропозиція), щоб зменшити вартість покращення.
- За кожне покращення отримайте 1 карту вельможі та покладіть її долілиць на свою колоду.
- Карти вельмож, узяті в одній фазі, кладіть стосом на одному столі.
- Торговців кладіть поруч із льохом, а не подвір'ям. Вони завжди дають тільки 1 пиво.
- Наприкінці раунду скиньте всі розіграні карти (не тільки гостей).
- Ви можете привабити вельмож у будь-який час протягом свого ходу, оплативши цю дію пивом (див. вартість на планшеті монастиря).
- Усі карти, які ви купуєте чи отримуєте за допомогою бонусів, кладіть долілиць на свою колоду.
- Коли купуєте карту гостя з бонусом на ній, отримайте цей бонус негайно.
- Ви можете заробляти талери або пиво, лише знімаючи кубики з місць дій.
- Ви можете запросити лише 1 гостя у фазу. Вельможі не зараховуються в це обмеження.
- Ви можете придбати 1 карту таверни кожного типу за хід.

ПЕРЕБІГ ХОДУ

- 1 Беріть карти таверни та гостей зі своєї колоди та кладіть їх у відповідних місцях, доки всі столи не буде заповнено.
- 2 Киньте 1 кубик свого кольору за кожну кельнерку.
- 3 Кожен гравець кидає 4 білі кубики та кладе їх на бірдекель.
- 4 Кожен гравець бере 1 білий кубик зі свого бірдекеля, передає бірдекель ліворуч і повторює цю дію, доки всі не будуть мати по 4 білі кубики.
- 5 Покладіть кубики на відповідні місця.
- 6a (У разі гри з Модулем 3, порівняйте виробництво пива й прибуток талерів і перемістіть маркер репутації вперед на менше значення.)
- 6b Зніміть кубики, щоб пройти вперед треком монастиря, заробити талери та пиво і використати їх для отримання нових гостей, персоналу, устаткування чи покращення таверни.
- 7 Покладіть щойно отримані карти долілиць на свою колоду.
- 8 Отримайте 1 вельможу за кожне покращення.
- 9 Наприкінці раунду скиньте всі зіграні карти.

Усі гравці одночасно

За годинниковою стрілкою

А ви знали, що:

- «бірдекель» дослівно перекладається «пивна кришка»? Спершу ними дійсно накривали келих, аби туди не падали комахи та не налітав пил. Тепер їх використовують як підставку під келих, що запобігає потраплянню пива та вологи на поверхню стола.
- слово «шинквас» запозичене з німецької через польську? Дослівно його можна перекласти як «діжка для пригощання». Зараз воно є синонімом «барної стійки».
- «кельнерами» в Німеччині називають офіціантів? Слово походить від латинського *cellarius* — «головний у кімнаті», що, погодьтесь, якісно відрізняється від французького *officiant*, яке походить від латинського *officium* — «служба».

Автор гри і видавець дякують усім тестувальникам гри та коректорам правил.

Автор гри: Вольфганг Варш
Художник: Денніс Лохаузен
Редактор: Торстен Гімлер

Шмідт Шпіле ГмбХ
Ланштрассе, 21
12055, Берлін, Німеччина
www.schmidtspiele.de

12



Українська локалізація:
YellowBox
www.ybox.com.ua
Перекладач правил:
Юрій Щербина

