



DIE TAVERNEN IM -TIEFFEN THAL-

Wolfgang
Warsch

Das Würfel-Einsatz- und
Kartendeck-Ausbau-Spiel von
Wolfgang Warsch
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

SPIELIDEE

Die kleine Ortschaft Tiefenthal ist berühmt für ihre schummrigen Tavernen. Dort liegen auch DIE TAVERNEN IM TIEFFEN THAL. Hier kann man regelmäßig die Bürger der Umgebung als Stammgäste antreffen.

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Wirts und versucht, neue, zahlungskräftige Gäste zu gewinnen. Nur dann ist genug Geld da, um die Taverne auszubauen und so auch angesehene Adlige in die Taverne zu locken. Aber welcher Ausbau ist der richtige? Ein zusätzlicher Tisch schadet nie, oder doch lieber in ein größeres Bierlager investieren? Ist die Konzentration auf Geld richtig? Oder doch eher dafür sorgen, dass das Bier in Strömen fließt?

Bei DIE TAVERNEN IM TIEFFEN THAL besteht die Herausforderung darin, die Würfel geschickt zu wählen und sein persönliches Kartendeck möglichst gewinnbringend auszubauen.



1. Legt den **Klosterplan** mit der Sommerseite (ohne Schnee) nach oben aus. Legt in die 3 Aussparungen im Klosterplan die Schnaps-Plättchen so ein, dass die Schnäpse **nicht sichtbar** sind. Ihr werdet im Laufe des Spiels die Bierdeckel von Spieler zu Spieler schieben. Lasst also beim Aufbau genug Platz in der Tischmitte frei, um das ungehindert machen zu können.

2. Steckt den **Runden-Marker (Mond)** zusammen und stellt ihn neben Feld 1 der Runden-Leiste im oberen Bereich des Klosterplans (**2a.**). Legt pro Spieler **3 Tresen-Gäste** neben dem Klosterplan bereit (**2b.**). Übrige Tresen-Gäste legt ihr zurück in die Schachtel.

4b.
4a.
4c.
4c.
4c.
4c.
5.

Bierhändler

Tellerwäscher

Kellnerin

Tisch

Lieferant

4. + 5. Gäste-Karten und Adlige

3. Tavernen-Karten



8a.



8b.

9a. Nachziehstapel

6a. Tische

6b. Kellnerin

6c. Kasse

6d. Mönch

7b.

6k. Bierlager

**6e. Waschplatz/
Tellerwäscher**

7a.

6f. Tresor

6g. Wirt

6h. Fass

6i. Lieferant

MODULE

DIE TAVERNEN IM TIEFEN THAL ist ein Spiel, das mit mehreren, aufeinander aufbauenden Modulen gespielt werden kann. Im Grundspiel (Modul 1) müsst ihr eure Taverne ausbauen, um möglichst viele Adlige anzulocken. In Modul 2 könnt ihr zusätzlich mit Hilfe von Schnäpsen Bonusaktionen erhalten.

Modul 3 führt die Ruf-Leiste ein, die euch eine weitere Möglichkeit bietet, an Schnäpse und Adlige zu gelangen. In Modul 4 können die Spieler mit der Hilfe von Startkarten ihre Anfangsbedingungen individuell bestimmen.

Und in Modul 5 möchtet ihr noch dazu möglichst viele Eintragungen in eurem Gästebuch schaffen, um Boni freizuschalten.

Alle Module bauen aufeinander auf. Möchtet ihr also Modul 4 spielen, müsst ihr dafür auch die Module 1, 2 und 3 verwenden. Seid ihr nicht so spielerfahren, empfehlen wir euch, nur mit Modul 1 zu starten. Erfahrenen Spielern empfehlen wir, auch gleich mit den Modulen 2 und 3 zu spielen.

Im Folgenden erklären wir euch die Regeln für das Grundspiel (Modul 1). Die Spielregeln für die weiteren Module findet ihr im Beiblatt.

SPIELMATERIAL (MODUL 1)

- 1 Klosterplan
- 1 Runden-Marker (Mond)
- 12 Tresen-Gäste
- 4 Tavernen inkl. Tavernen-Ausstattungen:
Tische (6a.), Kellnerin (6b.), Kasse (6c.), Mönch (6d.),
Tellerwäscher (6e.), Tresor (6f.), Wirt (6g.), Fass (6h.),
Lieferant (6i.), Bierlager (6k.)
- 16 weiße Würfel
- 12 farbige Würfel (3 pro Farbe)
- 4 Bierdeckel
- 4 Bierlager-Marker
- 4 Tresor-Marker
- 4 Kloster-Marker
- 1 Bierkrug
- 207 Karten:
 - 80 Tavernen-Karten (jeweils 16x)
 - 38 Gäste-Karten (8x 3er, 7x 4er, 8x 5er, 7x 6er, 4x 7er und 4x 8er)
 - 61 Adligen-Karten
 - 28 Stammgäste (pro Farbe 4x 2er und 3x 1er)

SPIELÜBERBLICK (MODUL 1)

Jeder Spieler baut seine Taverne aus. Im Spielverlauf werden immer wieder Gäste eure Taverne besuchen, die euch dafür entlohnen, dass ihr sie entsprechend ihrer Wünsche bedient. Mit diesem Geld könnt ihr Mitarbeiter vorübergehend anwerben oder eure Taverne z.B. mit weiteren Tischen oder einem größeren Bierlager aufwerten. Auch können damit Mitarbeiter dauerhaft angestellt werden. Wer nach 8 Runden die lukrativste Taverne hat und damit die meisten Siegpunkte erzielt, ist Sieger und Chef-Wirt in Tiefenthal.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über 8 Runden. Der Runden-Marker (Mond) im oberen Bereich des Klosterplans zeigt euch an, in welcher Runde ihr euch aktuell befindet. Jede Runde ist in 7 Phasen aufgeteilt, die in genau dieser Reihenfolge gespielt werden:

- A** Der nächste Abend in der Taverne → alle Spieler gleichzeitig
- B** Die Taverne füllt sich → alle Spieler gleichzeitig
- C** Die Kellnerin kommt → alle Spieler gleichzeitig
- D** Was darf's denn sein? → alle Spieler reihum
- E** Qual der Wahl → alle Spieler gleichzeitig
- F** Jetzt wird serviert! → alle Spieler reihum
- G** Sperrstunde! → alle Spieler gleichzeitig

Die fünf Phasen **A**, **B**, **C**, **E** und **G** führen alle Spieler gleichzeitig durch.

Die Phasen **D** und **F** beginnt jeweils der Startspieler der Runde, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

A Der nächste Abend in der Taverne (alle Spieler gleichzeitig)

Der Startspieler zieht den Mond auf das nächste Feld der Runden-Leiste. In der ersten Runde wird der Mond auf das erste Feld der Runden-Leiste gezogen. Immer wenn der Mond auf oder über (ab Modul 2) ein Symbol zieht, bekommen alle Spieler den entsprechenden Bonus. *Eine Übersicht über die verschiedenen Boni findest du auf Seite 11.*

B Die Taverne füllt sich (alle Spieler gleichzeitig)

In dieser Phase betreten die Gäste deine Taverne. Decke dazu die oberste Karte deines verdeckten Nachziehstapels auf und lege sie offen in deiner Taverne ab. Je nachdem, was für eine Karte du ziehst, musst du sie an die entsprechende Stelle anlegen (siehe Abbildung rechts):

Anschließend ziehst du wieder eine Karte vom Nachziehstapel und legst sie an den passenden Ort. Das wiederholst du so lange, **bis alle deine Tische (vorhandene und ggf. in dieser Phase neu gezogene) besetzt** sind. Dann endet Phase B für dich. Es ist üblich, dass nicht alle Spieler diese Phase gleichzeitig beenden.

WICHTIG! Adlige sind sehr gesellig und setzen sich gern gemeinsam an einen Tisch. Den ersten Adligen, den du in einer Runde aufdeckst, musst du auf einen freien Tisch legen. Jeden weiteren Adligen legst du **auf einen Adligen**, der in dieser Runde schon Platz an einem Tisch genommen hat.

Während der Sperrstunde (Phase **G**) kommen **alle** Karten, die du in dieser Runde aufgedeckt und angelegt hast, auf deinen Ablagestapel. In der **nächsten Runde** ziehst du also **neue Karten** von deinem Nachziehstapel. Solltest du zu irgendeinem Zeitpunkt eine Karte von deinem Nachziehstapel

Bereich für Kellnerinnen, die gezogen werden. Du legst sie in einer Reihe links neben den Hund bzw. die fest angestellte Kellnerin.

Ablagestapel (offen)

Nachziehstapel (verdeckt)

Bereich fürs Gästebuch (Modul 5)

Stammgäste, Gäste oder Adlige kommen von links nach rechts auf freie Tische.

Bereich für Tische, die gezogen werden. Du legst sie in einer Reihe rechts neben die bereits vorhandenen (auf dem Spielertableau aufgedruckten) Tische.



Bereich für Tellerwäscher, die gezogen werden. Du legst sie in einer Reihe links neben den Waschplatz bzw. den bereits fest angestellten Tellerwäscher.

Bereich für Lieferanten, die gezogen werden. Du legst sie in einer Reihe rechts neben den bereits vorhandenen (auf dem Spielertableau aufgedruckten) Lieferanten.

Bereich für Bierhändler und Barden (Modul 3), die gezogen werden. Du legst sie in einer Reihe rechts neben das Bierlager.

ziehen müssen, obwohl dieser leer ist, musst du deinen Ablagestapel mischen und ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit legen.

Sobald die Tische aller Spieler gefüllt sind, endet diese Phase.



Beispiel: Wolfgang hat zuerst einen Adligen **A** aufgedeckt und ihn auf einen Tisch gelegt. Danach hat er nacheinander einen Tisch **B**, eine Kellnerin **C** sowie einen Lieferanten **D** gezogen und diese zu den passenden Plätzen in seiner Taverne gelegt. Die nächsten beiden Karten waren zwei Gäste **E**, die Wolfgang jeweils auf den zweiten und dritten freien Tisch gelegt hat. Als nächste Karte hat Wolfgang einen Adligen **F** gezogen und ihn auf die vorher gezogene Adligen-Karte gelegt. Dann hat er eine Kellnerin **G** gezogen und sie neben die andere Kellnerin gelegt, die er vorher gezogen hatte. Schlussendlich hat er noch einen Stammgast **H** gezogen und ihn auf seinen vorher gezogenen Tisch gelegt. Da nun alle Tische besetzt sind, darf er keine weiteren Karten mehr aufdecken.

C Die Kellnerin kommt (alle Spieler gleichzeitig)

Für jede Kellnerin, die du in Phase **B** aufgedeckt hast, darfst du aus dem allgemeinen Vorrat **jeweils 1 Würfel in deiner Farbe** nehmen, würfeln und danach unter deiner Taverne ablegen. Diese(n) Würfel darfst du in Phase **F** für Aktionen verwenden.

Hast du in einer früheren Runde eine Kellnerin fest angestellt (das Plättchen vom Hund auf die Kellnerin umgedreht), erhältst du auch dafür 1 Würfel in deiner Farbe (siehe „Symbolerklärungen“ auf Seite 10).

Du kannst dadurch **maximal 3 Würfel in deiner Farbe** erhalten. Mehr als 3 Kellnerinnen bringen keine weiteren Würfel.

Beispiel: Wolfgang hat bereits eine Kellnerin fest angestellt und hat zusätzlich eine weitere Kellnerin aufgedeckt. Er darf somit 2 Würfel seiner Farbe nehmen und sofort würfeln.



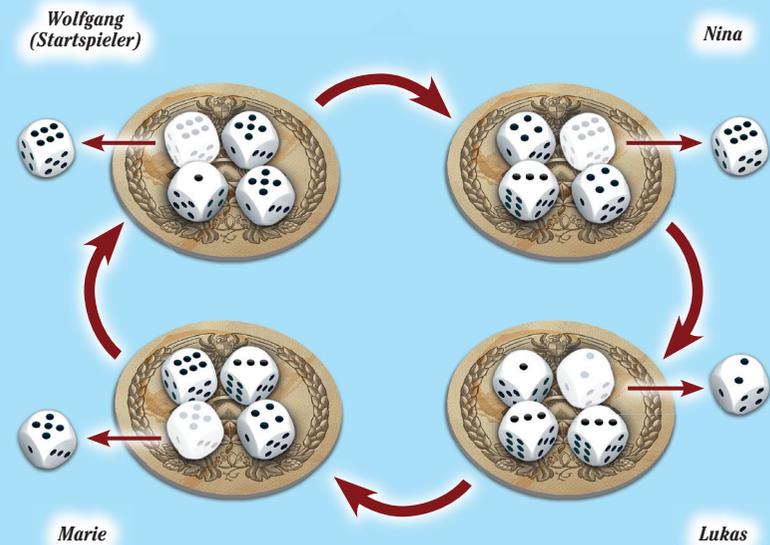
D Was darf's denn sein? (alle Spieler reihum)

Zunächst würfeln alle Spieler gleichzeitig die 4 weißen Würfel auf ihrem Bierdeckel und legen sie anschließend wieder dort ab.

Beginnend mit dem Startspieler und dann einzeln im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler der Reihe nach 1 Würfel von seinem Bierdeckel und legt ihn unterhalb seiner Taverne ab.

Nachdem das alle Spieler getan haben, gibt jeder seinen Bierdeckel (auf dem jetzt noch 3 weiße Würfel liegen) an seinen linken Mitspieler weiter. Das wiederholt ihr noch drei Mal, bis alle Würfel von den Bierdeckeln genommen wurden und jeder Spieler 4 weiße Würfel unterhalb seiner Taverne vor sich liegen hat. Mit diesen Würfeln können die Spieler dann in Phase **F** Aktionen ausführen.

Beispiel: Wolfgang als Startspieler nimmt sich von seinem Bierdeckel eine „6“. Anschließend nimmt Nina sich von ihrem Bierdeckel ebenfalls eine „6“. Lukas nimmt eine „2“ und Marie eine „5“. Anschließend werden die Bierdeckel im Uhrzeigersinn weitergereicht. Von dem neuen Bierdeckel nimmt sich Wolfgang erneut eine „6“. Nina nimmt sich eine „5“, Lukas eine „4“ und Marie eine „1“. Danach werden die Bierdeckel erneut im Uhrzeigersinn weitergegeben usw.



E Qual der Wahl (alle Spieler gleichzeitig)

Bevor du in der nächsten Phase **F** deine Aktionen durchführst, planst du sie zunächst in dieser Phase. Dafür legst du alle deine unterhalb der Taverne liegenden Würfel (weiße und eigene Würfel, die du über die Kellnerin bekommen hast) auf die passenden Aktionsfelder. Diese Planung dient zu deiner Übersicht und darf später noch geändert werden.



Auf Felder mit einem „?“ kann ein Würfel mit einer beliebigen Augenzahl gelegt werden.



Auf ein Feld mit einem „1x“ darf **nur 1 Würfel** der entsprechenden Augenzahl gelegt werden.



Auf Feldern mit vorgegebener Augenzahl muss der Würfel genau die abgebildete Augenzahl zeigen (Ausnahme: Tellerwäscher).



Auf ein Feld mit „...“ (Mönch und Lieferant) dürfen **beliebig viele Würfel** der entsprechenden Augenzahl gelegt werden.

Wichtig: Auch wenn du mehrere Adlige zu demselben Tisch gelegt hast, darfst du dennoch nur einen Würfel auf die oberste Adligen-Karte legen.



Für jeden **Tellerwäscher** in deiner Taverne darfst du **1 Würfel** auf einem beliebigen Aktionsfeld so einsetzen, als wäre er um **1 höher**. Der Würfel wird dabei aber nicht gedreht, sondern mit der gewürfelten Augenzahl auf das Feld gelegt. So lässt sich auch später noch gut nachvollziehen, wie viele Tellerwäscher du eingesetzt hast. Eine gewürfelte 6 darf durch einen Tellerwäscher nie zu einer 1 gemacht werden! **Du darfst mehrere Tellerwäscher einsetzen**, um einen Würfel um mehr als 1 zu erhöhen.

Beispiel: Wolfgang hat insgesamt sechs Würfel mit den Werten 1, 1, 3, 3, 5 und 6. Er legt die beiden 1en und die 6 auf den Lieferanten, die 5 auf den Mönch, eine 3 auf einen seiner Gäste und die andere 3 auf das Fass.



Sobald alle Spieler ihre Würfel platziert haben, führen die Spieler in der nächsten Phase – beginnend beim Startspieler – nacheinander ihre Aktionen durch.

F Jetzt wird serviert! (alle Spieler reihum)

Es beginnt der Startspieler. Er führt **alle seine Aktionen** aus. Danach führt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn **alle** seine Aktionen aus. Wenn du an der Reihe bist, **entfernst du nacheinander deine platzierten Würfel**. Du erhältst dafür Dublonen, wenn du Gäste bedienst oder Bier, wenn du Bier anlieferst. Entfernst du einen Würfel vom Mönch, darfst du im Kloster fortschreiten. Bier und Dublonen sind in diesem Spiel nur virtuell und nicht als festes Spielmaterial vorhanden.

Für Dublonen und Bier kannst du dann die auf den nächsten Seiten beschriebenen Aktionen durchführen (siehe „Für Dublonen“ und „Für Bier“).

WICHTIG: Würfel, die du verwendest, werden **sofort** aus deiner Taverne entfernt. Das hilft dir dabei die Übersicht zu behalten, welche Würfel du bereits verwendet hast und welche noch nicht. Das ist vor allem in späteren Runden sehr hilfreich. Verwendete weiße Würfel legst du wieder zurück auf deinen Bierdeckel und die Würfel deiner Farbe in den allgemeinen Vorrat.

Wenn du einen Würfel noch nicht entfernt hast, kannst du ihn in dieser Phase auch noch auf ein anderes, bislang unbenutztes Feld legen, falls du deinen Plan doch noch ändern solltest.



Für das Entfernen des Würfels erhält der Spieler 1 Bier.



Für das Entfernen des 2er-Würfels erhält der Spieler 2 Dublonen.

Die Aktionen in dieser Phase sind dynamisch. Ein Spieler kann also z.B. zuerst eine Aktion ausführen, die 5 Dublonen kostet und entsprechend Würfel im Wert von 5 Dublonen aus seiner Taverne entfernen. Danach kann er z.B. Würfel im Wert von 4 Bier entfernen und eine entsprechende Aktion durchführen. Danach könnte er (sofern er noch genug Würfel übrig hat) z.B. eine weitere Aktion im Wert von 2 Dublonen ausführen und wieder die entsprechende Anzahl an Würfeln entfernen. **Er kann dazu immer auch mehrere Würfel kombinieren.** Sofern er Würfel entfernt, die den geforderten Betrag übersteigen, kann er übriges Geld und Bier (z.B. er entfernt einen 4-Dublonen Würfel und führt eine Aktion durch, die nur 3 Dublonen kostet) während seiner Aktionen „im Kopf“ oder am Ende der Aktionsphase im Tresor oder Bierlager speichern. Dublonen und Bier, die er nicht verwendet hat und nicht in seinem Tresor bzw. seinem Bierlager lagern konnte oder wollte verfallen am Ende der Aktionsphase.

1. Einen Gast bedienen

Entfernst du einen Würfel von einem Stammgast, Gast oder Adligen, erhältst du **so viele Dublonen, wie auf der Karte angegeben** sind.



2. Die Kasse leeren

Entfernst du den Würfel von deiner Kasse, erhältst du, unabhängig von der Augenzahl des Würfels, genau **1 Dublone**. Hast du deine Kasse schon aufgewertet, erhältst du **3 Dublonen**.

3. Bier anliefern

Auf der Bieranlieferung dürfen 1er- und/oder 6er-Würfel liegen. Für **jeden Würfel**, den du von deiner Bieranlieferung entfernst, erhältst du 1 Bier **plus** ein weiteres Bier für **jede Lieferanten-Karte**, die du neben der Bieranlieferung liegen hast.

Hast du deine Bieranlieferung schon aufgewertet, bekommst du **für jeden Würfel**, den du von der Bieranlieferung nimmst, 2 Bier.



Beispiel: Wolfgang legt zwei 1er und eine 6 (= 3 Würfel) auf die Bieranlieferung. Da dort (die Bieranlieferung ist noch nicht ausgebaut) 2 Lieferanten liegen, bekommt er für jeden seiner Würfel 3 Bier, insgesamt also 9 Bier.

4. Besuch des Bierhändlers

Für **jeden Bierhändler**, den du in Phase **B** aufgedeckt hast, erhältst du genau **1 Bier**.

Wichtig: Der Bierhändler erhöht nicht die Anzahl an Bieren, die du pro Würfel durch deine Bieranlieferung erhältst!



5. Das Fass

Hier gibt es die Hausmarke der Taverne. **Entfernst** du den **Würfel** von deinem Fass, erhältst du, unabhängig von der Augenzahl des Würfels, genau **1 Bier**.

Hast du das Fass schon aufgewertet, erhältst du **2 Bier**.

6. Der Mönch



Für jeden Würfel, den du von deinem Mönch entfernst, darfst du deinen Kloster-Marker auf der Kloster-Leiste **1 Feld vorwärts** bewegen. Erreicht oder überspringt dein Kloster-Marker ein Feld mit Bonus, erhältst du diesen **Bonus sofort**.

Hast du deinen Mönch schon aufgewertet, darfst du für jeden so entfernten Würfel 2 Felder voranziehen. Ziehst du über das

Feld 22 hinaus, ziehst du den Kloster-Marker wieder auf das Startfeld und später dann von dort im Uhrzeigersinn weiter.

Eine vollständige Liste der Boni findest du auf Seite 11.

Welche Aktionen kannst du beim Entfernen der Würfel durchführen?

Hinweis: Es gibt keine feste Reihenfolge, in der die Aktionen durchgeführt bzw. Dublonen und Bier ausgegeben werden müssen. Du musst also nicht zuerst alle Dublonen-Aktionen und dann alle Bier-Aktionen abhandeln. Oftmals ist ein gemischtes Vorgehen besser, z.B. zuerst einen Teil der Dublonen einsetzen, um Aufwertungen für mehr Bier zu erhalten.

WICHTIG: Immer, wenn du **neue Karten** kaufst oder bekommst, legst du sie **verdeckt auf deinen Nachziehstapel**. Damit stehen sie dir in der nächsten Runde sofort zur Verfügung!

Für Dublonen:



Tavernen-Karten kaufen

Nimm dir 1 oder mehrere Tavernen-Karten (Bierhändler, Tellerwäscher, Kellnerin, Tisch oder Lieferant) aus der allgemeinen Auslage und lege sie **verdeckt auf deinen Nachziehstapel**. Jede genommene Karte kostet dich so viele Dublonen, wie links oben auf der Karte angegeben ist.

Wichtig: Pro Runde darfst du von **jeder Kartenart maximal 1 Karte** kaufen!

Taverne aufwerten oder Mitarbeiter fest einstellen

Die Teile der Taverne können durch Abgabe von Dublonen dauerhaft aufgewertet werden (mit Ausnahme des Wirts mit seinem Tresen, dieses Plättchen wird automatisch ab Modul 3 umgedreht).

Die Kosten einer Aufwertung sind auf dem jeweiligen Plättchen oben links in Dublonen angegeben. Rechts daneben ist dargestellt, was die Aufwertung dauerhaft bringt.



Um ein Plättchen aufzuwerten, drehst du es auf die Rückseite. Ab sofort gilt der verbesserte Effekt für dich. Wenn nicht anders angegeben, dürfen Aufwertungen **sofort** verwendet werden. Lagen vor der Aufwertung ein oder mehrere Würfel auf dem Plättchen, so werden diese auch wieder auf das umgedrehte Plättchen gelegt.

WICHTIG: Immer, wenn du ein Plättchen aufwertest, erhältst du dafür **sofort 1 Adligen** (egal ob Mann oder Frau) und legst ihn **verdeckt auf deinen Nachziehstapel**.



Tipp: Diese wichtige Regel wird öfters bei einer ersten Partie vergessen. Das Symbol oberhalb des Wirtes hilft dir sie in Erinnerung zu rufen.

Eine vollständige Erklärung der Aufwertungen findest du auf Seite 10.

SONDERANGEBOT! Die Kosten einer Aufwertung können reduziert werden, indem eine oder mehrere Tavernen-Karten abgegeben und **zurück in den Vorrat** gelegt werden. Die Nutzung des Sonderangebots ist nur möglich, wenn die Karte in Phase **B** aufgedeckt und in den aufzuwertenden Bereich gelegt wurde (z.B. eine Tellerwäscher-Karte neben dem Waschplatz). Karten vom Nachzieh- oder Ablagestapel dürfen niemals abgegeben werden! **Pro Karte**, die abgegeben wird, reduziert sich der Preis für die Aufwertung um den Betrag der kleinen Dublone rechts neben den Kosten. Allerdings bekommst du kein Geld heraus. Du kannst eine Aufwertung also höchstens kostenlos bekommen.



- Möchtest du einen Tellerwäscher fest anstellen, darfst du beliebig viele Tellerwäscher-Karten abgeben. Pro abgegebener Tellerwäscher-Karte reduzieren sich die Kosten für die Aufwertung um 3 Dublonen.



- Möchtest du eine Kellnerin fest anstellen, darfst du beliebig viele Kellnerin-Karten abgeben. Pro abgegebener Kellnerin-Karte reduzieren sich die Kosten für die Aufwertung um 4 Dublonen.



- Wenn du dauerhaft einen weiteren **Tisch** haben willst, darfst du beliebig viele Tisch-Karten abgeben. Gästekarten, die auf einem so entfernten Tisch lagen, bleiben für die aktuelle Runde in deiner Taverne liegen. Pro abgegebener Tischkarte reduzieren sich die Kosten für die Aufwertung um 5 Dublonen.



- Wenn du deine Bieranlieferung aufwerten willst, darfst du beliebig viele Lieferanten abgeben. Pro abgegebener Lieferanten-Karte reduzieren sich die Kosten für die Aufwertung um 6 Dublonen.

Beispiel: Wolfgang hat 2 Tellerwäscher neben seinem Waschplatz liegen. Er entscheidet sich, einen davon zurück in den allgemeinen Vorrat zu legen. Deshalb kostet es ihn nur $(9 - 3 =) 6$ Dublonen, den Tellerwäscher fest anzustellen (also das Tellerwäscher-Plättchen umzudrehen). Dann nimmt er sich für die Aufwertung einen Adligen und legt ihn verdeckt auf seinen Nachziehstapel.



Für Bier:

Einen Gast mit Bier anwerben



Indem du den Dorfbewohnern Bier aufs Haus anbietest, kannst du sie als neue Gäste für deine Taverne gewinnen. Nimm dir **eine** der offen ausliegenden **Gäste-Karten** und lege sie **verdeckt auf deinen Nachziehstapel**. Bezahle für den Gast die Kosten in Bier, die links oben auf der Karte angegeben sind.

Wichtig: In deinem Zug darfst du **maximal 1 Gast** anwerben!

Hast du einen Gast aus der offenen Auslage genommen, ziehst du sofort die oberste Karte vom verdeckten Gäste-Nachziehstapel und ergänzt die offene Auslage. Im seltenen Fall, dass der Gäste-Nachziehstapel mit Kosten von 3 Bier aufgebraucht ist, wird nun an dessen Stelle eine fünfte Karte vom verdeckten Gäste-Nachziehstapel aufgedeckt.



Bei manchen Gästen ist **auf dem Tisch** ein **Sofortbonus** abgebildet. Diesen **Bonus** erhältst du **einmalig** bei der Anwerbung des Gastes (wenn du die Karte nimmst). Der Bonus wird nicht noch einmal aktiviert, wenn du den Gast in einer späteren Runde an einen deiner Tische setzt. Eine Übersicht über die Sofortboni findest du auf Seite 11.



Adlige mit Bier anwerben

Du kannst immer auch 9, 14 oder 18 Bier abgeben und dafür 1, 2 oder 3 Adlige erhalten. Diese neuen Adligen legst du verdeckt auf deinen Nachziehstapel.

Ende deiner Aktionsphase

Sobald du keine Aktion mehr durchführen kannst oder möchtest, endet die Aktionsphase für dich. Hast du noch **Dublonen** oder **Bier** übrig, kannst du jeweils bis zu **2 davon** im Tresor bzw. Bierlager speichern, der Rest verfällt. Hast du deinen Tresor bzw. dein Bierlager aufgewertet, kannst du dort jeweils bis zu 5 Dublonen bzw. Bier lagern.



Hast du Würfel übrig, die du nicht einsetzen wolltest oder konntest, legst du die weißen Würfel zurück auf deinen Bierdeckel und die Würfel deiner Farbe in den allgemeinen Vorrat. Dann führt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler seine kompletten Aktionen durch usw.

Sobald alle Spieler ihre Aktionen von Phase **F** durchgeführt haben, endet diese Phase.

Beispiel:

In der Planungsphase hat Wolfgang einen Tellerwäscher verwendet, um den grünen Würfel mit der 4 auf den Gast mit dem Platz für einen 5er Würfel zu setzen, und einen Tellerwäscher um eine 1 auf den Adligen (2er Würfel benötigt) legen zu können.



Nun führt er die folgenden Aktionen durch:

- Er bedient die beiden Gäste, indem er die Würfel entfernt. Dafür erhält er insgesamt $(5 + 6 =) 11$ Dublonen.

- Er nimmt den 4er-Würfel von der (aufgewerteten) Kasse und erhält dafür 3 Dublonen.
- Er bezahlt insgesamt 18 Dublonen (11 Dublonen von seinen Gästen, 3 Dublonen von der Kasse und 4 Dublonen aus seinem Tresor), um die Bieranlieferung aufzuwerten. Den Tresor-Marker setzt er auf die 1. Für die Aufwertung erhält er einen Adligen und legt ihn verdeckt auf seinen Nachziehstapel.
- Er bedient den Adligen, indem er den Würfel entfernt. Für die 2 Dublonen, die er dafür bekommt, holt er sich einen Bierlieferanten und legt ihn verdeckt auf seinen Nachziehstapel.
- Nun produziert er Bier. Da er die Bieranlieferung gerade aufgewertet hat, erhält er für seine drei Würfel sofort jeweils ein weiteres Bier. Er entfernt die drei Würfel von der Bieranlieferung und erhält für jeden Würfel 3 Bier (2 für die Bieranlieferung + 1 Bier für den zusätzlichen Lieferanten), also insgesamt 9 Bier.
- Für diese 9 Bier wirbt Wolfgang nun einen Gast an, der 7 Bier kostet und den er anschließend auf seinen Nachziehstapel legt. Die übrigen zwei Bier speichert er im Bierlager. Als Sofortaktion erhält er von diesem Gast 3 Dublonen. Zusammen mit der übrigen Dublone in seinem Tresor hat Wolfgang also noch 4 Dublonen zur Verfügung.
- Wolfgang möchte noch seinen Waschplatz aufwerten. Dafür müsste er eigentlich 9 Dublonen bezahlen. Er kann aber seine beiden Tellerwäscher zurück in den allgemeinen Vorrat legen und so für jeden von ihnen 3 Dublonen weniger bezahlen. Wolfgang zahlt also 3 Dublonen und gibt die beiden Tellerwäscher zurück in den Vorrat. 1 Dublone lagert er im Tresor ein. Für die Aufwertung (Festanstellung eines Tellerwäschers) erhält er einen weiteren Adligen. Damit endet seine Aktionsphase.

G Sperrstunde! (alle Spieler gleichzeitig)

Jeder Spieler nimmt nun **alle Karten**, die er in Phase **B** aufgedeckt und in bzw. neben die Taverne gelegt hat, und legt sie links neben seinen Nachziehstapel offen als Ablagestapel ab.

Steht der Mond jetzt auf dem letzten Feld der Runden-Leiste, endet das Spiel sofort. Andernfalls wird der Bierkrug an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben und ihr beginnt wieder mit Phase **A**.

SPIELEND



Das Spiel endet nach der 8. Runde. Jeder Spieler zählt nun die Siegpunkte auf allen seinen Karten (Nachziehstapel und Ablagestapel). Die Siegpunkte findet ihr auf den Karten in der rechten oberen Ecke. Der Spieler, der die meisten Siegpunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel!

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der noch mehr Dublonen und Bier (in Summe) gelagert hat. Sollte es auch hier zu einem Gleichstand kommen, gibt es mehrere Sieger.

Symbolerklärungen

Aufwertungen mit Wirkung ab der nächsten Runde



Kellnerin

Du hast nun eine fest angestellte Kellnerin. Sie erlaubt dir, in Phase **C** einen Würfel **in deiner Farbe** zu würfeln und später auf ein Aktionsfeld einzusetzen. Wenn du die Kellnerin fest anstellst, erhältst du **nicht** sofort einen Würfel, sondern erst **ab der nächsten Runde**.



Waschplatz

Du hast nun einen fest angestellten Tellerwäscher. Du kannst einmal pro Runde in Phase **E** einen Würfel (egal ob weißer Würfel oder Würfel in Spielerfarbe) so einsetzen, als wäre er um **1 höher** (der Würfel wird hierbei nicht gedreht). Der Würfelwert kann durch den Tellerwäscher jedoch nicht von 6 auf 1 geändert werden. Wenn du den Tellerwäscher fest anstellst, darfst du den so erhaltenen Tellerwäscher **nicht** sofort einsetzen, sondern erst **ab der nächsten Runde**.



Ein weiterer Tisch

Ab der nächsten Runde hast du nun mindestens 4 Tische zur Verfügung, um deinen Gästen in Phase **B** Platz zu bieten. Wenn du diese Ausstattung aufwertest, darfst du **nicht** sofort neue Karten aufdecken, um den Tisch zu füllen. Er bietet erst **ab der nächsten Runde** Platz.

Aufwertungen mit Wirkung ab sofort



Bieranlieferung

Ab sofort kann dir mehr Bier angeliefert werden. Für jeden Würfel, den du durch die Aktion „Bier anliefern“ entfernst, erhältst du nun 2 Bier (plus weiterhin 1 Bier für jede Lieferanten-Karte, die du aufgedeckt hast).



Kasse

Bei der Aktion „Die Kasse leeren“ erhältst du **ab sofort** 3 Dublonen, wenn du den Würfel entfernst.



Hausmarke

Entfernst du einen Würfel durch die Aktion „Das Fass“, erhältst du **ab sofort** 2 Bier.



Tresor

Am Ende der Runde darfst du **ab sofort** bis zu 5 Dublonen in deinem Tresor einlagern. Mehr als 5 Dublonen verfallen.



Bierlager

Am Ende der Runde darfst du **ab sofort** bis zu 5 Bier in deinem Bierlager einlagern. Übriges Bier verfällt.



Der Mönch

Entfernst du 1 Würfel durch die Aktion „Der Mönch“, darfst du **ab sofort** mit deinem Klostermarker 2 Felder weiterziehen.

Boni auf der Runden-Leiste

Sobald der Mond das nächste Feld der Runden-Leiste erreicht hat, bekommt jeder Spieler **sofort** den entsprechenden Bonus.

Runden 1, 4 und 6

Jeder Spieler nimmt sich einen Tresen-Gast und legt ihn auf einen Barhocker am Tresen. Einen Tresen-Gast kannst du nur einmalig einsetzen. Anschließend wandert er zurück in die Schachtel. Zu dem **Zeitpunkt, an dem du einen Tresen-Gast verwenden willst**, musst du dich entscheiden, welche der zwei folgenden Aktionen du damit machen willst:



Nachdem du in Phase **(B)** alle deine Tische gefüllt hast, darfst du den Tresen-Gast abgeben und musst **alle Karten**, die du in dieser Phase aufgedeckt hast, verdeckt auf den Ablagestapel legen. Du beginnst diese Phase noch einmal von vorne.

ODER



Während deiner Aktionsphase **(F)** darfst du diesen Tresen-Gast abgeben, um 1 Feld auf der Kloster-Leiste voranzuziehen.

Du kannst auch mehrere Tresen-Gäste hintereinander in derselben Phase **(B)** oder **(F)** verwenden.



Runde 2

Jeder Spieler hat die Wahl: Entweder nimmt er sich einen Gast, der 3 Bier kostet, **oder** einen Bierhändler und legt die Karte verdeckt auf seinen **Nachziehstapel**.



Runde 3

Jeder Spieler hat die Wahl: Entweder nimmt er sich einmalig für diese Runde einen Würfel in seiner Farbe, würfelt ihn und legt ihn unter seiner Taverne ab. Diesen Würfel darf er in Phase **(E)** für eine Aktion verwenden. **Oder** er nimmt sich eine Tellerwäscher-Karte und legt diese verdeckt auf seinen **Nachziehstapel**.



Runde 5

Jeder Spieler hat die Wahl: Entweder nimmt er sich einen Tisch **oder** einen Lieferanten und legt die Karte verdeckt auf seinen **Nachziehstapel**.



Runde 7

Jeder Spieler hat die Wahl: Entweder nimmt er sich einmalig für diese Runde einen Würfel in seiner Farbe, würfelt ihn und legt ihn unter seiner Taverne ab. Diesen Würfel darf er in Phase **(E)** für eine Aktion verwenden. **Oder** er nimmt sich einen Bierhändler und legt ihn verdeckt auf seinen **Nachziehstapel**.



Runde 8

Jeder Spieler darf sofort ein beliebiges seiner Plättchen aufwerten, indem er es auf die Rückseite dreht. Er erhält dafür aber **keinen** Adligen! Die so erhaltene Aufwertung ist für die aktuelle Runde sofort gültig.

Belohnungen auf der Kloster-Leiste und auf Gäste-Karten

Alle Boni, die du bekommst, musst du **sofort** durchführen oder verfallen lassen.

Bierhändler / Tellerwäscher / Kellnerin / Tisch / Lieferant



Nimm dir die abgebildete Karte aus der allgemeinen Auslage und lege sie verdeckt auf deinen **Nachziehstapel**.



2 Dublonen / 3 Dublonen / 4 Dublonen

Du erhältst sofort so viele Dublonen wie abgebildet.

1 Kloster / 2 Kloster



Bewege deinen Kloster-Marker 1 bzw. 2 Felder weiter. Landet er auf einem Feld, auf dem ein Bonus abgebildet ist, oder zieht darüber hinweg, erhältst du diesen **sofort**.



Hausverbot

Du darfst sofort einen Stammgast oder einen Gast, der **an einem deiner Tische** Platz genommen hat, **aus dem Spiel entfernen** (du darfst keinen Gast aus deinem Nachzieh- oder Ablagestapel entfernen). Das darfst du nur machen, wenn aktuell kein Würfel auf der Karte liegt. Der Tisch wird nicht nachbesetzt.

Es ist erlaubt, zuerst den Gast an einem Tisch zu bedienen, um dadurch Dublonen von ihm zu erhalten, und ihn dann zu entfernen. Die entfernte Karte kommt in die Spielschachtel.



Krone

Du erhältst 1 Adligen und legst ihn verdeckt auf deinen **Nachziehstapel**.

WAS GERNE VERGESSEN WIRD

- Bei Aufwertungen können entsprechende Karten abgegeben werden, um Dublonen zu sparen (Sonderangebot).
- Für jede Aufwertung erhältst du einen Adligen und legst ihn verdeckt auf deinen Nachziehstapel.
- Mehrere Adlige, die du in einer Runde ziehst, werden auf denselben Tisch gelegt.
- Bierhändler werden nicht zur Bieranlieferung gelegt, sondern bringen fest 1 Bier.
- **Alle** Karten (nicht nur die Gäste) müssen am Rundenende abgeräumt werden.
- Du kannst für Bier auch direkt Adlige anwerben (Übersicht am Klosterplan).
- Karten, die du kaufst oder erhältst kommen immer verdeckt auf den Nachziehstapel.
- Den Bonus auf neuen Gästekarten gibt es sofort beim Aufnehmen des Gasts.
- Erst das Entfernen der Würfel bringt die jeweiligen Einnahmen (Dublonen oder Bier).
- Pro Zug dürfen MAXIMAL 1 Gast angeworben und MAXIMAL 1 Tavernen-Karte pro Sorte gekauft werden.

KURZANLEITUNG

- 1** So lange Karten auslegen, bis alle Tische besetzt sind.
- 2** Pro Kellnerin mit 1 eigenen, zusätzlichen Würfel würfeln.
- 3** Jeder würfelt 4 weiße Würfel und legt sie auf seinen Bierdeckel.
- 4** Jeder nimmt 1 Würfel vom Bierdeckel. Anschließend Bierdeckel im Uhrzeigersinn weiterschieben.
- 5** Würfel auf passende Würfelfelder platzieren.
 - 6a** (Mit Modul 3: Bier- und Geldertrag vergleichen und den Ruf-Marker um den niedrigeren Wert vorwärtsbewegen.)
 - 6b** Würfel entfernen, um ans Kloster zu spenden, Bier auszuschenken oder Dublonen zu kassieren. Damit neue Gäste, Mitarbeiter, Zubehör oder Tavernen-Ausbauten erwerben.
- 7** Gekaufte Karten kommen verdeckt auf den Nachziehstapel.
- 8** Pro Aufwertung gibt es zusätzlich 1 Adligen.
- 9** Am Ende alle ausliegenden Karten auf den Ablagestapel legen.

alle Spieler gleichzeitig

alle Spieler reihum



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Spielautor: Wolfgang Warsch
Gestaltung: Dennis Lohausen
Redaktion: Thorsten Gimmler
Spielregel: Markus Müller & Thorsten Gimmler

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

