

DIE TAVERNEN IM -TIEFEN THAL-

DIE MODULE

Habt ihr Modul 1 schon einmal gespielt oder sucht ihr von Beginn an eine größere Herausforderung, könnt ihr das Spiel mit den folgenden Modulen noch abwechslungsreicher und interessanter gestalten.

Wichtig! Die Module bauen aufeinander auf. Möchtet ihr also z.B. mit Modul 4 spielen, müsst ihr auch mit den Materialien der Module 1, 2 und 3 spielen!

MODUL 2

„Schnaps – das war sein letztes Wort“

Bier und Dublonen? Pah! Schnaps braucht der Wirt von Welt. Damit lassen sich starke Bonusaktionen durchführen.

WEITERES SPIELMATERIAL

- 20 Schnäpse
- 12 doppelseitige Gaukler-Plättchen (3 verschiedene Gaukler jeweils 4x)
- 3 Schnaps-Plättchen



SPIELVORBEREITUNG

Legt den Klosterplan mit der **Winterseite** nach oben aus.

Legt in die 3 Aussparungen im Klosterplan die kleinen Schnaps-Plättchen so ein, dass die **Schnäpse sichtbar** sind. Die beiden Plättchen mit zwei Schnäpsen kommen jeweils zwischen Runde 2 und 3 sowie zwischen 5 und 6. Zwischen Runde 4 und 5 kommt das Plättchen mit dem einzelnen Schnaps. Führt die Spielvorbereitung so durch wie bei Modul 1 beschrieben. Zusätzlich legt ihr die 20 Schnäpse bereit. Sucht aus den 12 Gaukler-Plättchen für jeden Spieler 3 verschiedene heraus und legt sie gesammelt neben dem Klosterplan aus. Übrige Gaukler legt ihr zurück in die Schachtel.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Die Rundenleiste

Auf der Winterseite gibt es auf der Rundenleiste andere Boni. Folgende Boni sind neu:

Schnaps: Überschreitet der Mond einen Schnaps, erhalten alle Spieler **sofort** 1 (in Runde 2, 5 und 8) oder 2 (in Runde 3 und 6) Schnäpse aus dem allgemeinen Vorrat. Diese legt jeder Spieler in seiner Taverne auf dem Tresen rechts neben die Kasse.



In den **Runden 2, 3 und 5** kommen trinkfeste Gaukler in deine Taverne und sorgen für Unterhaltung der Gäste. Jeder Spieler nimmt sich das abgebildete Gaukler-Plättchen und **entscheidet sich für eine der beiden Seiten**. Er legt das Plättchen in seiner Taverne mit der von ihm gewählten Seite nach oben ab. Dies ist keine Sofort-Aktion! Sie kann aber später mit Hilfe von Schnäpsen aktiviert werden. **Die Gaukler-Plättchen dürfen im Laufe des Spiels nicht mehr gewendet werden!** Entscheide also mit Bedacht!



Eine Schnaps-Aktion durchführen

Sofern du genug Schnaps hast, kannst du den Gauklern Schnaps spendieren. Sie bedanken sich dann mit der aufgedruckten Aktion für deine Gabe. Du musst dafür die Anzahl an Schnäpsen, die auf dem Plättchen abgebildet sind, zurück in den allgemeinen Vorrat legen und kannst anschließend die abgebildete Aktion durchführen. Alle Aktionen (mit Ausnahme einer Seite des Jongleurs, siehe unten) darfst du **beliebig oft** durchführen, so lange du dafür genug Schnäpse spendieren kannst.

Schnaps-Aktionen



Während „**Jetzt wird serviert**“:
Lege 1 Schnaps zurück in den Vorrat. Erhalte 2 Dublonen.

F

**O
D
E
R**



Während „**Jetzt wird serviert**“:
Lege 2 Schnäpse zurück in den Vorrat. Erhalte 3 Bier.

F



Während „**Jetzt wird serviert**“:

Lege 5 Schnäpse zurück in den Vorrat. Du darfst **sofort** die Aktion „Taverne aufwerten“ oder „Mitarbeiter fest einstellen“ durchführen, ohne die Kosten für diese Aufwertung bezahlen zu müssen. Du erhältst dafür – wie üblich – 1 Adligen.

F

Während „**Jetzt wird serviert**“:

Lege 2 Schnäpse zurück in den Vorrat. Entferne einen Stammgast oder einen Gast, der an einem deiner Tische Platz genommen hat, **aus dem Spiel**. Das darfst du nur tun, wenn sich aktuell kein Würfel auf diesem Gast befindet.

F**ODER**

Während der „**Sperrstunde**!“:

Lege 1 Schnaps zurück in den Vorrat. Bevor du deine Karten abräumst, darfst du 1 deiner ausliegenden Karten wieder zurück **auf den Nachziehstapel** legen. Diese Aktion darfst du nur **1x pro Runde** ausführen.

G

Während der „**Qual der Wahl**“:

Lege 1 Schnaps zurück in den Vorrat. Drehe 1 deiner Würfel **auf eine beliebige Seite**, bevor du ihn auf ein Aktionsfeld legst.

E**ODER**

Achtung: Jeder Spieler darf **am Ende seines Zugs** höchstens 4 Schnäpse besitzen. Überschüssige Schnäpse werden zurück in den Vorrat gelegt.

SPIELENDE

Jeder nicht spendierte Schnaps bringt am Spielende **1 Siegpunkt**.

MODUL 3

„Der Ruf eilt dir voraus“

Der gute Ruf einer Taverne ist das A und O einer florierenden Gastwirtschaft. Eilt er der Taverne voraus, ist der Weg zum Erfolg fast schon gebnet.

WEITERES SPIELMATERIAL

- 4 Ruf-Marker (A)
- 16 Barden-Karten (B)
- 10 Gäste-Karten (mit -Symbol) (C)
- Rückseite des Wirt-Plättchens mit der Ruf-Leiste (D)



SPIELVORBEREITUNG

Mischt die 10 Gäste-Karten mit einem weißen Würfel in der oberen Ornamentreihe in den Stapel der Gäste-Karten.

Legt den Klosterplan mit der **Winterseite** nach oben aus. Legt in die 3 Aussparungen im Spielplan die kleinen Schnaps-Plättchen so ein, dass die Schnäpse **nicht sichtbar** sind. Legt die 16 Barden-Karten offen neben die Bierhändler in die Kartenauslage.



Legt euer Tavernen-Tableau so aus, dass die Ruf-Leiste unten beim Wirt sichtbar ist (siehe Abbildung). Die kleine Ausstanzung in der Ruf-Leiste legt ihr mit der Unterschrift nach unten in die Aussparung, so dass die Unterschrift **nicht sichtbar** ist. Jeder Spieler erhält einen Ruf-Marker und legt ihn auf den Wirt. Übrige Ruf-Marker werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Führt jetzt noch den Rest der Spielvorbereitung so durch, wie unter Modul 1 und 2 beschrieben.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Die Ruf-Leiste

Die Ruf-Leiste ist ein **Rundkurs**, der aus 11 bzw. 12 Feldern (bei Modul 5) besteht. Immer, wenn der Ruf deiner Taverne ansteigt, bewegst du den Ruf-Marker im Uhrzeigersinn voran. Nach dem Kronen-Feld **geht es wieder mit Feld 1 (Siegpunkt) weiter**. Du darfst Ruf-Schritte, die du erhältst, nicht verfallen lassen.

Erreicht oder überschreitet dein Ruf-Marker eines der folgenden Felder, erhältst du sofort den angegebenen Bonus:



Nimm dir 1 Schnaps.



Nimm dir 1 Schnaps **ODER** entferne 1 Gast aus deiner Taverne (siehe Modul 1, Seite 11 in der Spielanleitung).



Nimm dir 1 Adligen und lege ihn verdeckt auf deinen Nachziehstapel.

Die Ruf-Phase

Nachdem du alle deine Würfel platziert hast (Phase **E**) und **bevor** du deine erste Aktion durchführst (Phase **F**), führst du nun **eine zusätzliche Phase** durch: Die Ruf-Phase.

Zunächst überprüfst du, wie viele Dublonen du produzieren wirst. Das ist die Summe aus:

- Dublonen, die du durch Gäste-Karten erhältst, auf denen ein Würfel liegt.
- 1 oder 3 Dublonen, die du durch die Kasse erhältst, wenn dort ein Würfel liegt.

Danach überprüfst du, wie viel Bier du produzieren wirst. Das ist die Summe aus:

- Bier, das du durch die Bieranlieferung erhältst: Für jeden Würfel erhältst du 1 Bier (bzw. 2 Bier nach der Aufwertung) plus 1 weiteres Bier für jeden weiteren Lieferanten, den du aufgedeckt hast.
- 1 oder 2 Biere, die du vom Fass erhältst, wenn dort ein Würfel liegt.
- 1 Bier für jeden Bierhändler, der an deinem Bierlager anliegt.

Nun ziehst du mit deinem Ruf-Marker so viele Felder vorwärts, wie **die niedrigere der beiden Summen** angibt.

Wichtig! Für die Berechnung der Produktion zählen **nur die Aktionsfelder mit Würfel sowie die Bierhändler**.

Alle anders erworbenen Dublonen bzw. Bier werden hierbei **nicht** mitgezählt. **Nicht** mitgezählt werden also Dublonen und Bier, die sich im Tresor bzw. Bierlager

befinden, und solche, die du durch Gaukler, Kloster und Sofortboni (durch Gäste) bekommst. Auch wenn du während der Aktionsphase (Phase **F**) ein Plättchen aufwertest, das nun mehr abwirft, zählt das noch nicht mit, da die Ruf-Phase vor der Phase **F** durchgeführt wird.

Wichtig: Hat der aktuelle Spieler seine Ruf-Phase beendet, startet er SOFORT mit Phase **F**. Erst nachdem er Phase **F** zu Ende gespielt hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, der nun mit der Ruf-Phase startet.

Achtung: Solltest du während deiner Aktionsphase **F** die Würfel doch noch einmal umsetzen, hat das natürlich auch rückwirkend Einfluss auf die Ruf-Leiste. Denk daran, auch den Ruf-Marker entsprechend umzusetzen, falls du deine Pläne änderst!



Die Barden

Mit den Barden gibt es weitere neue Mitarbeiter, die du anstellen kannst. In der Aktionsphase „Jetzt wird serviert“ kannst du für 1 Dublone einen Barden anstellen. Wie alle anderen Karten wird auch diese Karte nach dem Kauf immer erst verdeckt auf deinen Nachziehstapel gelegt.

Ziehst du einen Barden, während sich deine Taverne füllt (Phase **B**), legst du ihn rechts neben dein Bierlager (wo auch deine Bierhändler abgelegt werden).

Das Ständchen des Barden

Für jeden Barden, den du in Phase **B** aufgedeckt hast, darfst du mit deinem Ruf-Marker in der Aktionsphase **F** ein Feld im Uhrzeigersinn vorwärts ziehen.



Neue Gäste

Kaufst du eine der Gäste-Karten, auf denen Ruf-Schritte abgebildet sind, ziehst du mit deinem Ruf-Marker sofort entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts.

Kaufst du eine der Gäste-Karten, auf denen 1 Schnaps abgebildet ist, erhältst du sofort 1 Schnaps.



Bei beiden Gästen wird der Bonus **nicht noch einmal aktiviert**, wenn du den Gast in einer späteren Runde an einen deiner Tische setzt.

SCHLUSSWERTUNG

Neben deinen Karten bekommst du am Spielende auch noch für deinen Ruf Siegpunkte. Diese Siegpunkte hängen davon ab, wie weit dein Ruf-Marker vorangekommen ist. Du erhältst die Siegpunkte für das Feld, auf dem du stehst bzw. für das zuletzt überschrittene Feld mit Siegpunkten, wenn du auf einem der beiden Schnaps-Felder stehst. Steht dein Marker auf dem Kronen-Feld ,

erhältst du keine Siegpunkte. Die hast du ja schließlich schon durch die Adligen-Karte erhalten.



Beispiel: Wolfgang's Ruf-Marker steht bei Spielende auf dem sechsten Feld. Er erhält dafür 5 Siegpunkte.

MODUL 4

„Aller Anfang ist schwer“

Jeder kann eine Taverne eröffnen, dafür braucht es nur eine Kellnerin, einen Lieferanten und einen Tisch. Das heißt aber nicht, dass andere Geschäftsmodelle weniger erfolgreich sind!

WEITERES SPIELMATERIAL

- 7 Start-Karten



SPIELVORBEREITUNG

Die einzige Änderung zur sonstigen Spielvorbereitung besteht darin, dass jeder Spieler seinen Stammgästen nicht automatisch 1 Kellnerin, 1 Tisch und 1 Lieferanten hinzufügt, sondern dass jeder Spieler stattdessen eine Start-Karte nutzen kann.

Mischt die 7 Start-Karten und legt davon zufällig 3 offen aus. Jeder Spieler darf sich eine der 3 Start-Karten aussuchen und sich die dort abgebildeten Karten und Boni nehmen. Es dürfen auch mehrere bzw. alle Spieler dieselbe Karte auswählen.



Nimm dir 1 Kellnerin, 1 Tisch und 1 Lieferanten.



Nimm dir 1 Barden, 1 Bierhändler, 1 Lieferanten und 1 Tellerwäscher.



Rücke deinen Klostermarker sofort 3 Felder voran (dafür erhältst du sofort 1 Bierhändler). Du darfst sofort 2 Stammgäste aus deinem Stapel entfernen. Die beiden Karten kommen dann wieder zurück in die Spielschachtel.



Nimm dir 1 Schnaps. Du darfst sofort deine Taverne kostenlos um einen Tisch aufwerten. Du erhältst für die Aufwertung **keinen** Adligen.



Nimm dir 1 Barden und 1 Tisch. Du darfst sofort dein Bierlager kostenlos aufwerten. Du erhältst für die Aufwertung **keinen** Adligen. **ACHTUNG:** Setze deinen Bierlager-Marker sofort auf die 5. Du beginnst das Spiel folglich mit 5 Bier.



Nimm dir 1 Kellnerinnen-Karte. Außerdem darfst du deiner Kellnerin sofort eine kostenlose Festanstellung geben, indem du das Hunde-Plättchen umdrehst. Du erhältst für die Aufwertung **keinen** Adligen.



Nimm dir 1 Tellerwäscher. Du darfst sofort 1 Stammgast aus deinem Stapel entfernen. Die Karte kommt dann wieder zurück in die Spielschachtel. Du darfst sofort deine Kasse kostenlos aufwerten. Du erhältst für die Aufwertung **keinen** Adligen.

Vergesst nicht, euren Nachziehstapel zu mischen, bevor ihr mit der ersten Runde loslegt!

Alle weiteren Regeln aus den Modulen 1 bis 3 bleiben bestehen.

MODUL 5 „Je später der Abend, desto schöner die Gäste“

Euer Ruf eilt euch ja schon voraus. Aber habt ihr auch ein Gästebuch prall gefüllt mit Unterschriften zufriedener Kunden? So eines kann angeblich so manch ungeschlüssigen Adligen überzeugen.

WEITERES SPIELMATERIAL

- 4 Gästebücher
- 40 Unterschrift-Plättchen



SPIELVORBEREITUNG



Bereite das Spiel wie unter Modul 1–4 beschrieben vor. Bei diesem Modul legt ihr aber die kleine Ausstattung in der Ruf-Leiste mit der Unterschrift **nach oben** in die Ausparung. Jeder Spieler erhält ein Gästebuch und legt es über seiner Taverne ab. Übrige Gästebücher kommen zurück in die Schachtel.

Legt die Unterschrift-Plättchen in einem Vorrat neben den Gäste-Karten bereit. Legt auf die 4 Gäste-Karten der offenen Auslage und auf den Gast mit den Kosten von 3 Bier jeweils 1 Unterschrift-Plättchen.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Das Gästebuch

Dein Gästebuch besteht aus 4 Spalten, die du von oben nach unten füllst. Es gibt 2 Möglichkeiten, wie du Unterschriften in dein Gästebuch bekommst:

- Immer wenn du mit Bier einen Gast anwirbst, nimmst du das auf dem Gast liegende Unterschrift-Plättchen und legst es in dein Gästebuch (der Gast trägt sich ins Gästebuch ein). Lege das Plättchen in die Spalte, die dem Wert des gerade angeworbenen Gastes entspricht (3/4 Bier, 5 Bier, 6 Bier oder 7/8 Bier). Füllst du die Reihe der offen ausliegenden Gäste vom Nachziehstapel nach, nimmst du auch sofort ein neues Unterschrift-Plättchen aus dem Vorrat und legst es auf die gerade gezogene Gast-Karte. Auch bei den Gästen, für die 3 Bier benötigt werden, wird auf den nächsten Gast des Stapels ein Unterschrift-Plättchen nachgelegt.
- Erreicht oder überschreitet dein Ruf-Marker das Symbol  auf der Ruf-Leiste, darfst du sofort ein Unterschrift-Plättchen aus dem Vorrat nehmen und in eine **beliebige** Spalte deines Gästebuchs legen (auch hier gilt wieder: von oben nach unten!).

Legst du ein Unterschrift-Plättchen auf ein Bonus-Feld, erhältst du diesen sofort. Dürftest du 1 Plättchen in eine Spalte legen, in der schon alle 4 Felder gefüllt sind, verfällt es.

Folgende Boni erhältst du **sofort**, wenn du das Unterschrift-Plättchen auf das entsprechende Feld legst:



Nimm dir 1 Bierhändler und lege ihn verdeckt auf deinen Nachziehstapel.



Nimm dir 1 Tellerwäscher und lege ihn verdeckt auf deinen Nachziehstapel.



Nimm dir 1 Kellnerin und lege sie verdeckt auf deinen Nachziehstapel.



Nimm dir 1 Tisch und lege ihn verdeckt auf deinen Nachziehstapel.



Ziehe mit deinem Ruf-Marker 1 bzw. 3 Felder voran.



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



Du erhältst sofort 1 Schnaps.

Legst du eine Unterschrift auf das letzte freie Feld einer waagrechten **Reihe**, erhältst du ebenfalls sofort 1 Adligen und legst ihn verdeckt auf deinen Nachziehstapel.

Die Menge an Unterschriften-Plättchen ist limitiert. Im seltenen Fall, dass du einen Gast ohne Plättchen erwirbst, kannst du keinen Eintrag mehr in deinem Gästebuch vornehmen.

Beachte, dass du auch bei diesem Modul jeweils nur **1 neuen Gast pro Runde** anwerben kannst.

Alle weiteren Regeln aus den Modulen 1 bis 4 bleiben bestehen.