

# ТАВЕРНЫ -ТИФЕНТАЛЯ-

Вольфганг  
Варш

Игра Вольфганга Варша  
на размещение кубиков  
и построение колод для 2–4  
участников в возрасте от 18 лет

## ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Деревушка Тифенталь знаменита своими тускло освещёнными тавернами. Участники игры «Таверны Тифенталья» станут владельцами таверн и вступят в борьбу за звание самого лучшего заведения в деревне. Привлекайте в свои стены состоятельных посетителей и используйте вырученные деньги для расширения и развития таверны. Увеличите ли вы число столиков или размер пивного погреба? А может, наймёте дополнительный персонал? Сделав полезные улучшения, вы привлечёте в таверну аристократов – верный способ заставить судачить о ней всю деревню.

Игра «Таверны Тифенталья» объединяет в себе механики размещения кубиков и построения колод. Её сложность настраивается так, чтобы она была интересна и понятна участнику с любым опытом, что характерно для всех игр Вольфганга Варша. Благодаря множеству способов расширить игру она не теряет для вас новизны долгое и долгое время.

Так пусть же пиво течёт рекой,  
а посетители будут довольны!



**1.** Выложите поле монастыря летней (без снега) стороной вверх. Поместите жетоны шнапса в три выемки на поле монастыря (обозначены красными линиями на рисунке на с. 3) стороной со шнапсом вниз. В процессе игры участники будут обмениваться пивными подставками с кубиками, поэтому убедитесь, что на столе достаточно места, чтобы всем было удобно это делать.

**2.** Соберите луну (маркер раундов) и поставьте её над первым делением шкалы раундов в верхней части поля монастыря (2а). За каждого игрока возьмите по 3 посетителя за стойкой и положите их рядом с полем монастыря (2б). Верните всех оставшихся посетителей за стойкой в коробку.



4 и 5. Карты посетителей и аристократов

3. Карты таверны



8а



8б

9. Личная колода

6а. Столики

6б. Официантка

6в. Касса

6г. Монах

7б

6к. Пивной склад

6д. Область посудомойки

7а

6и. Область пивовара

6е. Сейф

6ж. Трактирщик

6з. Бочка

**3.** Уберите в коробку 16 карт таверны с символом белого кубика сверху (барды). Они используются в модуле 3. Разделите остальные карты таверны на отдельные стопки по типу (помощники трактирщика, посудомойки, официантки, столики и пивовары). Выложите стопки в порядке возрастания их стоимости в талерах (левый верхний угол) так, как показано слева.



**4.** Теперь подготовьте карты посетителей. Уберите в коробку 10 карт посетителей с символом белого кубика сверху. Они используются в модуле 3. Найдите 8 карт посетителей стоимостью 3 пива (в левом верхнем углу) и выложите их одной стопкой в открытую (4а). Перемешайте колоду остальных карт посетителей и поместите её взакрытую слева от посетителей стоимостью 3 пива (4б). Возьмите из этой колоды 4 карты и выложите их в один ряд в открытую справа от посетителей стоимостью 3 пива (4в).



**5.** Карты аристократов – особый тип посетителей. Поместите их колоду справа от других карт посетителей в открытую.



**6.** Каждый игрок берёт планшет таверны и набор из 10 жетонов обустройства: столики (6а), официантку (6б), кассу (6в), монаха (6г), посудомойку (6д), сейф (6е), трактирщика (6ж), бочку (6з), пивовара (6и) и пивной склад (6к) – и размещает их в соответствующих областях планшета таверны (как показано на с. 2). Выкладывает жетоны так, чтобы в их левом верхнем углу была видна стоимость в талерах. Выложите жетон трактирщика стороной с победными очками вниз. Маленький жетон в нижней части жетона трактирщика кладётся символом подписи вниз.

**7.** Каждый игрок берёт жёлтый маркер сейфа и коричневый маркер пивного склада, а затем кладёт их на деление 0 сейфа (7а) и деление 0 пивного склада (7б) соответственно.

**8.** Каждый игрок берёт пивную подставку и кладёт её перед собой. Затем игроки получают по 4 белых кубика и помещают их на пивные подставки (8а). Положите в общий запас кубики игроков тех цветов, что участвуют в партии (цвет игрока определяется цветом названия его планшета таверны), так, чтобы каждый мог легко до них дотянуться (8б).

**9.** Каждый игрок собирает начальную личную колоду, для чего берёт 7 карт завсегдагаев (на их столиках изображены скатерти цвета игрока) и добавляет к ним 1 официантку, 1 столик и 1 пивовара из общего запаса карт таверны. Игроки перемешивают начальные колоды и кладут их рядом со своими планшетами таверн взакрытую (9).



**10.** Каждый игрок берёт маркер монастыря (10) своего цвета и кладёт его на деление 0 шкалы монастыря.

**12.** Соберите кружку пива (маркер первого игрока). Тот, кто последним посетил питейное заведение, становится первым игроком и ставит перед собой кружку пива.



**2а.** Луна (маркер раундов)

**1.** Поле монастыря



**10.** Маркер монастыря



**2б.** Посетители за стойкой

**11.** Верните в коробку все оставшиеся компоненты, они не понадобятся вам в базовой игре (модуль 1).

## МОДУЛИ

В «Тavernы Тифентали» можно играть с несколькими дополняющими друг друга модулями. Ваша цель в базовой игре (модуль 1) – привлечь как можно больше аристократов. Модуль 2 приносит бонусные действия благодаря **шнапсу**. Модуль 3 добавляет в игру шкалу репутации, дающую ещё один способ получения пива и аристократов. В модуле 4 игроки сами выбирают начальное обустройство своих таверн. Наконец, в модуле 5 появляется книга **отзывов**, приносящая дополнительные бонусы.

Каждый модуль дополняет предыдущие. Например, если вы хотите сыграть с модулем 4, вы также должны использовать модули 1, 2 и 3. Мы советуем начать знакомство с игрой с одного лишь модуля 1.

Этот буклет обучит вас базовой игре (модулю 1), правила остальных модулей приведены в отдельном приложении.

## СОСТАВ МОДУЛЯ 1

- Поле монастыря.
- Луна (маркер раундов).
- 12 посетителей за стойкой.
- 4 планшета таверн, включая 4 набора обустройства: столики (6а), официантка (6б), касса (6в), монах (6г), посудомойка (6д), сейф (6е), трактирщик (6ж), бочка (6з), пивовар (6и) и пивной склад (6к).
- 16 белых кубиков.
- 12 цветных кубиков (по 3 каждого цвета игрока).
- 4 пивных подставки.
- 4 маркера пивного склада.
- 4 маркера сейфа.
- 4 маркера монастыря.
- Кружка пива (маркер первого игрока).
- 207 карт:
  - 80 карт таверны (по 16 каждого из 5 типов);
  - 38 карт посетителей (8 стоимостью 3, 7 стоимостью 4, 8 стоимостью 5, 7 стоимостью 6, 4 стоимостью 7 и 4 стоимостью 8);
  - 61 карта аристократов;
  - 28 карт завсегдаев (по 4 со значением кубика 2 и по 3 со значением кубика 1 каждого цвета игрока).

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ МОДУЛЯ 1

Каждый игрок стремится сделать свою таверну самой успешной. Во время игры в вашу таверну будут заходить посетители и платить за своё обслуживание. На заработанные деньги вы будете нанимать временных и постоянных работников, а также расширять и улучшать таверну. В свою очередь, это привлечёт к вам более состоятельных посетителей и аристократов. После 8 раундов игрок с наибольшим количеством победных очков будет объявлен победителем.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится 8 раундов. Текущий раунд отмечается луной на шкале раундов, которая расположена в верхней части поля монастыря. Каждый раунд разделён на 7 фаз, которые проводятся в таком порядке:

- |                                   |   |                         |
|-----------------------------------|---|-------------------------|
| <b>А</b> Новый вечер в таверне    | → | Первый игрок            |
| <b>Б</b> Прибытие посетителей     | → | Все игроки одновременно |
| <b>В</b> А вот и официантка       | → | Все игроки одновременно |
| <b>Г</b> Что вам подать?          | → | В порядке хода          |
| <b>Д</b> Планирование действий    | → | Все игроки одновременно |
| <b>Е</b> Обслуживание посетителей | → | В порядке хода          |
| <b>Ж</b> Мы закрываемся!          | → | Все игроки одновременно |

Фазы **А**, **Б**, **В**, **Д** и **Ж** проводятся всеми участниками одновременно, а фазы **Г** и **Е** – в порядке хода участников, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

### **А** Новый вечер в таверне (первый игрок)

Первый игрок перемещает луну на следующее деление шкалы раундов. В первом раунде луна ставится на первое деление шкалы. Всякий раз, когда луна перемещается на символ бонуса (и перемещается через символы **шнапса** в модуле 2), все игроки получают указанный бонус. *Описание всех возможных бонусов приведено на с. 11.*

### **Б** Прибытие посетителей (все игроки одновременно)

В этой фазе в вашей таверне появляются посетители, работники и некоторые дополнительные объекты обустройства. Каждый игрок начинает с того, что переворачивает верхнюю карту из личной колоды и в открытую помещает её в соответствующую ей область таверны (см. подробнее на с. 5).

Продолжайте брать карты из личной колоды и класть их в соответствующие области таверны, пока все ваши столики (изображённые на планшете таверны и, возможно, взятые в этой фазе) не будут заняты. В этот момент вы прекращаете брать карты – ваша фаза прибытия **Б** окончена. Обычно игроки заканчивают эту фазу не одновременно.

**Важно!** Аристократы крайне общительны и любят сидеть вместе за одним столиком. Первый взятый вами из колоды аристократ, как обычно, занимает свободный столик, а каждого следующего аристократа, взятого в этом же раунде, вы кладёте поверх уже выложенных. Таким образом, у вас будет лишь 1 столик с аристократами.

Если вы должны взять карту из личной колоды, а она закончилась, перемешайте вашу стопку сброса и положите её **взакрытую**. Это ваша новая личная колода. В фазе закрытия **Ж** все карты, которые вы взяли и выложили в таверну в этой фазе, переместятся в вашу стопку сброса.

Взятые карты официанток размещаются здесь, слева от области официантки

Стопка сброса (в открытую)

Колода (взакрытую)

Книга отзывов (модуль 5)

Взятые карты завсегдатаев, других посетителей и аристократов заполняют свободные столики слева направо

Взятые карты столиков размещаются здесь, справа от столиков, изображённых на планшете таверны



Взятые карты посудомоек размещаются здесь, слева от области посудомойки

Взятые карты пивоваров размещаются здесь, справа от области пивовара

Взятые помощники трактирщика и барды (модуль 3) размещаются здесь, справа от пивного склада

Как только игроки заполнили все свои столики, фаза заканчивается.

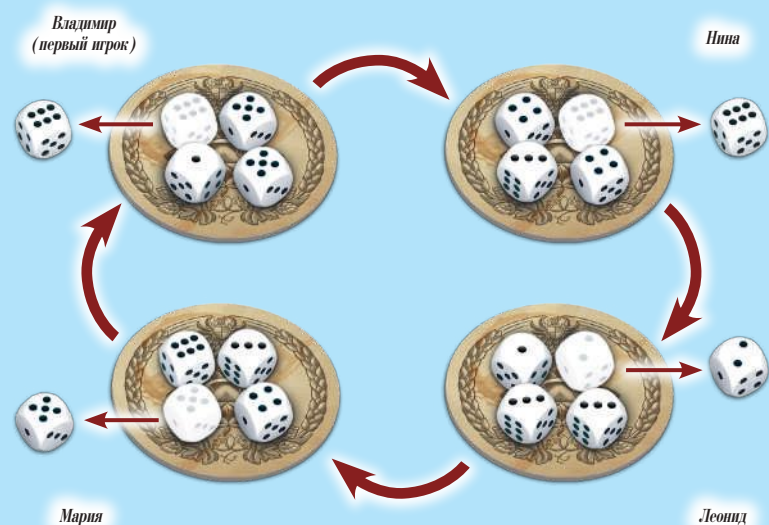


**Пример:** первая карта, которую Владимир берёт из личной колоды, — это аристократ (А). Он кладёт её на первый свободный столик. Затем он по порядку берёт столик (Б), официантку (В) и пивовара (Г), размещая их в соответствующих областях таверны. Следующие 2 взятые карты — посетители (Д), ими Владимир заполняет второй и третий столики. После этого он берёт из колоды ещё одного аристократа (Е) и помещает его поверх первого аристократа. Владимир берёт вторую карту официантки (Ж) и выкладывает её рядом с первой. Наконец, он берёт завсегдатая (З) и помещает его на выложенный ранее столик. Теперь все столики заняты, а значит, фаза Владимира заканчивается и он больше не берёт карты.

## Г Что вам подать? (в порядке хода)

Прежде всего, игроки одновременно бросают белые кубики, лежащие на их пивных подставках, и возвращают их на подставки, не изменяя выпавшие грани. Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый выбирает 1 белый кубик со своей пивной подставкой и кладёт его ниже планшета таверны. После того как все игроки выбрали по 1 кубик, каждый передаёт свою пивную подставку с 3 белыми кубиками соседу слева. Игроки вновь выбирают по кубик, а затем передают пивные подставки соседям слева. И так до тех пор, пока на всех пивных подставках не останется кубиков, а ниже каждого планшета таверны не окажется 4 белых кубика. Этими кубиками игроки будут выполнять действия в фазе обслуживания **Е**.

**Пример:** первый игрок Владимир забирает кубик со значением 6 со своей пивной подставки. Нина тоже берёт кубик с 6 с подставки. Леонид забирает кубик с 2, а Мария — с 5. После этого игроки передают пивные подставки соседям слева. Владимир забирает кубик со значением 6 с пивной подставки, доставшейся ему от Марии. Нина берёт кубик с 5, Леонид — с 4, а Мария — с 1. Пивные подставки передаются влево ещё 2 раза, пока у всех игроков не окажется по 4 белых кубика.



## В А вот и официантка (все игроки одновременно)

За каждую карту официантки, выложенную в фазе прибытия **Б**, возьмите 1 кубик своего цвета из общего запаса, бросьте его и положите ниже планшета таверны. Эти кубики понадобятся вам в фазах планирования **Д** и обслуживания **Е**.

Если в одном из прошлых раундов вы наняли постоянную официантку (перевернув жетон с собакой на обратную сторону), то она тоже приносит вам 1 кубик вашего цвета (см. «Объяснение символов» на с. 10).

Вы можете получить не более 3 кубиков своего цвета, даже если в вашей таверне больше 3 официанток.

**Пример:** в прошлой фазе Владимир взял 1 карту официантки, а ранее нанял постоянную официантку. Таким образом, он получает 2 кубика своего цвета, бросает их и кладёт ниже планшета таверны, чтобы использовать их позже в раунде.



## Д Планирование действий (все игроки одновременно)

Перед тем как выполнять действия в фазе обслуживания

Е, их нужно спланировать. Для этого перенесите кубики, лежащие ниже вашего планшета таверны (белые кубики и кубики вашего цвета, полученные от официанток), на клетки действий, учитывая описанные ниже правила.



Вы можете поместить любой кубик на клетку действия со знаком вопроса.



На клетку действия, дополненную зелёной стрелкой с надписью «1x», можно поместить **лишь 1 кубик**.



На некоторых клетках действий указано определённое значение кубика. Вы можете поместить на них лишь кубики с таким значением (исключение: свойство посудомойки).



На клетку действия, дополненную зелёной стрелкой со знаком многоточия, можно поместить **любое количество кубиков**.

Фаза планирования Д сделана преимущественно для вашего удобства. Вы можете свободно переставлять уже выложенные кубики.

**Важно!** Даже если вы выложили несколько карт аристократов на один столик, вы можете поместить лишь 1 кубик на самую верхнюю карту аристократа.



За каждую посудомойку в вашей таверне вы можете поместить 1 кубик на клетку действия, считая, что его значение на 1 больше. Не выставляйте на кубике увеличенное значение: кладите его на клетку, не меняя верхнюю грань. Это поможет вам не забыть, сколько посудомоек вы уже использовали. Посудомойка не позволяет превращать значение 6 в 1. Вы можете задействовать сразу несколько посудомоек, чтобы увеличить значение 1 кубика на несколько единиц.

*Пример: у Владимира 6 кубиков, их значения: 1, 1, 3, 3, 5 и 6. Он помещает оба кубика со значением 1 и кубик с 6 на пивовара, кубик с 5 – на монаха, первый кубик с 3 – на одного из посетителей, а второй – на бочку.*



Как только все игроки разместили кубики, начинается фаза обслуживания Е.

## Е Обслуживание посетителей (в порядке хода)

В этой фазе участники по очереди выполняют все запланированные действия, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход выполняйте действия одно за другим, **убирая требуемые для этого размещённые кубики**. Забрав кубик с монаха, вы перемещаете свой маркер вперёд по шкале монастыря. Обслуживая посетителей, вы зарабатываете талеры, которые можно тут же потратить (или сохранить). Помощники трактирщика и пивовары помогут получить пиво, которое тоже можно тут же потратить (или сохранить). Талеры и пиво не представлены физическими компонентами. Они расходуются на выполнение действий, описанных на следующих страницах (см. «Действия за талеры» и «Действия за пиво»).

- Важно! Убирайте кубики из таверны по мере их использования.
- Так вы точно не запутаетесь, какие действия уже выполнены, а какие нет, особенно в поздних раундах. Перемещайте использованные белые кубики на свою пивную подставку, а цветные кубики – в общий запас.

Если вы поняли, что хотите поменять запланированные действия, просто



*Забрав любой кубик с этой клетки, игрок получает 1 пиво.*

перенесите неиспользованные кубики на другие



*Забрав кубик со значением 2 с этой клетки, игрок получает 2 талера.*

клетки, если только это не приведёт к тому, что выполненное действие с зелёной стрелкой «1x» будет выполнено снова.

В этой фазе вы можете выполнять действия в любом порядке. К примеру, вы могли бы сначала выполнить действие стоимостью 5 талеров, убрав из таверны кубики, приносящие 5 талеров. Затем могли бы убрать кубики, дающие 4 пива, и выполнить соответствующее действие. После вы могли бы (если у вас ещё есть кубики) выполнить действие стоимостью 2 талера, убрав нужные кубики. **Вы всегда можете использовать несколько кубиков для выполнения одного действия.** Если кубики принесли вам больше талеров/пива, чем требуется для выполнения действия (например, вы убрали кубик, приносящий 4 талера, и выполнили действие стоимостью 3 талера), вы можете потратить остаток на выполнение другого действия или сохранить его в сейфе/пивном складе на следующий раунд. В конце этой фазы все непотраченные и несохранённые остатки талеров и пива сгорают.

### Описание клеток действий

#### 1. Обслужить посетителя

Убрав кубик с завсегдатая, посетителя или аристократа, вы получаете количество талеров, указанное в правом нижнем углу его карты/клетки.



#### 2. Взять деньги из кассы

Убрав кубик с кассы, вы получаете 1 талер (вне зависимости от значения кубика). Если вы улучшили кассу, то вместо 1 талера получаете 3.

### 3. Пивовар

На клетку действия пивовара можно поместить лишь кубики со значениями 1 и 6. За каждый кубик, убираемый с этой клетки, вы получаете 1 пиво, а также ещё 1 пиво за каждую карту пивовара, выложенную справа от области пивовара. Если вы улучшите область пивовара, то будете получать 2 пива за каждый кубик, убираемый с этой клетки.



*Пример: Владимир поместил на пивовара (неулучшенного) два кубика со значением 1 и один с 6. Рядом с планшетом таверны выложены 2 карты пивоваров. Следовательно, Владимир получает 3 пива за каждый из этих кубиков, всего 9 пива.*

### 4. Помощник трактирщика

За каждого помощника трактирщика, выложенного вами в фазе прибытия **Б**, вы получаете ровно 1 пиво. Для этого не нужно использовать кубики.



**Важно!** Помощник трактирщика не увеличивает количество пива, которое вы получаете, убирая кубики из области пивовара!



### 5. Бочка фирменного пива

В этой бочке хранится пиво, которое варят в вашей таверне. Убрав кубик с бочки, вы получаете 1 пиво (вне зависимости от значения кубика).

Если вы улучшили бочку, то вместо 1 пива получаете 2.

### 6. Монах



За каждый кубик со значением 5, убираемый с клетки монаха, вы получаете право передвинуть свой маркер на следующее деление шкалы монастыря. Если вы перемещаете маркер через деление с изображением бонуса или останавливаетесь на нём, вы немедленно получаете этот бонус.

Если вы улучшили клетку монаха, то можете перемещать маркер монастыря сразу на 2 деления.

Если ваш маркер должен продвинуться дальше деления 22, верните его в начало шкалы и продолжайте перемещение.

*Подробное описание всех этих бонусов см. на с. 11.*

### Какие действия выполняются за талеры, а какие за пиво?

**Примечание:** в этой фазе нет фиксированного порядка выполнения действий. Не имеет значения, как и когда вы получаете талеры и пиво. Вы не обязаны выполнить все действия за талеры, прежде чем приступить к действиям за пиво, и наоборот. Обычно чередовать эти действия оказывается более выгодно. Например, сначала вы могли бы потратить заработанные талеры на улучшение, которое, в свою очередь, принесло бы вам больше пива, и так далее.

**Важно!** Всякий раз, когда вы получаете или приобретаете новые карты, кладите их в закрытую на верх личной колоды. Таким образом, они станут доступны вам уже в следующем раунде.

### Действия за талеры

#### Приобретение карт таверны



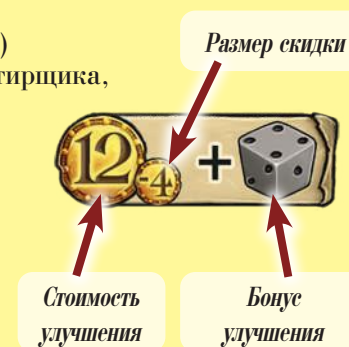
Возьмите 1 или несколько карт таверны (помощника трактирщика, посудомойку, официантку, столик, пивовара) из общего запаса и положите их в закрытую на верх личной колоды. Стоимость каждой карты таверны (в талерах) указана в её левом верхнем углу.

**Важно!** В каждом раунде вы можете купить не более 1 карты таверны каждого типа, перечисленного выше.

#### Улучшение таверны и наём персонала

Каждую область (жетон обустройства) вашей таверны, за исключением трактирщика, можно улучшить за талеры.

Базовая стоимость улучшения определяется числом на большом символе талера, который указан на ленте в левом верхнем углу жетона. Бонус, который принесёт улучшение, указан в правой части ленты.



Чтобы улучшить область, переверните её жетон на обратную сторону. Все свойства улучшенного жетона начинают действовать сразу же, и, если не сказано иное, вы можете воспользоваться ими уже в текущей фазе. Если на жетоне находились кубики, верните их на него после улучшения.

*Подробное описание всех улучшений см. на с. 10.*

**ОСОБОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!** Стоимость улучшения можно уменьшить, вернув 1 или несколько карт таверны из улучшаемой области в общий запас. Воспользоваться особым предложением можно, только если в улучшаемую область в фазе прибытия **Б** была выложена карта таверны (к примеру, игрок взял из колоды карту посудомойки и выложил рядом с областью посудомойки). За каждую карту таверны, возвращаемую в общий запас, уменьшайте стоимость улучшения на число с маленького символа талера, который примыкает справа к символу базовой стоимости. **Стоимость улучшения нельзя сделать меньше 0.**



- Чтобы улучшить область посудомойки, можете вернуть в общий запас любое количество карт посудомоек. Стоимость улучшения области посудомойки уменьшается на 3 талера за каждую из них.





- Чтобы нанять постоянную официантку, можете вернуть в общий запас любое количество карт официанток. Стоимость найма постоянной официантки уменьшается на 4 талера за каждую из них.



- Чтобы добавить в таверну дополнительный постоянный столик, можете вернуть в общий запас любое количество карт столиков. Стоимость добавления нового столика уменьшается на 5 талеров за каждую из них. Если на возвращаемых картах столиков лежат карты посетителей, они остаются в таверне до конца текущего раунда.



- Чтобы улучшить область пивовара, можете вернуть в общий запас любое количество карт пивоваров. Стоимость улучшения области пивовара уменьшается на 6 талеров за каждую из них.

**Важно!** Всякий раз, когда вы улучшаете жетон обустройства, вы сразу же получаете 1 карту аристократа и кладёте её взакрытую на верх личной колоды.



**Совет.** Об этой важной награде часто забывают, особенно в первой партии. Символ над трактирщиком служит напоминанием о том, чтобы вы не забывали получать 1 карту аристократа за улучшения.

**Пример:** рядом с областью посудомойки Владимира выложены 2 карты посудомоек. Он решает улучшить эту область



и возвращает одну из выложенных карт посудомоек в общий запас. Таким образом, улучшение обходится ему в  $9 - 3 = 6$  талеров. Он переворачивает жетон посудомойки на улучшенную сторону, берёт карту аристократа за улучшение и кладёт её взакрытую на верх личной колоды.

## Действия за пиво

Заполучить посетителя



Утощая пивом местных жителей, вы делаете их постоянными посетителями вашей таверны. Возьмите одну из открытых карт посетителей из общего запаса и положите её взакрытую на верх личной колоды. Стоимость каждой карты посетителя (в пиве) указана в её левом верхнем углу.

**Важно!** В каждом раунде вы можете приобрести не более 1 карты посетителя.

Всякий раз, когда игрок забирает карту посетителя из общего запаса, на её место немедленно выкладывается в открытую новая карта из колоды посетителей, лежащей взакрытую. В редком случае, если игрок забрал последнюю карту из стопки посетителей стоимостью 3 пива, на её место выкладывается 5-я карта из колоды посетителей.

Некоторые карты посетителей дают вам немедленный бонус, указанный на их столике в центре карты. Такой бонус вы получаете лишь **один раз** — в момент приобретения карты. Вы не получаете его снова, когда карта посетителя выкладывается на ваш столик в последующих раундах.



Подробное описание немедленных бонусов см. на с. 11.



## Заполучить аристократа

В любой момент фазы обслуживания (Е) вы можете приобрести карты аристократов. За 9, 14 или 18 пива вы можете взять 1, 2 или 3 аристократов соответственно и положить их взакрытую на верх личной колоды. Приобретение карт аристократов не лишает вас возможности приобрести 1 карту посетителя.

## Конец вашей фазы обслуживания

Если вы не можете или не желаете выполнять новые действия, ваша фаза обслуживания (Е) заканчивается. Если у вас остаются талеры/ пиво, вы можете сохранить не более 2 талеров/пива в сейфе/пивном складе. Все остатки сгорают. Улучшенные сейф и пивной склад позволяют сохранять до 5 талеров и до 5 пива соответственно.



Верните все неиспользованные белые кубики на свою пивную подставку, а цветные кубики — в общий запас.

Теперь следующий по часовой стрелке игрок выполняет все свои действия. Как только все игроки закончили выполнять действия, вы переходите к фазе закрытия (Ж).

## Пример проведения фазы обслуживания:

в фазе планирования (Д) Владимир при помощи посудомойки поместил зелёный кубик со значением 4 на карту посетителя с центрального столика, для которой нужен кубик с 5. Он также использовал другую посудомойку, чтобы поместить зелёный кубик с 1 на карту аристократа, для которой нужен кубик с 2. Остальные кубики он разместил так, как показано на рисунке.



## Теперь Владимир выполняет действия:

- Сначала он обслуживает двух посетителей, убирая кубики с их карт. Это приносит ему  $5 + 6 = 11$  талеров.

- Он убирает кубик со значением 4 с улучшенной кассы и получает за это 3 талера.
- Он улучшает область пивовара за 18 талеров, тратя 11 талеров от посетителей, 3 от кассы и 4 из сейфа (он перемещает маркер сейфа с деления 5 на деление 1). За сделанное улучшение он берёт карту аристократа из колоды и кладёт её взакрытую на верх личной колоды.
- Теперь он обслуживает аристократа, убирая кубик с его карты. За полученные 2 талера он берёт карту помощника трактирщика из общего запаса и кладёт её взакрытую на верх личной колоды.
- Далее он получает пиво. Поскольку он только что улучшил область пивовара, она приносит ему дополнительное пиво за каждый кубик. Он убирает оттуда все 3 кубика и получает по 3 пива за каждый (2 пива за улучшенную область и 1 пиво за карту пивовара), всего 9 пива.
- На это пиво он приобретает карту посетителя стоимостью 7 пива и кладёт её взакрытую на верх личной колоды. Оставшиеся 2 пива он сохраняет на пивном складе. Также он получает 3 талера в качестве немедленного бонуса нового посетителя. Владимир добавляет их к 1 талеру, хранящемуся в сейфе, и теперь у него там 4 талера.
- Ему хотелось бы улучшить область посудомойки, но для этого нужно 9 талеров. Однако Владимир может снизить стоимость улучшения на 3 талера за каждую карту посудомойки, возвращённую в общий запас. Он тратит 3 талера из сейфа, возвращает 2 выложенные карты посудомоек в запас и переворачивает жетон посудомойки. В его сейфе остаётся 1 талер. За улучшение области посудомойки Владимир получает ещё 1 карту аристократа. На этом его фаза обслуживания (Е) заканчивается. Пиво, которое приносит ему помощник трактирщика, сгорает, потому что пивной склад Владимира заполнен.

### **Ж** Мы закрываемся! (все игроки одновременно)

Каждый игрок собирает все карты, выложенные им в этом раунде, и в открытую помещает их в свою стопку сброса слева от личной колоды.

Если луна находится на последнем делении шкалы раундов, то игра заканчивается. В противном случае кружка пива передаётся следующему участнику по часовой стрелке и игроки начинают новый раунд с фазы вечера (А).

## КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается после 8-го раунда. Игроки подсчитывают победные очки на всех своих картах (в личных колодах и в стопках сброса). Если карта приносит очки, они указаны в её правом верхнем углу.

Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется победителем!

В случае ничьей побеждает претендент, сохранивший большую сумму талеров и пива. Если и тут ничья, в игре несколько победителей.

## Объяснение символов

### Улучшения, действующие со следующего раунда



#### Официантка

Теперь у вас есть постоянная официантка, позволяющая вам бросить кубик вашего цвета в фазе официантки (В) и позже поместить его на клетку действия. Наняв постоянную официантку, вы получаете этот кубик не сразу же, а лишь в следующем раунде.



#### Посудомойка

Теперь у вас есть постоянная посудомойка. Один раз за раунд, в фазе планирования (Д), вы можете поместить 1 кубик (белый или вашего цвета) на клетку действия, считая, что его значение на 1 больше. Значение самого кубика не меняется. Посудомойка не может превратить значение 6 в 1. Наняв постоянную посудомойку, вы сможете воспользоваться её свойством не сразу же, а лишь в следующем раунде.



#### Столики

Начиная со следующего раунда, в вашей таверне будет как минимум 4 столика для размещения посетителей в фазе прибытия (Б). После появления дополнительного столика вы не берёте из колоды никакие карты, чтобы заполнить его. Вы сможете посадить за него посетителей лишь в следующих раундах.

### Улучшения, действующие немедленно



#### Пивовар

Отныне в вашу таверну доставляется больше пива. За каждый кубик, убираемый из улучшенной области пивовара, вы получаете 2 пива (в дополнение к 1 пиву за каждую выложенную карту пивовара).



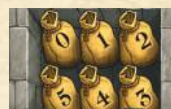
#### Касса

Отныне всякий раз, когда вы убираете кубик с кассы, это приносит вам 3 талера.



#### Бочка фирменного пива

Отныне всякий раз, когда вы убираете кубик с бочки, это приносит вам 2 пива.



#### Сейф

Отныне вы можете сохранять до 5 талеров в вашем сейфе. Все не поместившиеся в сейф талеры сгорают.



#### Пивной склад

Отныне вы можете сохранять до 5 пива на вашем пивном складе. Всё не поместившееся в него пиво сгорает.



#### Монах

Отныне всякий раз, когда вы убираете кубик с монаха, вы можете переместить свой маркер монастыря на 2 деления вперёд.

### Бонусы на шкале раундов

Как только луна перемещается на следующее деление шкалы раундов, все игроки немедленно получают один из описанных ниже бонусов.

#### Раунды 1, 4 и 6

Каждый игрок получает посетителя у стойки и помещает его на барный стул (см. рис. на с. 5). Каждого посетителя у стойки можно использовать лишь раз. После использования верните его в коробку. Чтобы использовать посетителя у стойки, выберите 1 из 2 его возможных действий (они показаны на разных его сторонах).



Заполнив все столики в фазе прибытия **(Б)**, вы можете убрать посетителя у стойки в коробку, чтобы сбросить все карты, взятые во время этой фазы. Вы начинаете фазу **(Б)** сначала.



Во время фазы обслуживания **(Е)** вы можете убрать посетителя у стойки в коробку, чтобы продвинуться на 1 деление по шкале монастыря.

Во время одной и той же фазы можно использовать нескольких посетителей у стойки.



#### Раунд 2

Каждый игрок может взять либо карту посетителя стоимостью 3 пива, либо карту помощника трактирщика. Взятую карту игрок кладёт взакрытую на верх личной колоды.



#### Раунд 3

Каждый игрок может взять либо карту посудомойки, либо кубик своего цвета. Взятый кубик игрок тут же бросает и помещает ниже планшета таверны. Взятую карту игрок кладёт взакрытую на верх личной колоды.



#### Раунд 5

Каждый игрок может взять либо карту столика, либо карту пивовара. Взятую карту игрок кладёт взакрытую на верх личной колоды.



#### Раунд 7

Каждый игрок может взять либо карту помощника трактирщика, либо кубик своего цвета. Взятый кубик игрок тут же бросает и помещает ниже планшета таверны. Взятую карту игрок кладёт взакрытую на верх личной колоды.



#### Раунд 8

Каждый игрок может немедленно и бесплатно улучшить любую область таверны, перевернув её жетон обустройства. Однако такое улучшение не приносит ему карту аристократа! Свойства улучшенных жетонов обустройства доступны игрокам уже в этом раунде.

### Бонусы на шкале монастыря и картах посетителей

Все бонусы, которые игрок получает на шкале монастыря и картах посетителей, нужно применять сразу же, иначе они сгорают.

#### Помощник трактирщика, посудомойка, официантка, столик, пивовар



Возьмите из общего запаса указанную карту и положите её взакрытую на верх личной колоды.



#### 2, 3, 4 талера

Немедленно получите указанное количество талеров.



#### Продвижение по шкале монастыря на 1 или 2

Переместите свой маркер монастыря на 1 или 2 деления по соответствующей шкале. Если вы переместились через деление с бонусом или остановились на нём, то сразу же получаете этот бонус.



#### Вас не обслуживаем!

Вы можете немедленно убрать из игры 1 карту навсегда или другого посетителя, выложенную на один из ваших столиков. Вы не можете убрать посетителя из колоды или стопки сброса. Вы можете убрать карту, только если на ней нет кубика. Не возвращается обслужить посетителя и, получив его талеры, убрать его из игры. Все убираемые из игры карты возвращаются в коробку. Столик, с которого убрали карту, не пополняется новой картой.



#### Аристократ

Возьмите 1 карту аристократа и положите её взакрытую на верх личной колоды.

## ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- При улучшении таверны и персонала вы можете снижать стоимость улучшения, возвращая в общий запас соответствующие выложенные карты.
- Улучшая таверну и персонал, вы получаете 1 карту аристократа и кладёте её взакрытую на верх личной колоды.
- Все карты аристократов, взятые из колоды в фазе **Б**, кладутся в стопку на один и тот же столик.
- Помощники трактирщика, размещаемые рядом с пивным складом, — это не пивовары. Они приносят лишь по 1 пиву.
- Все карты, разыгранные вами во время раунда (не только посетители), в конце раунда переносятся в вашу стопку сброса.
- Все карты, которые вы приобретаете и получаете благодаря бонусам, кладутся взакрытую на верх личной колоды.
- Все немедленные бонусы приобретаемых карт посетителей применяются сразу же — в момент, когда вы забираете эти карты.
- Вы можете применить сразу несколько карт посудомоек к 1 кубику и можете убрать сразу несколько кубиков, чтобы уплатить стоимость 1 действия.
- В фазе **Е** вы можете приобрести не более 1 карты посетителя. Это ограничение не распространяется на карты аристократов.
- В любой момент фазы **Е** вы можете приобрести карты аристократов за пиво (см. таблицу стоимости на поле монастыря).
- В фазе **Е** вы можете приобрести не более 1 карты таверны каждого типа.

## КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

- 1 Берите карты из личной колоды и выкладывайте их в соответствующие области таверны, пока не заполните все столики.
- 2 Возьмите и бросьте 1 кубик вашего цвета за каждую официантку.
- 3 Каждый игрок бросает 4 белых кубика и кладёт их на свою пивную подставку.
- 4 Каждый игрок берёт 1 белый кубик со своей пивной подставки и передаёт её соседу слева. Это повторяется, пока все не выберут по 4 белых кубика.
- 5 Поместите кубики на клетки действий, учитывая правила размещения.
- 6 Убирайте кубики, чтобы продвигаться по шкале монастыря и получать пиво и талеры, которые можно тратить на приобретение новых посетителей, персонала, обустройство и улучшение таверны.
- 7 Все карты, которые вы приобретаете и получаете благодаря бонусам, кладутся взакрытую на верх личной колоды.
- 8 Каждое улучшение приносит вам 1 бесплатную карту аристократа.
- 9 В конце раунда все разыгранные карты переносятся в вашу стопку сброса.

Все игроки одновременно

В порядке хода

*Разработчик игры и издатель хотели бы поблагодарить всех, кто тестировал игру и вычитывал эти правила.*

**Разработчик:** Вольфганг Варш  
**Художник:** Деннис Лохаузен  
**Редактор:** Торстен Гиммлер

**Перевод правил с немецкого на английский:** Адам Маростика  
**Редакторы правил:** Люк Уоррен, Эдоардо Калп, Брюс Вог III

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Александру Петрунину, Дарье Бочаровой, Андрею Черепанову, Андрею Королёву, Роману Дженбазу, Алёне Соколовой, Сергею Стажило-Алексееву, Павлу Друзику, Любови Нога Бердюгиной, Филиппу Иванову за помощь в подготовке русского издания.

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstra e 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

# ТАВЕРНЫ -ТИФЕНТАЛЯ-

## МОДУЛИ

Если вы уже опробовали модуль 1 и хотите сделать игру более сложной, разнообразной и интересной, мы советуем добавить один или несколько описанных ниже модулей.

**Важно!** Каждый модуль дополняет предыдущие. Например, если вы хотите сыграть с модулем 4, вы также должны использовать модули 1, 2 и 3.

## МОДУЛЬ 2

«„Шнапс“, – было его последним словом»

*Талеры и пиво? Нет уж! Крепкие напитки – вот что правит миром. К тому же они дают особые бонусы!*

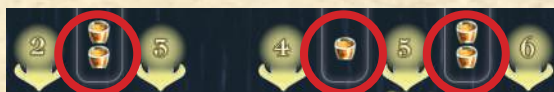
## СОСТАВ МОДУЛЯ 2

- 20 бокалов шнапса.
- 12 двусторонних жетонов артистов (3 разных артиста по 4 жетона каждого).
- 3 жетона шнапса (для поля монастыря).



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите поле монастыря зимней стороной вверх (со снегом). Поместите 3 жетона шнапса в выемки поля монастыря стороной со шнапсом вверх. Жетоны с 2 бокалами шнапса размещаются между раундами 2 и 3 и между раундами 5 и 6. Жетон с 1 бокалом шнапса выкладывается между раундами 4 и 5. Далее подготовьте игру по правилам модуля 1. Затем поместите 20 бокалов шнапса рядом с полем монастыря. Возьмите по 1 набору из 3 разных жетонов артистов за каждого игрока и тоже поместите их рядом с полем монастыря. Верните всех незадействованных артистов в коробку.



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

### Шкала раундов

На шкале раундов зимней стороны поля монастыря встречаются новые бонусы, описанные ниже.



**Шнапс.** Когда луна перемещается через символ шнапса, каждый игрок получает указанное количество бокалов шнапса (1 в раундах 2, 5 и 8; 2 в раундах 3 и 6). Кладите бокалы шнапса на барную стойку.



В раундах 2, 3 и 5 в вашу таверну приходят мучимые жаждой артисты, способные развлечь посетителей. Каждый игрок берёт жетон артиста, изображённый на шкале раундов, **выбирает 1 из 2 его сторон** и добавляет в свою таверну выбранной стороной вверх. **Жетон артиста нельзя перевернуть на другую сторону после добавления в таверну,** поэтому относитесь к выбору серьёзно. **Примечание:** артисты не приносят мгновенные действия, вы сможете активировать их позже за шнапс.



### Описание действий за шнапс

Артист покажет представление, если вы потратите столько шнапса, сколько указано на его жетоне. Представление принесёт вам определённую награду (см. ниже). Артисты показывают представления так часто, как вы хотите, главное, каждый раз платить за это шнапс (исключение: одна сторона жонглёра, см. ниже).

### Действия за шнапс



Во время фазы обслуживания **Е** уберите 1 бокал шнапса в общий запас, чтобы получить 2 талера.

**ИЛИ**



Во время фазы обслуживания **Е** уберите 2 бокала шнапса в общий запас, чтобы получить 3 пива.



Во время фазы обслуживания **(Е)** уберите 5 бокалов шнапса в общий запас, чтобы

немедленно улучшить 1 область таверны. Вы тратите шнапс вместо обычной стоимости улучшения в талерах, поэтому получаете карту аристократа.

**ИЛИ**



Во время фазы обслуживания **(Е)** уберите 2 бокала шнапса в общий запас, чтобы

немедленно убрать из игры 1 карту завсегдатая или другого посетителя, выложенную на ваш столик. Вы можете убрать карту, только если на ней нет кубика.



Во время фазы закрытия **(Ж)**, перед тем как сбросить выложенные карты, уберите 1 бокал шнапса

в общий запас, чтобы поместить одну из этих карт на верх личной колоды. Это действие можно выполнить только раз за раунд.

**ИЛИ**



Во время фазы планирования **(Д)** уберите 1 бокал шнапса в общий запас, чтобы

выставить на 1 кубике любую грань, перед тем как поместить его на клетку действия.

**Важно!** В конце раунда у каждого игрока может быть не более 4 бокалов шнапса. Лишний шнапс необходимо вернуть в общий запас.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый оставшийся у вас бокал шнапса приносит вам 1 победное очко в конце игры.

## МОДУЛЬ 3

«Ваша репутация опережает вас...»

*Хорошая репутация — это неотъемлемая часть любой процветающей таверны. Если управлять заведением вдумчиво и сбалансированно, то успех гарантирован!*

## СОСТАВ МОДУЛЯ 3

- 4 маркера репутации (А).
- 16 карт бардов (Б).
- 10 новых карт посетителей с символом (В).
- Обратная сторона жетона трактирщика со шкалой репутации (Г).



Б

В

Г

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Замешайте 10 карт посетителей с символом белого кубика сверху в колоду посетителей из модуля 1. Выложите поле монастыря зимней (со снегом) стороной вверх. Поместите 3 жетона шнапса в выемки поля стороной со шнапсом **вниз**.

Выложите в открытую стопку из 16 карт бардов рядом со стопкой помощников трактирщика.



Переверните жетон трактирщика на планшете таверны, добавив тем самым в игру шкалу репутации. Маленький жетон в нижней части жетона трактирщика кладётся символом подписи вниз. Каждый игрок получает маркер репутации (белую фишку) и помещает его на трактирщика. Верните незадействованные маркеры репутации в коробку. Далее подготовьте игру по правилам модулей 1 и 2.



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

### Шкала репутации

Шкала репутации состоит из 11 делений (или 12 при игре с модулем 5). Увеличивая репутацию, перемещайте маркер репутации по шкале по часовой стрелке. Если маркер должен переместиться дальше деления с короной, **верните его в начало шкалы репутации**. Он будет продолжать перемещение, принося вам дополнительные бонусы.

Когда маркер репутации останавливается на делении с одним из указанных ниже символов или перемещается через него, вы немедленно получаете соответствующий бонус.



Возьмите 1 бокал шнапса.



Возьмите 1 бокал шнапса или уберите 1 посетителя из таверны (см. подробнее на с. 11 правил модуля 1).



Возьмите 1 карту аристократа и положите её взакрытую на верх личной колоды.

### Фаза репутации

После размещения кубиков в фазе планирования **(Д)** и до выполнения первого действия в фазе обслуживания **(Е)** вы проводите небольшую дополнительную фазу — фазу репутации.

Для начала подсчитайте, сколько талеров принесёт вам размещение кубиков. Учитывайте сумму:

- талеров, которые вы получите за карты посетителей;
- 1 или 3 талера, которые вы получите из кассы.

Затем подсчитайте, сколько пива вы получите. Учитывайте сумму:

- количества пива, которое принесёт пивовар;
- 1 или 2 пива, которые вы получите из бочки;
- 1 пиво от каждой карты помощника трактирщика, лежащей рядом с пивным складом.

Теперь вы перемещаете маркер репутации на число делений, равное **меньшей из этих двух сумм**.

**Важно!** Для подсчёта талеров и пива учитывайте только клетки действий с кубиками и помощников трактирщика. Талеры и пиво, получаемые другими способами, не учитываются. Таким образом, вы игнорируете талеры в сейфе и пиво на пивном складе, а также действия артистов, бонусы шкалы монастыря и немедленные бонусы посетителей.

Даже если вы собрались улучшить область в фазе обслуживания **Е**, что увеличит производство талеров или пива, вы всё равно пока не учитываете эти дополнительные талеры или пиво, поскольку фаза репутации проводится до фазы обслуживания **Е**.

**Важно!** Проведя фазу репутации, текущий игрок немедленно переходит к своей фазе обслуживания **Е**, и лишь после её завершения следующий игрок начинает свою фазу репутации.

**Внимание!** Если вы решите переставить кубики в фазе обслуживания **Е**, это может повлиять на положение вашего маркера на шкале репутации. Не забудьте изменить его положение так, чтобы оно соответствовало вашим изменившимся планам!



### Барды

Вы можете нанять бардов для развлечения посетителей. Во время фазы обслуживания **Е** вы можете приобрести карту барда за 1 талер. Как и другие карты таверны, она кладётся взакрытую на верх личной колоды. За один раунд вы можете приобрести не более 1 карты барда.

Взяв карту барда из колоды в фазе прибытия посетителей **Б**, выложите её справа от пивного склада (в тот же ряд, что и помощников трактирщика). Вы не можете вернуть в общий запас выложенные карты бардов для получения скидки на улучшение пивного склада.

### Серенада барда

За каждую карту барда, взятую в фазе прибытия посетителей **Б**, вы можете переместить маркер репутации на 1 деление вперёд по шкале репутации в фазе обслуживания **Е**. Для этого не нужно использовать кубики.



### Новые посетители

Приобретя карту посетителя с символом белого кубика по центру, немедленно переместите маркер репутации вперёд на количество делений, равное числу в центре этой карты.



Если в центре карты посетителя изображён символ шнапса, то, приобретя её, немедленно получите 1 бокал шнапса.

Вы получаете эти бонусы только в момент приобретения карт посетителей и не получаете их, когда они занимают ваши столики в последующих раундах.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Помимо получения победных очков по правилам модулей 1 и 2, в конце игры вы также получаете очки за свою репутацию, определяемую положением вашего маркера репутации. Если маркер на делении с числом, вы получаете соответствующее число победных очков. Если маркер на делении со шнапсом , вы получаете число победных очков, указанное на предыдущем делении. Если маркер на делении с короной , вы не получаете дополнительные победные очки (вы и так уже получили карту аристократа, заняв это деление).

*Пример: в конце игры маркер репутации Владимира занимает шестое деление шкалы. Следовательно, он получает 5 победных очков.*



## МОДУЛЬ 4

### «Лиха беда начало»

*Открыть таверну — дело нехитрое. Нужны лишь официантка, пиво и столик. Но это не означает, что никто не придумал более успешные бизнес-модели...*

## СОСТАВ МОДУЛЯ 4

- 7 начальных карт



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Единственное изменение в подготовке к игре с этим модулем заключается в том, что участники не добавляют в начальные колоды по 1 официантке, 1 столику и 1 пивовару. Вместо этого каждый игрок получает то, что указано на его начальной карте. Перемешайте 7 начальных карт и выложите в открытую 3 из них. Каждый участник выбирает одну из этих карт и берёт всё, что на ней указано. Несколько игроков (или даже все) могут выбрать одну и ту же начальную карту.



Возьмите 1 столик, 1 официантку и 1 пивовара (как в модуле 1).



Возьмите 1 барда, 1 помощника трактирщика, 1 пивовара и 1 посудомойку.



Переместите маркер монастыря на 3 деления вперёд по шкале монастыря (это сразу же принесёт вам 1 помощника трактирщика). Затем уберите 2 завсегдатаев из личной колоды в коробку.



Возьмите 1 бокал шнапса. Затем немедленно и бесплатно улучшите область столиков своей таверны. Это улучшение не приносит вам аристократа.



Возьмите 1 столик и 1 барда. Затем немедленно и бесплатно улучшите пивной склад. Это улучшение не приносит вам аристократа. Также вы начинаете игру с запасом в 5 пива — поместите маркер пивного склада на деление 5.



Возьмите 1 официантку. Затем немедленно и бесплатно улучшите область официантки, перевернув жетон с собакой. Это улучшение не приносит вам аристократа.



Возьмите 1 посудомойку. Затем уберите 1 завсегдага из личной колоды в коробку. Наконец, немедленно и бесплатно улучшите кассу своей таверны. Это улучшение не приносит вам аристократа.

Не забудьте перемешать личную колоду перед первым раундом.

Все остальные правила модулей 1, 2 и 3 остаются теми же.

## МОДУЛЬ 5

«Чем позже час, тем милее посетители...»

*Пусть ваша репутация и опережает вас, но сможете ли вы предъявить книгу отзывов, полную подписей довольных клиентов? Уж лучше иметь её под рукой, чтобы впечатлить снобов-аристократов!*

## СОСТАВ МОДУЛЯ 5

- 4 книги отзывов.
- 40 жетонов подписей.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ




Подготовьтесь к игре так, как описано в модулях 1–4. Маленький жетон в нижней части жетона трактирщика кладётся символом подписи вверх. Каждый игрок получает книгу отзывов и кладёт её выше своего планшета таверны. Верните незадействованные книги отзывов в коробку. Поместите жетоны подписей в общий запас рядом с картами посетителей. Поместите по 1 жетону подписи на каждую из 4 открытых карт посетителей, а также на открытую стопку посетителей стоимостью 3 пива.

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

### Книга отзывов

Книга отзывов состоит из 4 колонок, которые вы будете заполнять сверху вниз жетонами подписей. Есть 2 способа сделать это:

- Всякий раз, приобретая карту посетителя за пиво, берите лежащий на ней жетон подписи и кладите на книгу отзывов (считается, что посетитель расписался в вашей книге). Жетон подписи нужно класть в колонку, соответствующую стоимости приобретённой карты: 3–4 пива, 5 пива, 6 пива или 7–8 пива. Выкладывая в открытый ряд новую карту посетителя взамен взятой, добавляйте на неё новый жетон подписи из запаса. После приобретения посетителя за 3 пива из стопки добавьте новый жетон подписи на следующую карту в этой стопке.
- Если ваш маркер репутации перемещается на или через деление с символом подписи , возьмите жетон подписи из общего запаса и положите его в любую колонку книги отзывов (но не забывайте, что колонки заполняются сверху вниз!).

На некоторых клетках книги отзывов указаны бонусы. Накрывая такую клетку жетоном подписи, вы немедленно получаете её бонус. Если вы должны добавить жетон подписи в колонку, которая уже заполнена, вы не добавляете этот жетон и сбрасываете его.

Выложив жетон подписи на одну из изображённых ниже клеток, вы тут же получаете её бонус.



Возьмите 1 карту помощника трактирщика и положите её взакрытую на верх личной колоды.



Возьмите 1 карту посудомойки и положите её взакрытую на верх личной колоды.



Возьмите 1 карту официантки и положите её взакрытую на верх личной колоды.



Возьмите 1 карту столика и положите её взакрытую на верх личной колоды.



Переместите свой маркер репутации на 1 или 3 деления вперёд.



Возьмите 1 карту аристократа и положите её взакрытую на верх личной колоды.



Возьмите 1 бокал шнапса из общего запаса.

Когда вы помещаете жетон подписи на последнюю незаполненную клетку горизонтального ряда книги отзывов, вы немедленно получаете 1 карту аристократа и кладёте её взакрытую на верх личной колоды.

Количество жетонов подписей ограничено. В редком случае, когда вы приобрели посетителя без жетона подписи, вы не сможете использовать подпись этого посетителя в книге отзывов.

Заметьте, что, даже играя с модулем 5, вы не можете приобрести более 1 посетителя за раунд.

Все остальные правила модулей 1–4 остаются теми же.