

DIE Tavernen im Tiefen Thal

WOLFGANG WARSCH

Zimmer frei!

SPIELIDEE

Die TAVERNEN IM TIEFEN THAL sind so gut besucht wie noch nie, das Geschäft floriert! Besondere Zeiten benötigen besondere Maßnahmen, und jeder Wirt versucht alles, um den Gästen besondere Abende zu beschern. Da wird schon mal in neue Möglichkeiten investiert, um Dublonen zu machen und Bier zu verkaufen. Adlige verlangen nach Gästezimmern und bezahlen dafür natürlich auch gut. Und nicht nur Bier kann Gäste glücklich machen: Ein Sommelier ist ins Dorf gezogen und versorgt euch mit seinem besten Wein. Hauptsache, der Bürgermeisterin schmeckt's!



Schmidt

ÜBER DIESE ERWEITERUNG

Diese Erweiterung enthält 4 Module:

- A. Das Lied vom Wein
- B. Ein Zimmer darf's sein
- C. Ein Wirt hat's fein
- D. Das Dorf, es ist mein!

Wir empfehlen euch für eure erste Partie nur die Module A und B dieser Erweiterung zu verwenden.

Ihr könnt später 2 oder 3 Module aus dieser Erweiterung beliebig kombinieren. (Auch eine Partie mit allen 4 Modulen ist möglich, allerdings sehr herausfordernd!)

Natürlich könnt ihr diese Erweiterung mit den Modulen aus dem Grundspiel kombinieren. Beachtet dabei aber, dass die fünf Module des Grundspiels aufeinander aufbauen.

Die Module A, B und C bilden ein neues Stockwerk oberhalb eurer Tavernen.

Modul C
(Wirte)

Modul B
(Gästezimmer)

Modul A
(Weinkeller)



Modul D
(Aufträge)

- Spielt ihr mit **Modul B** (Gästezimmer), so legt jeder ein Gästezimmer über der eigenen Taverne an.
- Spielt ihr außerdem mit **Modul A**, erhält jeder während der Spielvorbereitung einen Weinkeller und legt diesen rechts ans Gästezimmer an. Ohne Modul A nimmt jeder eines der 4 Hausdächer und legt es rechts an. Das Dach erfüllt nur einen rein ästhetischen Zweck.
- Spielt ihr außerdem mit **Modul C**, erhält während der Spielvorbereitung jeder Spieler einen Wirt, den er links an sein Gästezimmer anlegt. Ohne Modul C nimmt jeder ein beliebiges Wirts-Plättchen und legt es verdeckt an das Gästezimmer an.

- Wenn ihr **ohne Modul B** spielt, bleiben die Gästezimmer in der Schachtel.
- Spielt ihr in diesem Fall mit **Modul A**, legt jeder über der Taverne einen Weinkeller an und links davon ein Wirts-Plättchen (wenn ihr mit Modul C spielt, siehe Spielvorbereitung zu Modul C) bzw. ein verdecktes Wirts-Plättchen (wenn ihr ohne Modul C spielt) an.
- Spielt ihr nur mit **Modul C** aber ohne Module A und B, legt jeder nach der Spielvorbereitung ein Hausdach rechts an das Wirts-Plättchen an. Übrige Hausdächer legt ihr in die Schachtel.



Diese Erweiterung enthält auch 36 weitere Adlige, die zu keinem der vier Module gehören. Fügt sie den Adligen des Grundspiels hinzu.

MODUL A DAS LIED VOM WEIN

Es soll ja tatsächlich Menschen geben, die Wein gegenüber Bier bevorzugen. Pah! Doch die Zielgruppe wächst... und die will sich niemand entgehen lassen.

WEITERES SPIELMATERIAL

- 18 Sommelier-Karten
- 18 Quacksalber-Karten
- 4 Weinkeller
- 8 Wein-Marker



SPIELVORBEREITUNG

Baut das Grundspiel wie gewohnt auf.

Legt dann die Sommelier-Karten zwischen die Bierhändler und die Tellerwäscher und legt die Quacksalber-Karten zwischen den Gäste-Nachziehstapel und die „3er“-Gäste.



Nun nimmt sich jeder einen Weinkeller und legt diesen so oberhalb seiner Taverne aus, dass die Dublone links oben sichtbar ist.

Lege dann auf deinen Weinkeller 2 Wein-Marker. Übrige Weinkeller und Wein-Marker legt ihr zurück in die Schachtel.



ÄNDERUNGEN IM SPIELBLAUF



Der Sommelier

Der Sommelier ist eine neue Tavernen-Karte, die du für 3 Dublonen anwerben darfst. Wie gewohnt legst du einen Sommelier, den du anwirbst, direkt auf deinen Nachziehstapel.

Deckst du einen Sommelier während Phase **(B)** auf, legst du ihn rechts vom Weinkeller an.

Sobald alle Tische besetzt sind, kontrollierst du, ob du einen oder mehrere Sommeliers in deiner Taverne hast. Hast du **genau 1 Sommelier**, nimmst du 1 Wein-Marker von deinem Weinkeller und legst ihn auf das Würfeld des Gastes, der zuletzt in deine Taverne gekommen ist und auf dem Tisch ganz rechts Platz genommen hat. Du darfst dir also nicht aussuchen, auf welchen Gast ein Wein-Marker gelegt wird!

Hast du **2 (oder mehr) Sommeliers**, legst du jeweils 1 Wein-Marker auf die 2 zuletzt in deine Taverne gekommenen Gäste, die auf den letzten beiden Tischen von rechts Platz genommen haben.

Befinden sich mehr als 2 Sommeliers in deiner Taverne, darfst du trotzdem nur 2 Wein-Marker legen (und zwar auf die 2 zuletzt gekommenen Gäste).



Beispiel: Es befinden sich 4 Gäste in deiner Taverne und du hast 2 Sommeliers angelegt. Auf die beiden Gäste ganz rechts wird ein Wein-Marker gelegt.

Wein-Marker haben die selbe Funktion wie Würfel. Du darfst (in Phase **(E)**/**(F)**) keinen anderen Würfel mehr auf diesen Gast legen.

Während Phase **(F)** nimmst du den Wein-Marker und legst ihn zurück in deinen Weinkeller. Dafür erhältst du die abgebildete Belohnung (im Normalfall Dublonen) für diesen Gast, so als ob du einen passenden Würfel auf sein Aktionsfeld gesetzt hättest.

Weitere Regeln zu den Sommeliers:

- Spielt ihr mit Modul 3 des Grundspiels, so zählen die durch Wein-Marker erwirtschafteten Dublonen zur Bestimmung des Rufes dazu.
- Ein Gast, auf dem sich ein Wein-Marker befindet, darf nicht aus dem Spiel entfernt werden.
- Du darfst zu jedem Zeitpunkt einen Wein-Marker entfernen und zurück auf den Weinkeller legen, ohne den Gast zu bedienen, um das Würfeld wieder frei zu machen. In diesem Fall darfst du in Phase **(E)** einen Würfel auf das Würfeld des Gastes legen.



Der Weinkeller

Der Weinkeller ist eine neue Ausstattung in deiner Taverne. Du darfst sie für 9 Dublonen aufwerten und erhältst dafür wie gewohnt einen Adligen. Du kannst diese Kosten reduzieren, indem du einen oder mehrere Sommeliers zurück auf den Sommelier-Stapel im Vorrat legst. Für jeden Sommelier, den du dabei abgibst, verringern sich die Kosten um 3 Dublonen.

Wenn du deinen Weinkeller verbessert hast, steht dir in jeder folgenden Runde automatisch ein zusätzlicher Sommelier zur Verfügung, so als hättest du ihn in Phase **(B)** aufgedeckt.

Nur, wenn du den Weinkeller während Phase **(A)** aufwertest (z.B. durch den Bonus auf der Runden-Leiste), darfst du ihn noch in dieser Runde verwenden. Wertest du ihn aber nach Phase **(B)** auf, so gilt der aufgewertete Weinkeller erst ab der nächsten Runde.



Die Quacksalber

Der Quacksalber ist, genauso wie der Sommelier, eine Tavernen-Karte. Quacksalber wirbst du allerdings mit Bier (anstatt Dublonen) an. Bezahle 2 Bier, um einen Quacksalber anzuwerben. Lege ihn dann, wie gewohnt, auf deinen Nachziehstapel.

Wichtig! Wirbst du einen Quacksalber an, darfst du in dieser Runde keinen Gast anwerben! Das gilt nicht für Adlige, die du immer mit Bier anwerben darfst.

Deckst du in Phase **(B)** einen Quacksalber auf, legst du ihn gemeinsam mit den Bierhändlern und den Barden rechts neben deinem Bierlager an.

Während Phase **(F)** darfst du einen Quacksalber auf eine von zwei Arten aktivieren:

- Entweder, du wiederholst die Sofortaktion eines Gastes in deiner Taverne. Dann **legst du den Quacksalber zurück** auf den Quacksalber-Stapel im allgemeinen Vorrat. Du darfst auf diese Weise jeden Gast nur einmal pro Runde kopieren.
- ODER**
- Du erhältst 1 Dublone. Dann musst du den Quacksalber nicht zurück auf den Vorratsstapel legen.



Beispiel: Du darfst den Quacksalber zurück in den Vorrat legen, um die Sofortaktion deines Gastes (3 Dublonen erhalten) zu kopieren ODER du erhältst 1 Dublone, musst dafür aber den Quacksalber nicht zurücklegen.

Nicht vergessen: In jeder Runde darfst du von jeder Sorte der Tavernen-Karten nur eine Karte erwerben!

MODUL B EIN ZIMMER DARF'S SEIN

Dem einen oder anderen soll es schon passiert sein, dass er nach einem feucht-fröhlichen Abend nicht mehr nach Hause gefunden haben soll. Für unsere hochkarätigen Gäste haben wir uns einen besonderen Service einfallen lassen.

WEITERES SPIELMATERIAL

- 4 Gästezimmer (mit je 4 Räumen)
- 4 Pfarrer-Karten
- 4 Reservierungs-Marker (Bett)



SPIELVORBEREITUNG

Baut das Grundspiel wie gewohnt auf.

Dann nimmt sich jeder ein Gästezimmer und legt dieses so oben an seine Taverne an, dass die Dublone links oben sichtbar ist. Außerdem nimmt jeder einen Reservierungs-Marker (Bett) und legt ihn auf das Bett im zweiten Raum.



Schlussendlich nimmt sich jeder einen Pfarrer und legt diesen auf seinen (noch leeren) Ablagestapel. Übrige Gästezimmer und Pfarrer legt ihr zurück in die Schachtel.



ÄNDERUNGEN IM SPIELBLAUF

Die Gästezimmer

Durch die Gästezimmer lädst du Adlige dazu ein, eine Nacht in deiner Bleibe zu verbringen.

Lege den **ersten** Adligen, den du während Phase **B** ziehst, in einen der vier Räume (also nicht auf einen Tisch!). Dafür schiebst du ihn so unter einen der Räume, dass seine Würfelaktion nicht mehr sichtbar ist. Du hast die freie Wahl zwischen allen vier Räumen.

Sobald du dein Gästezimmer verbessert hast, darfst du die ersten **zwei** Adligen, die du in Phase **B** ziehst, in 2 verschiedenen Räumen unterbringen. Schiebe den zweiten Adligen unter einen der übrigen 3 Räume.



Beispiel: Während Phase **B** ziehst du erstmals einen Adligen und entscheidest dich, ihn in den dritten Raum zu schicken. Du legst ihn unter den Raum. Wäre das Gästezimmer schon verbessert, dürftest du den nächsten Adligen den du ziehst, in einen der anderen 3 Räume schicken.

Ziehst du in Phase **B** weitere Adlige, legst du diese wie gewohnt auf einen freien Tisch in deiner Taverne bzw. zu einem Adligen, der schon an einem Tisch platziert wurde.

Der VIP-Empfang

Wenn du in Phase **C** (Kellnerin) oder Phase **D** (Würfelauswahl) erstmals **einen Würfel unter deiner Taverne ablegst, der die Zahl eines mit einem Adligen besetzten Raums zeigt**, führst du **sofort** die dort abgebildete Bonusaktion aus. Dafür wird der Würfel, den du unter deiner Taverne abgelegt hast, nicht verbraucht. Hast du 2 Adlige in deinen Räumen untergebracht, darfst du auch für beide eine Bonusaktion ausführen (sofern du die passenden Würfel unter deiner Taverne ablegst).

Du darfst die Bonusaktion auch verfallen lassen.

Beispiel: Du hast einen Adligen in den dritten Raum geschickt. Sobald du einen Würfel mit einer 4 unter deiner Taverne ablegst, führst du die abgebildete Bonusaktion durch.



Wichtig! Auch, wenn du mehrere Würfel eines Werts nimmst, wird der Bonus jedes Raums höchstens einmal ausgeführt!

Verbesserung des Gästezimmers

Du darfst das Gästezimmer für 8 Dublonen aufwerten und erhältst dafür wie gewohnt einen Adligen. Diese Kosten können nicht durch ein Sonderangebot reduziert werden. Nur, wenn du das Gästezimmer während Phase **A** aufwertest (z.B. durch den Bonus auf der Runden-Leiste), darfst du schon in dieser Runde zwei Räume mit Adligen belegen. Wertest du es aber nach Phase **B** auf, so gilt das aufgewertete Gästezimmer erst ab der nächsten Runde.

Bonusaktionen der einzelnen Räume:



Bewege sofort deinen Tresor-Marker und deinen Bierlager-Marker um ein Feld nach vorne, sofern möglich.



Ziehe sofort eine Karte von deinem Nachziehstapel und lege sie passend in deine Taverne. Lege dann den Reservierungs-Marker vom Raum auf die Karte. Die Karte zählt so wie alle anderen Karten, die du in Phase **B** in deine Taverne gelegt hast. Während Phase **G** hast du die Wahl, ob du diese Karte auf deinen Ablagestapel oder deinen Nachziehstapel legen möchtest. Lege dann den Reservierungs-Marker wieder in den zweiten Raum.

Für die gezogene Karte gilt:

- Ein Gast wird rechts neben die Taverne gelegt. Er benötigt keinen Tisch.
- Hast du eine Kellnerin gezogen, würfelst du (sofern noch einer übrig ist) sofort einen Würfel in deiner Farbe und legst ihn unter deine Taverne.
- Hast du einen Sommelier gezogen (Modul A), legst du sofort einen Wein-Marker auf den ersten Gast von rechts, auf dem sich kein Wein-Marker befindet (sofern sich noch nicht 2 Wein-Marker auf Gästen befinden).
- Einen Tisch kannst du leider nicht sofort verwenden. Leg ihn trotzdem ungenutzt zu den anderen Tischen (du darfst keine Ersatzkarte ziehen).
- Alle übrigen Karten legst du wie gewohnt in deine Taverne.

Du darfst Gäste mit einem Reservierungs-Marker mit einem „Hausverbot“-Effekt aus deiner Taverne entfernen und Tavernen-Karten mit Reservierungs-Marker für ein Sonderangebot verwenden. In beiden Fällen legst du den Reservierungs-Marker zurück ins Gästezimmer.



Du darfst einen deiner Gäste austauschen. Dafür gibt es zwei Optionen:



- Entferne einen Stammgast, der sich gerade in deiner Taverne befindet, aus dem Spiel und nimm dir dafür einen „3er“-Gast. Lege den neuen Gast sofort auf den gerade freigewordenen Tisch.

ODER



- Entferne einen zuvor angeworbenen Gast, der sich gerade in deiner Taverne befindet, aus dem Spiel und ersetze ihn durch einen der vier offen ausliegenden Gäste, der höchstens 2 Bier mehr kostet, als der entfernte Gast. Hat der neue Gast einen Soforteffekt, darfst du diesen **nicht** ausführen! Lege den neuen Gast sofort auf den gerade freigewordenen Tisch und ergänze dann wieder die offene Auslage.



Bewege deinen Kloster-Marker 1 Feld auf der Kirchen-Leiste vorwärts.



Pfarrer

Wenn du einen Pfarrer aufdeckst, legst du ihn, wie jeden anderen Gast, auf einen freien Tisch. Wenn du den Pfarrer aktivierst, bekommst du keine Dublonen, sondern bewegst deinen Kloster-Marker 1 Feld auf der Kirchen-Leiste vorwärts. Du darfst den Pfarrer, wie jeden anderen Gast, durch den Effekt „Hausverbot“ aus dem Spiel entfernen. Du darfst den Pfarrer auch durch die Aktion im dritten Raum entfernen und ihn gegen einen „3er“-Gast austauschen.

MODUL C EIN WIRT HAT'S FEIN

Man möchte meinen, alle Wirte seien gleich. Doch das ist Lug und Trug. Jeder ist anders. Jeder hat seine Stärken. Und diese richtig einzusetzen kann nicht schaden.

WEITERES SPIELMATERIAL

- 8 Wirts-Plättchen
- 1 verbesserte Ruffleiste
- 1 verbessertes Gästebuch
- 13 Schuldscheine
- 4 Kritiker-Karten



SPIELVORBEREITUNG

Baut das Grundspiel wie gewohnt auf. Spielt ihr mit Modul C und D, so führt zuerst die Spielvorbereitung für Modul D durch.

Spielt ihr mit Modul 3 aus dem Grundspiel, legt jeder Spieler eine Kritiker-Karte auf seinen Ablagestapel. Übrige Kritiker kommen zurück in die Schachtel.

Spielt ihr nicht mit allen Modulen des Grundspiels, nehmt ihr die jeweils zugehörigen Wirts-Plättchen aus dem Spiel.

Mischt dann die übrigen Wirts-Plättchen. Der Startspieler zieht 3 Wirts-Plättchen, wählt eines davon aus und gibt die übrigen beiden an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dieser zieht nun ein neues Wirts-Plättchen nach und wählt wieder aus den 3 Wirts-Plättchen eines aus. Fahrt so fort, bis jeder Spieler ein Wirts-Plättchen genommen hat. Nun deckt jeder seinen Wirt auf und legt ihn links neben sein Gästezimmer. Spielt ihr ohne Gästezimmer (Modul B), legt ihr das Wirts-Plättchen direkt an den Weinkeller (bzw. an ein Dach, falls ihr auch ohne Modul A spielt).

Die verbesserte Ruffleiste, das verbesserte Gästebuch (die sich beide von denen des Grundspiels unterscheiden und ihr am besonderen Symbol erkennt) und die Schuldscheine werden nur benötigt, wenn ein Spieler den jeweils zugehörigen Wirt gewählt hat. Andernfalls werden sie zurück in die Schachtel gelegt.

Variante mit Modul 4

Spielt ihr mit Modul 4 des Grundspiels (Start-Karten), empfehlen wir euch folgende Variante:

Anstatt der oben beschriebenen Prozedur deckt ihr pro Spieler jeweils ein Wirts-Plättchen und eine Start-Karte auf.

Der Startspieler beginnt und nimmt sich entweder ein Wirts-Plättchen oder eine Start-Karte. Dann geht es weiter im Uhrzeigersinn, bis jeder entweder ein Wirts-Plättchen oder eine Start-Karte genommen hat. Danach beginnt der Spieler, der zuletzt gewählt hat, und wählt nun von der Sorte, die er zuvor nicht gewählt hat. Dann geht es entgegen dem Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler ein Wirts-Plättchen und eine Start-Karte erhalten hat.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Jeder Spieler hat durch sein Wirts-Plättchen eine besondere Fähigkeit. Diese werden im Detail unten beschrieben.

Die einzelnen Wirte im Überblick:



Spielerin

Du darfst in Phase **E** Würfel, die eine 3 oder eine 4 zeigen, auf jedes beliebige Aktionsfeld legen. Du drehst den Würfel dabei nicht. (Da das Gästezimmer in Phase **D** abgehandelt wird, können Würfel mit einer 3 oder einer 4 nicht verwendet werden, um die Räume mit der 2 oder der 5 zu aktivieren.)



Äbtissin

Immer, wenn du einen **Stammgast** mit einem Würfel bedienst, darfst du deinen Kirchen-Marker 1 Feld auf der Kirchen-Leiste voranziehen. Bedienst du einen Stammgast mit Wein (Modul A), machst du keinen Schritt auf der Kirchen-Leiste. Du darfst allerdings Wein-Marker freiwillig entfernen (ohne den Gast zu bedienen) und den Gast mit einem Würfel bedienen.



Historiker

Du erhältst bei Spielbeginn das verbesserte Gästebuch und verwendest es anstatt dem Gästebuch aus Modul 5.



Baumeisterin

Wenn du deine Taverne aufwertest bzw. einen Mitarbeiter fest einstellst, darfst du alle Tavernen-Karten, die du durch das Sonderangebot in den Vorrat zurücklegen müsstest, stattdessen auf deinen Ablagestapel legen.

Außerdem kosten dich alle Aufwertungen, bei denen es kein Sonderangebot gibt (Tresor, Bierlager, Mönch, Kasse, Fass, Gästezimmer), 2 Dublonen weniger.



Braumeister

Jeder Gast, den du erwirbst, kostet dich 2 Bier weniger. Wenn du Adlige mit Bier anwirbst, bezahlst du 1 Bier weniger. Du benötigst also für 1/2/3 Adlige dadurch 8/13/17 Bier.



Händlerin

Jeder Gast, den du mit einem **weißen** Würfel bedienst, bringt dir 1 Dublone mehr. Die Dublonen, die du so als Bonus erhältst, zählen **nicht** bei der Berechnung des Rufs (Modul 3) dazu.



Charmeur

Du erhältst zu Spielbeginn die verbesserte Ruf-Leiste. Ersetze sie mit der Rufleiste in deiner Taverne. Spielt ihr mit Modul 5 des Grundspiels, legst du die kleine Ausstattung so in die Ruf-Leiste, dass die Unterschrift sichtbar ist, andernfalls mit der leeren Seite.



Steuereintreiber

Du erhältst zu Spielbeginn die 13 Schuldscheine. Sortiere diejenigen Plättchen aus, die sich auf Module beziehen, die nicht im Spiel sind. Mische die übrigen Schuldscheine und lege sie verdeckt neben deiner Taverne ab.

Während Phase **A** jeder Runde ziehst du einen Schuldschein und legst ihn offen neben deine Taverne. Auf dem Schuldschein ist angegeben, in welcher Phase du ihn aktivieren darfst und den Bonus erhältst. Hast du ihn abgehandelt, legst du ihn zurück in die Schachtel. Für alle Schuldscheine gilt: Kannst oder möchtest du den Effekt eines Schuldscheins nicht verwenden, erhältst du stattdessen 1 Dublone. Schuldscheine wirken sich niemals auf deinen Ruf aus, da Dublonen und Bier erst in Phase **F** ausbezahlt werden!

Weitere Erklärungen zu einzelnen Schuldscheinen:



Während Phase **C** darfst du einen zusätzlichen Würfel in deiner Farbe würfeln. Wenn du schon alle Würfel deiner Farbe durch Kellnerinnen erhältst, erhältst du stattdessen 1 Dublone.



Während Phase **F** darfst du die Sofortaktion eines Gastes in deiner Taverne wiederholen. Besitzt keiner der Gäste in deiner Taverne eine Sofortaktion oder hast du durch Quacksalber (Modul A) schon alle dieser Sofortaktionen wiederholt, erhältst du stattdessen 1 Dublone. Die Sofortaktion der Bürgermeisterin (Modul D) kann nicht wiederholt werden!



Du darfst in Phase **C** und Phase **D** insgesamt bis zu zwei Würfel auf beliebige Seiten drehen, nachdem du sie gewürfelt hast (Phase **C**) bzw. wenn du sie von einem Bierdeckel nimmst (Phase **D**) und bevor du sie unter deine Taverne legst. Es zählen nur die neuen Werte (auch z.B. für das Gästezimmer).



Du darfst einen weiteren Wein-Marker einsetzen – so, als hättest du einen zusätzlichen Sommelier zur Verfügung. Befinden sich zwei oder mehr Sommeliers in deiner Taverne, erhältst du stattdessen 1 Dublone.



Du darfst einen schon genutzten Tresengast zurücknehmen und auf deinen Tresen legen. Hast du noch keinen Tresengast genutzt, erhältst du stattdessen 1 Dublone.



Nimm während Phase **B** einen Bierhändler aus dem Vorrat und lege ihn an den passenden Ort in deiner Taverne an.



Kritiker

Wenn du einen Kritiker aufdeckst, legst du ihn, wie jeden anderen Gast, auf einen freien Tisch. Wenn du den Kritiker durch einen Würfel aktivierst, bekommst du keine Dublonen, sondern ziehst mit deinem Ruf-Marker 2 Felder auf der Ruf-Leiste vorwärts.

Du darfst den Kritiker, wie jeden anderen Gast, durch den Effekt „Hausverbot“ aus dem Spiel entfernen.

Du darfst den Kritiker auch durch die Aktion im dritten Raum des Gästezimmers entfernen und ihn gegen einen „3er“-Gast austauschen.

MODUL D DAS DORF, ES IST MEIN!

Angeblich soll es ja Politiker geben, die bestechlich sind. Ich bin das natürlich überhaupt nicht! Aber ich hätte da ein paar... wichtige Aufträge. Und Sie würden sich doch auch freuen, mich als Stammgast hier begrüßen zu dürfen, oder?

WEITERES SPIELMATERIAL

- 12 Auftrags-Plättchen
- 12 Auftrags-Marker (je 3 in den Spielerfarben)
- 4 Bürgermeisterin-Karten
- 2 Schriftrollen-Leisten



2 Schriftrollen-Leisten
(Anfang und Ende)

SPIELVORBEREITUNG

Baut das Grundspiel wie gewohnt auf.

Die Auftrags-Plättchen zeigen auf der Vorderseite eine *Aufgabe* (die dunklere Seite) und auf der Rückseite eine *Belohnung* (die hellere Seite). Misch die Auftrags-Plättchen, zieh dann 3 zufällige von ihnen und befestigt sie mit der *Aufgaben*-Seite sichtbar im Schriftrollen-Anfang. Solltet ihr dabei eine Aufgabe zu einem Modul ziehen, mit dem ihr nicht spielt, mischt ihr es wieder zu den anderen Auftrags-Plättchen und zieh ein Neues.

Verfahrt danach genauso mit den Belohnungen: Zieh aus den verbliebenen Auftrags-Plättchen 3 zufällige und befestigt sie mit der *Belohnungs*-Seite sichtbar rechts von den Aufgaben. Danach befestigt ihr abschließend das Schriftrollen-Ende an der rechten Seite. Auch bei den Belohnungen ersetzt ihr Auftrags-Plättchen, wenn sie ein Modul zeigen, ohne das ihr spielt.

Legt links neben jede der 3 Aufgaben einen Auftrags-Marker für jeden Spieler, so dass die Siegpunkte nicht sichtbar sind. Legt außerdem für jeden Spieler eine Bürgermeisterin bereit.

Übrige Auftrags-Plättchen, Auftrags-Marker und Bürgermeisterinnen kommen zurück in die Schachtel.



ÄNDERUNGEN IM SPIELBLAUF

Die Bürgermeisterin hat euch beauftragt, ihr bei einigen ihrer Aufträge etwas unter die Arme zu greifen. Als ehrenvolle Bürger des Tiefen Thals wollt ihr natürlich so gut wie möglich helfen.



Jeder Auftrag besteht aus einer Aufgabe und einer Belohnung. Sobald du **erstmalig** die Aufgabe eines Auftrags erfüllst, drehst du deinen Auftrags-Marker links von dieser Aufgabe um und legst ihn rechts neben die dazugehörige Belohnung. Eine Aufgabe nochmal zu erfüllen hat keinen Effekt.

Auftrags-Marker, die rechts neben einer Belohnung liegen, darfst du **einmalig** nutzen, um den abgebildeten Bonus zu erhalten. Danach legst du den Auftrags-Marker unter deiner Taverne ab.

Auf der Belohnung ist angegeben, in welcher Phase du das machen darfst. Manchmal ist die Belohnung auch mit einer Aktion verknüpft – du darfst solche Belohnungen nur dann erhalten, wenn du die dazugehörige Aktion durchführst.

Erklärungen zu einzelnen Aufgaben:



Geschlossene Gesellschaft: Auch Gäste mit Wein-Marker zählen für die Geschlossene Gesellschaft als bedient (Modul A).



Ehrenwerte Taten: Für diese Aufgabe zählt nur der Ruf, den du für das Minimum von Bier bzw. Dublonen (auch durch Wein-Marker) erhältst, sowie möglicherweise Barden, die sich in deiner Taverne befinden. Erhältst du Ruf von anderen Aktionen, zählt dieser nicht dazu (z.B. auch nicht durch den Kritiker aus Modul C).



Grand Interieur: Es reicht nicht, wenn der Adlige sich in einem Raum befindet. Du musst auch einen passenden Würfel unter deiner Taverne abgelegt haben.



Rauswurf: Um diese Aufgabe zu erfüllen musst du einem Gast, der sich nicht zu Beginn des Spiels in deinem Besitz befunden hat, ein Hausverbot erteilen. Du musst einen Effekt „Hausverbot“ durchführen, um den Gast zu entfernen, z.B. mit der passenden Schnapsaktion oder durch den Effekt auf der Ruf-Leiste.

SPIELENDEN

Für jeden Auftrag, den du erfüllt hast, hast du den zugehörigen Auftrags-Marker umgedreht. Für jeden deiner umgedrehten Auftragsmarker (egal, ob die den Bonus genutzt hast oder nicht) bekommst du 5 Siegpunkte.



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Spielautor: Wolfgang Warsch
Gestaltung: Dennis Lohausen
Redaktion: Markus Müller, Georg Wild
Spielregel: Markus Müller, Georg Wild
Grafik: Fiore GmbH

Erklärungen zu einzelnen Belohnungen:



Große Lieferung: Du darfst weiße Würfel mit einer beliebigen Augenzahl auf das Lieferanten-Feld legen.



Fleißiger Mitarbeiter: Du darfst einen Würfel, der eine 1 zeigt, nicht als eine 6 einsetzen, oder umgekehrt. Die Würfel drehst du dabei nicht.



Empfehlung des Hauses: Diese Belohnung darfst du nur durchführen, wenn sich auf mindestens einem Gast ein Wein-Marker befindet.



Mit Kreuz und Krone: Du zählst alle Adligen in deiner Taverne – egal ob bei einem Tisch oder im Gästezimmer. Adlige im Nachzieh- oder Ablagestapel zählen nicht.



Bürgermeisterin

Sobald du jeden der drei Aufträge erfüllt hast (d.h. es befindet sich keiner deiner Auftrags-Marker mehr links von den Aufträgen), nimmst du dir sofort eine Bürgermeisterin-Karte und legst sie auf deinen Nachziehstapel.

Du darfst sofort die Aktion „Taverne aufwerten“ oder „Mitarbeiter fest einstellen“ durchführen, ohne die Kosten bezahlen zu müssen.

Dafür erhältst du allerdings keinen Adligen.

Die Bürgermeisterin ist ein Gast wie jeder andere auch. Du darfst sie mit einem beliebigen Würfel bedienen und erhältst dafür so viele Dublonen, wie der Würfel angibt.

Die Sofortaktion der Bürgermeisterin kann nicht mit einem Quacksalber (aus Modul A) bzw. dem Schuldschein des Steuereintreibers (aus Modul C) kopiert werden!

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

