

DIE TAVERNEN IM -TIEFEN THAL-

Wolfgang
Warsch

A Dice Placement and
Deck Building Game from
Wolfgang Warsch
для 2–4 игроков,
возраст 12+

Обзор игры

Маленькая деревушка Тифенталь славится своими уютными тавернами. Посещая знаменитые TAVERN OF THE DEEP VALLEY, вы встретите там завсегдатаев - местных жителей.

Каждый игрок берет на себя роль хозяина таверны и старается привлечь новых, богатых гостей. Только сделав это вы сможете заработать деньги для расширения своего бизнеса, что позволит привлечь внимание уважаемых и знатных людей. Но в какие расширения лучше вкладываться? Дополнительный столик никогда не повредит, как и более вместительный склад пива. Верный выбор того, на что тратить деньги - залог того, что пиво польется рекой!

В TAVERN OF THE DEEP VALLEY вам будет необходимо принимать эффективные решения о использовании ваших кубиков и составлении личной колоды карт.

Перевод выполнен силами BGC Moscow



1. Положите планшет Мнастыря летней стороной вверх (без снега). Поместите тайлы Шнапса в 3-х выемках планшета, так чтобы Шнапс не был виден. Во время игры вы будете передавать Подставки под кубики (8а.) между игроками, оставьте достаточно места в середине стола, что бы это было удобно делать.

2. Соберите маркер Раундов(Луна) и поместите его над 1-ой ячейкой счетчика Раундов(2а.). Положите Гостей за Стойкой рядом с Монастырем(2b.) по 3 штуки за каждого игрока. Остальных Гостей за Стойкой уберите в коробку.



4. + 5. Гости и Дворяне



Продавец Пива

Посудомойка

Официантка

Стол

Поставщик Пива

3. Карты Таверны



8а.



8b.

9а. Колода игрока



6а. Столы

6b. Официантка



6с. Касса

6d. Монах

7b.

6j. Склад Пива

6е. Посудомойня /Посудомойка

7а.

6f. Сейф

6g. Трактирщик

6h. Бочка

6i. Поставщик Пива

Подготовка

3. Уберите из колоды Таверны всех Бардов в коробку. Они нужны только при использовании в игре Модулей 3+. Отсортируйте оставшиеся карты по их типу (Продавцы Пива, Посудомойки, Официантки, Столы и Поставщики Пива) получившиеся стопки выложите в ряд по возрастанию стоимости, как показано на рисунке. Стоимость карты указана в левом верхнем углу.



4. Отсортируйте колоду карт Гостей. Найдите 8 Гостей стоимостью 3 Пива. Они кладутся одной стопкой лицом вверх (**4a.**).
Стоимость карт в Пиве указана в левом верхнем углу.



Удалите из игры 10 карт с белым кубиком наверху карты. Эти карты нужны при использовании Модулей 3+.

Перемешайте оставшиеся карты Гостей и положите их лицом вниз, слева от стопки карт стоимостью 3 Пива (**4b.**). Теперь вскройте 4 карты из этой колоды и выложите их по одной, справа от колоды стоимостью 3 Пива (**4c.**).

5. Колоду карт Дворян положите лицом вверх, справа от всех карт Гостей.



6. Каждый игрок берет планшет Таверны и 10 тайлов обстановки: Столы (**6a.**), Официантка (**6b.**), Касса (**6c.**), Монах (**6d.**), Посудомойня (**6e.**), Сейф (**6f.**), Трактирщик (**6g.**), Бочка (**6h.**), Поставщик Пива (**6i.**) Склад Пива (**6j.**). Разместите их в соответствующие области своего планшета Таверны. Знак Дублонов должен быть сверху при размещении. При размещении Трактирщика, Победные очки не должны быть видны.

7. Каждый игрок берет желтый маркер Сейфа и размещает его на значении "0" Сейфа (**7a.**), а также коричневый маркер Склада Пива, который он помещает в Склад Пива на значение "0" (**7b.**).

8. Каждый игрок берет Подставку для кубиков и по 4 белых кубика (**8a.**).
Цветные кубики размещаются на столе в качестве общего запаса (**8b.**).

9. Каждый игрок берет по 7 карт Постоянных Гостей одного цвета (Цвет скатерти) и добавляет к ним 1 Официантку, 1 Стол и 1 Продавца Пива из общего запаса карт Таверны. Перемешайте вашу получившуюся стартовую колоду и положите рядом с Таверной, лицом вниз (**9a.**).



10. Каждый игрок берет маркер Монастыря своего цвета и кладет его на значение "0" планшета Монастыря.

11. Соберите маркер Первого игрока (Пивная кружка). Игрок который последним был в баре, ставит её перед собой. Он ходит первым.



1. Планшет Монастыря

2a. Маркер Раундов



10. Марк. Монастыря



2b. Гости за Стойкой

12. Все оставшиеся компоненты верните в коробку. Они не понадобятся для вводной игры (Модуль 1).

Модули

THE TAVERN OF THE DEEP VALLEY - это игра в которую можно играть с несколькими последовательными Модулями. В основной игре (Модуль 1) ваша цель - привлечь как можно больше Знатных гостей. В Модуле 2 вы можете использовать бонусные действия используя Шнапс. Модуль 3 вводит в игру счетчик Репутации, который предлагает игрокам еще одну возможность получить Пиво и Знатных гостей. В Модуле 4 игроки выбирают Стартовую карту, которая определяет их начальные условия игры. Модуль 5 дает вам Гостевую Книгу, делая записи в который вы получаете дополнительные бонусы.

Каждый модуль основан на предыдущих. Поэтому, если вы хотите играть с Модулем 4, то должны использовать Модули 1, 2, 3. Неопытным игрокам мы советуем начать играть с Модуля 1. Опытные игроки могут начать с Модуля 2 и 3. Правила игры с дополнительными модулями вы сможете найти в конце этих правил.

Компоненты: Модуль 1

- 1 Планшет Монастыря
- 1 Маркер Раундов (Луна)
- 12 Гостей за Стойкой
- 4 планшета Таверн, включающих 4 набора обстановки: Столы (6a.), Официантка (6b.), Касса (6c.), Монах (6d.), Посудомоечная (6e.), Сейф (6f.), Трактирщик (6g.), Бочка (6h.), Поставщик Пива (6i.) и Склад Пива (6j.)
- 16 Белых кубиков
- 12 Цветных кубиков (По 3 каждого цвета)
- 4 Подставки под кубики
- 4 Маркера Склада Пива
- 4 Маркера Сейфа
- 4 Маркера Монастыря
- 1 Пивная кружка (Маркер первого игрока)
- 207 Карт:
 - 80 Карт Таверны (5 типов по 16 штук)
 - 38 Карт Гостей (8х "3", 7х "4", 8х "5", 7х "6", 4х "7" и 4х "8")
- 61 Карта Дворян
 - 28 Карт Постоянных Гостей (4х "2" и 3х "1" в наборе каждого цвета)

Обзор игры: Модуль 1

Каждый игрок будет стремиться расширить свою Таверну. По ходу игры, его заведение будут посещать Гости, платя вам за их обслуживание. На заработанные деньги вы можете нанимать новых постоянных или временных сотрудников, а также расширять свою Таверну за счет увеличения кол-ва Столов или Склада Пива. После 8 раундов, победителем объявляется игрок у которого самая успешная Таверна, набравший в ходе игры наибольшее кол-во победных очков.

Игровой процесс

Игра проходит на протяжении 8 Раундов. Маркер Раундов (Луна) указывает текущий Раунд на счетчике Раундов планшета Монастыря. Каждый Раунд делится на 7 фаз, которые разыгрываются в следующем порядке.

- | | |
|------------------------------------|---------------------------|
| (A) Новый вечер в Таверне | → Первый игрок |
| (B) Прибытие Гостей | → Все игроки одновременно |
| (C) Приходит Официантка | → Все игроки одновременно |
| (D) Чего изволите? | → В порядке очереди |
| (E) Планирование действий | → Все игроки одновременно |
| (F) Время обслужить Гостей! | → В порядке очереди |
| (G) Пора закрываться! | → Все игроки одновременно |

В эти 5 фаз **(A)**, **(B)**, **(C)**, **(E)** и **(G)** действия игроков одновременные в фазы **(D)** и **(F)** игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

(A) Новый вечер в Таверне (Первый игрок)

Первый игрок перемещает маркер Раундов на следующее деление (в 1-ом Раунде ставится на позицию "1"). Каждый раз, когда маркер ставится на символ (или переходит символ Шнапса в Модуле 2) все игроки получают соответствующий бонус. Описание бонусов далее в правилах (стр 11).

(B) Прибытие Гостей (Все игроки)

В этой фазе Гости приходят в Таверну. Для этого откройте верхнюю карту своей колоды и разместите её в соответствующее место своей Таверны лицом вверх. Размещение Гостей (см. стр 5)

Затем вы берете другую карту Гостя из своей колоды и также размещаете её в своей Таверне. Продолжайте до тех пор, пока все Столы в Таверне не будут заняты (включая и только что выложенные). На этом данная фаза для вас заканчивается. Подождите других игроков и больше карт вы не берете.

.....
ВАЖНО! Дворяне очень общительны и любят сидеть вместе за столом. Первого Знатного гостя, которого вы достанете из своей колоды, посадите за свободный стол. Далее сажайте их за этот же стол (Кладите карты Знатных гостей поверх уже лежащих).
.....

В фазе Пора закрываться! **(G)**, все карты которые вы взяли и положили в Таверну идут в вашу стопку сброса. Если вам нужно взять карту из своей колоды, а она пуста, перемешайте стопку сброса, чтобы создать свою новую колоду.

Карты
Официантки
располагаются
здесь

Стока сброса (лицом вверх)

Колода игрока (лицом вниз)

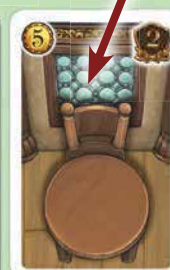
Гостевая Книга
располагается
здесь (Модуль 5)

Вытянутые карты гостей
кладутся на свободные Столики
начиная с левого Стола и далее
вправо.

Карты Столов
выкладываются сюда, справа
от столов нарисованных на
планшете.



Свободный
Стол



Карты Посудомоек
кладываются сюда

Вытянутые Поставщики
Пива выкладываются сюда

Карты
Продавцов
Пива и Бардов
располагаются
здесь

Как только Столы всех игроков заполнены, эта фаза заканчивается.



Пример: Первая вытянутая карта Андрея Дворянин **A**, он кладет её на первый свободный стол. Затем он достает Стол **B**, Официантку **C** и Поставщика пива **D**, располагая их на соответствующие места вокруг планшета Таверны. Следующие две карты Гостей **E**, он кладет на 2-ой и 3-й Стол. Далее ему достается Дворянин **F** которого он кладет поверх того, что вытянул первым. Тянет вторую Официантку **G** и кладет её рядом с предыдущей. В конце достает Постоянного гостя **H** и кладет его на Стол который вытянул и положил в этом раунде. Все Столы для гостей заняты, больше карты Андрей тянуть не может.

С Приходит Официантка (Все игроки)

За каждую карту Официантки из **B** вы можете взять 1 кубик своего цвета из запаса. Бросьте их и поместите рядом с Таверной.

Вы сможете использовать их в фазе **F**, для различных действий.

Если вы наняли постоянную Официантку в прошлый раунд (перевернув тайл с Собакой на сторону с Официанткой) вы также получаете 1 кубик своего цвета из запаса по правилам ранее.

В любой момент времени вы можете иметь максимум 3 кубика своего цвета. Любое кол-во Официанток не даст вам больше 3-х цветных кубиков.

Пример: Андрей ранее нанял постоянную Официантку и вытянул в этот ход карту Официантки. Поэтому он может взять два кубика своего цвета, немедленно их бросить и разместить рядом с планшетом Таверны, сохранив выпавшее на них значение.



D Чего изволите? (По очереди)

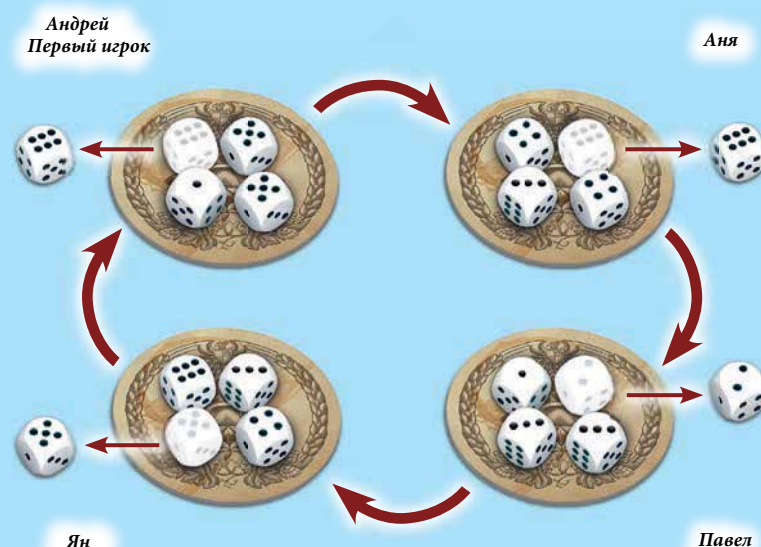
Игроки одновременно бросают свои 4 белых кубика. Ставят их на Подставку для кубиков, сохранив выпавший результат.

Затем, начиная с Первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берет по одному кубику со своей Подставки для кубиков и размещает его рядом со своим планшетом Таверны.

После того, как каждый игрок взял один кубик, игроки передают свои Подставки для кубиков вместе с 3 кубиками на них игроку слева. Игроки повторяют действие выбора кубика еще 3 раза. Получите таким образом все 4 кубика.

Использовать выбранные кубики вы будете в фазе **F**.

Пример: Андрей, Первый игрок, забирает "6" с Подставки. Аня так же берет "6". Павел выбирает "2". Ян - "5". Подставки передаются налево. Андрей снова берет "6" с подставки, доставшейся ему от Яна. Аня - "5". Павел - "4". Ян выбирает "1". Подставки передаются налево еще два раза, пока все не получают по 4 белых кубика.



Е Планирование действий (Все игроки)

Перед фазой действий (Ф), вы должны их спланировать. Для этого разместите ваши кубики (белые и цветные), полученные ранее, на соответствующие области действий вашего планшета Таверны. Данное размещение кубиков может быть изменено позднее в раунде.



На такую область действия "?", вы можете поставить любой кубик.



В область с зеленой стрелкой "1x", можно размещать только 1 кубик.



В область с заданным значением, можно размещать только такой кубик (За исключением использования Посудомойки)



В область с зеленой стрелкой "...", можно размещать любое кол-во кубиков.

Важно! Даже если вы поместили несколько Дворян за один Стол, вы можете разместить только 1 кубик в область действия верхней карты Дворян.



Каждая размещенная в Таверне карта Посудомойки позволяет вам разместить один кубик, как будто его значение больше на "1". Значение кубика не меняйте, таким образом вы видите сколько Посудомоек использовали. Превратить "6" в "1" вы НЕ МОЖЕТЕ.

Вы можете использовать несколько Посудомоек на одном кубике, чтобы увеличить его значение несколько раз.

Пример: У Андрея было 6 кубиков со значениями 1, 1, 3, 3, 5 и 6. Он ставит две "1" и одну "6" на Поставщика Пива, "5" на Монаха, а "3" на карту Гостя и еще одну "3" на Бочку.



После размещения игроками кубиков, фаза (Ф) начинается. Начиная с Первого игрока, все выполняют запланированные действия.

Ф Время обслуживать гостей! (По очереди)

Первый игрок выполняет все свои действия в свой ход. После этого следующий игрок выполняет все свои действия и так далее, пока все игроки не сходят. Убирайте размещенные кубики по одному, чтобы отслеживать действия, которые вы выполнили. Дублионы и Пиво, которые вы получаете, не представлены игровыми компонентами, они "виртуальные". Их можно тратить и сохранять. При удалении кубика с Монаха, вы двигаетесь вперед по счетчику Монастыря.

Дублионы и Пиво можно тратить на выполнение действий описанных далее в правилах.

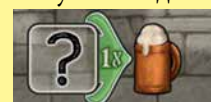
Важно! Кубики сразу убираются из Таверны по мере выполнения действий. Это поможет отслеживать использованные кубики. Это очень полезно для понимания ситуации на планшете. Использованные белые кубики возвращаются на вашу Подставку для кубиков, а кубики вашего цвета возвращаются в общий запас.

Если вы еще не убирали кубик с одной

из областей, вы можете переместить его в другую,

не использовавшуюся в этой фазе область.

Да, вы можете перемещать свои кубики и на этой фазе, а не только в фазе Планирования.



Когда кубик убирается из этой области, игрок получает 1 Пиво



Когда кубик с "2" убирается из этой области, игрок получает 2 Дублона.

Действия на этом этапе могут выполняться практически в любом порядке. Например, игрок может сначала выполнить действие стоимостью 5 Дублионов, убрав кубик приносящий 5 Дублионов. После, он может убрать кубик приносящий 4 Пива и выполнить действие с такой же стоимостью. **Вы всегда можете объединить несколько кубиков, чтобы заплатить за выбранное действие.** Если вы убираете кубик, превышающий требуемую сумму для действия (например, удалить кубик 4-Дублона и выполнить действие, которое стоит всего 3 Дублона), вы можете потратить лишние Дублионы или Пиво во время последующих действий или сохранить его в своем Сейфе/Складе пива в конце фазы действия. Дублионы и Пиво, которые не были использованы или сохранены в конце этой фазы, теряются. Они не переходят в другой раунд.

Области действий:

1. Обслужить Гостей

Когда вы убираете кубик с одного из Гостей, то получаете кол-во Дублионов указанное в левом нижнем углу.



2. Снятие Кассы

Когда вы убираете кубик с Кассы, получите 1 Дублон, независимо от значения кубика. Если вы улучшили Кассу, получите 3 Дублона

3. Поставщик Пива

Кубики со значением "1" и/или "6" могут быть размещены в области Поставщика Пива. За каждый кубик убранный из этой области, вы **получаете 1 Пиво, плюс 1 дополнительное Пиво** за каждую карту Поставщика Пива лежащую рядом с этой областью.

Если вы улучшили свою область Поставщика Пива, вы получаете по 2 Пива за каждый убранный кубик из этой области.

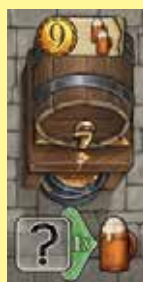


Пример: Андрей расположил два кубика с "1" и один с "6" на Поставщике Пива (Он не улучшен). 2 карты Поставщика Пива лежат рядом с этой областью, он получит по 3 Пива за каждый кубик. Итого 9 Пива.

4. Визит Продавцов Пива

За каждого Продавца Пива в фазе **(В)**, вы получаете 1 Пиво

Важно! Продавцы Пива не увеличивают кол-во Пива получаемое за кубик у Поставщика Пива.



5. Бочка Пива "Домашнее"

Это Бочка Пива с вашей пивоварни. Когда вы убираете кубик с неё вы получаете 1 Пиво. Кол-во Пива не зависит от значения кубика.

Если вы улучшили Бочку, то получаете 2 Пива.

6. Монах



За каждый кубик "5" убранный с поля Монаха, вы можете подвинуть свой маркер Монастыря на 1 деление счетчика Монастыря. Если маркер пересек или закончил движение на области с бонусом, вы получаете этот бонус немедленно.

Если вы улучшили Монаха, то двигайтесь на 2 деления.

Если ваш маркер Монастыря достиг значения "22" и должен двигаться дальше, расположите его на стартовой позиции и продолжите движение.

Описание бонусов Монастыря далее, см. стр. 11.

Какие действия можно выполнить получая Дублионы и Пиво?

Примечание: Не существует фиксированного порядка, в котором должны выполняться действия, а также как и когда необходимо получать Дублионы и/или Пиво. Вам не нужно сначала выполнять все действия с Дублионами, прежде чем выполнять все действия с Пивом. Часто смешанный подход будет более выгодным. Например: Сначала используйте несколько заработанных Дублионов для оплаты улучшения, который принесет вам больше пива и т.д.

ВАЖНО! Всякий раз, когда вы покупаете или получаете новые карты, кладите их лицевой стороной вниз поверх своей колоды. Они сразу будут доступны вам в следующем раунде!

Действия с Дублионами:



Купить карты Таверны

Возьмите 1 или больше карт Таверны (Продавцы Пива, Посудомойки, Официантки, Столы или Поставщики Пива) из общего запаса и положите её лицом вниз поверх своей колоды. Стоимость карт в Дублионах указана в верхнем левом углу карт.

ВАЖНО! В каждом Раунде вы можете купить максимум 1 карту Таверны каждого типа.

Улучшите Таверну или наймите работников

Каждая область вашей Таверны, за исключением Трактирщика, может быть улучшена за счет Дублионов. (Трактирщик переворачивается при использовании Модуля 3)

Цена улучшения указана в большом символе Дублионов, она находится в левом верхнем углу области. Справа указано преимущество, которое вы получите при улучшении.



Что бы улучшить область, переверните тайл на другую сторону. Эффект улучшения вступает в действие сразу, если не указано иное. Если на тайле находился кубик, снимите его и верните на место после улучшения.

Важно! Каждый раз, когда вы проводите улучшение возьмите карту Дворян из общего запаса. Положите его в свою колоду.



Совет: Об этой важной награде часто забывают, особенно в первой игре. Символ над Трактирщиком позволит вам не забывать об этой награде

Описание улучшений будет далее в правилах, см. стр 10.

Скидка на улучшение! Стоимость улучшения может быть уменьшена путем возврата 1 или более карт Таверн из области рядом с улучшаемой, в общий запас игроков. В фазе **(В)** данная карта Таверны должна быть взята игроком из своей колоды и расположена рядом с нужной областью (Посудомойка рядом с Посудомоечной). Сброс каждой карты дает скидку указанную справа от цены улучшения. Но, цена улучшения никогда не может опуститься ниже "0". Получить Дублионы за счет скидки вы не можете.



- Если вы хотите улучшить Посудомоечную, вы можете вернуть столько карт Посудомойки, сколько захотите. Стоимость улучшения снижается на 3 Дублона за каждую карту Посудомойки, возвращенную вами в общий запас.



- Если вы хотите нанять постоянную Официантку, вы можете вернуть столько карт Официантки, сколько захотите. Стоимость найма снижается на 4 Дублона за каждую карту Официантки, возвращенную вами в общий запас.



- Если вы хотите улучшить область со Столами в своей Таверне, вы можете вернуть столько карт Столов, сколько захотите. Гости сидящие за возвращенными картами Столов остаются в Таверне до конца раунда. Стоимость улучшения снижается на 5 дублонов за каждую карту Стола, возвращаемую в общий запас.



- Если вы хотите улучшить Поставщика Пива, вы можете вернуть столько карт Поставщика Пива, сколько захотите. Стоимость улучшения снижается на 6 дублонов за каждую карту Поставщика Пива, возвращенную в общий запас

Пример: Андрей имеет 2 карты Посудомойки рядом с Посудомоечной. Он решает улучшить эту область и возвращает 1 из карт Посудомоек в общий запас. Теперь ему нужно только $(9 - 3 =) 6$ дублонов для улучшения, и он переворачивает таил Посудомоечной на улучшенную сторону. Берет карту Дворян и кладет ее лицевой стороной вниз на свою колоду.



Действия с Пивом:

Взять карту Гостя с рынка



Предлагая Пиво местным жителям, вы привлекаете их в качестве новыхGuestов для своей таверны. Возьмите 1 карту Гостя с общего рынка и положите ее лицевой стороной вниз поверх вашей колоды. Стоимость Гостя отображается в Пиве, в верхнем левом углу карты. **Важно!** В каждом раунде вы можете взять максимум 1 карту Гостя.

Когда карта Гостя берется с общего рынка, вы немедленно берете верхнюю карту из колоды картGuestов лежащих лицом вниз, чтобы положить ей на пустое место рынка. Если у вас закончилась стопка картGuestов стоимостью 3 Пива, вскройте 5-ую карту Гостя из общей колодыGuestов.



Некоторые Гости дают немедленный бонус, указанный на столе в центре карты. Этот бонус начисляется только один раз, в момент получения Гостя с рынка. Он не активируется снова, когда карта Гостя кладется на Стол вашей Таверны.

Подробное описание немедленных бонусов см. стр. 11.



Взять карту Дворян с рынка

Вы можете получить карту(ы) Дворян в любое время своего хода. Оплачивая 9, 14 или 18 Пива, вы можете взять 1, 2 или 3 карты Дворян и положить их лицевой стороной вниз на верх своей колоды.

Конец вашей фазы действий

Когда вы не можете или не хотите далее выполнять действия, фаза ваших действий заканчивается. Если у вас остались Дублоны или Пиво, вы можете сохранить до 2 из них в своем Сейфе или Складе Пива. Несохранные Дублоны или Пиво будут утрачены. Если вы улучшили свой Сейф или Склад Пива, вы можете сохранить до 5 Дублонов или Пива.



Если у вас остались кубики, которые вы не смогли или не захотели использовать, верните все белые кубики на Подставку для кубиков, а кубики вашего цвета в общий запас. Следующий игрок по часовой стрелке теперь выполняет свои действия.

Когда все игроки закончили свою фазу **(F)** эта фаза заканчивается.

Пример полной фазы действия: На этапе планирования Андрей использовал Посудомойку, чтобы поместить зеленый кубик с «4» на карточку Гостя, требующего кубик «5». Он использовал свою другую Посудомойку, чтобы поместить зеленый кубик с «1» на карту Дворян, требующую кубика «2». Он также поместил белые кубики, как показано ниже.



Теперь он выполняет следующие действия.

● Бирает кубики с двухGuestов. Это дает ему $(5 + 6 =) 11$ Дублонов.

● Он убирает кубик "4" с улучшенной Кассы и получает за это 3 Дублона.

● Он улучшает Поставщика Пива за 18 Дублонов (11 Дубл. от Гостей, 3 Дубл. из Кассы и 4 Дубл. из Сейфа). Ставит маркер Сейфа на 1 (5-4=1). За счет улучшения берет карту Дворян из общей колоды и кладет её лицом вниз на верх своей колоды.

● Убирает кубик с карты Дворян. За счет полученных 2 Дублонов, берет Поставщика Пива с общего рынка и кладет его лицом вниз на верхнюю часть своей колоды..

● Теперь он производит Пиво. За счет улучшения Поставщика Пива, он будет получать больше Пива за каждый из 3 кубиков, размещенных там. Он убирает кубики с Поставщика Пива и получает 3 Пива за каждый из них (2 за улучш. Поставщика Пива и 1 за карту Поставщика Пива) Итого 9 Пива.

● Имея 9 Пива, Андрей берет нового Гостя стоимостью 7 Пива и кладет его лицевой стороной вниз на свою колоду. Оставшиеся 2 Пива добавляет на Склад Пива. Полученный немедленный бонус от нового Гостя - 3 Дублона, добавляет в Сейф. Теперь у него в Сейфе 4 Дублона.

● Андрей, хотел бы улучшить свою Посудомойню. Цена улучшения 9 Дублонов. Он может вернуть две карты Посудомойки в общий запас, чтобы заплатить на 3 Дублона меньше за каждую из них. Он платит 3 Дублона, возвращает 2 карты Посудомоек в общий запас и переворачивает тайл Посудомоечной. 1 Дублон все еще остается на хранении в Сейфе. За счет действия улучшения он берет еще карту Дворян. На этом его фаза действия заканчивается.

G Пора закрываться! (Все игроки)

Каждый игрок собирает все карты, размещенные в или рядом с его Таверной, и кладет их в свою колоду сброса.

Если маркер Раундов (Луна) находится на последнем делении счетчика Раундов, игра заканчивается. В противном случае маркер Первого игрока (Кружка) передается следующему игроку по часовой стрелке, и начинается новый Раунд с фазы **A**.

Конец игры



Игра заканчивается после 8 раундов. Каждый игрок подсчитывает победные очки на всех своих картах (Как в своей колоде, так и в своей колоде сброса). Победные очки показаны в правом верхнем углу карты. Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре!

В случае ничьей побеждает тот игрок, который накопил больше Дублонов и Пива (Сумма Дублонов и Пива). Если по-прежнему ничья, игроки делят победу между собой..

Объяснение символов

Эффекты улучшений вступающие в действие в следующем раунде



Официантка

Теперь у вас есть постоянная Официантка, которая дает вам кубик в фазе **C**. Когда вы нанимаете постоянную Официантку, вы не получаете дополнительный кубик сразу, а только в следующем раунде.



Посудомоечная

Теперь у вас есть постоянная Посудомойка. 1 раз в раунд, во время фазы **E**, вы можете поставить свой кубик (белый или цветной) в любую область действия и рассматривайте его так, как если бы он был на 1 значение выше. Кубик не вращается, а помещается в область с фактическим значением. Вы не можете превратить значение "6" в "1". Действие улучшения начинается со следующего раунда.



Стол

Начиная новый Раунд, вы теперь имеете 4 Стола для размещения Гостей в фазе **B**, после проведения улучшения вы не тянете карту из своей колоды. Использовать новый стол можно только в следующем Раунде.



Поставщик Пива

Теперь больше Пива может быть доставлено в вашу Таверну. За каждый кубик, убранный с тайла Поставщика Пива, вы теперь получите 2 Пива (плюс 1 Пиво за каждую имеющуюся карту Поставщика Пива).



Касса

Теперь, убирая кубик с тайла Кассы вы получаете 3 Дублона.



Бочка Пива "Домашнее"

Теперь, убирая кубик с тайла Бочки вы получаете 2 Пива.



Сейф

Теперь, вы можете сохранить до 5 Дублонов в своем Сейфе.



Склад Пива

Теперь, вы можете сохранить до 5 Пива на своем Складе Пива.



Монах

Теперь, когда вы убираете кубик с тайла Монаха, вы можете подвинуть маркер Монастыря на 2 деления.

Бонусы на счетчике Раундов.

Как только маркер Раундов (Луна) перемещается в область следующего Раунда, все игроки сразу получают бонус, указанный там:

Раунд 1,4 и 6

Каждый игрок берет таил Гостя за Стойкой и кладет его на барный стул. Вы можете использовать Гостя за Стойкой только один раз. Потом он возвращается в коробку. При использовании этого Гостя выберете одну из сторон с действием.



После заполнения столов в фазе **(В)**, вы можете сбросить своего Гостя за Стойкой. В этом случае, отправьте в свой сброс все карты вытянутые из колоды в этой фазе и отыграйте эту фазу заново.

ИЛИ



В свой ход, в фазе **(F)** вы можете сбросить Гостя за Стойкой и подвинуть маркер Монастыря на 1 деление.

Вы можете использовать несколько Гостей за стойкой в фазах **(В)** или **(F)**



Раунд 2

Каждый игрок может выбрать один из двух бонусов: либо он берет карту Гостя «3 Пива», либо карту Продавца Пива, и кладет ее лицевой стороной вниз на верх своей колоды.



Раунд 3

Каждый игрок может выбрать один из двух бонусов: либо он берет кубик своего цвета, бросает его и кладет рядом с Таверной для использования позднее, либо он берет карту Посудомойки и кладет ее лицевой стороной вниз на верхнюю часть своей колоды.



Раунд 5

Каждый игрок может выбрать один из двух бонусов: либо он берет карту Стола, либо карту Поставщика Пива и кладет ее лицевой стороной вниз на верх своей колоды.



Раунд 7

Каждый игрок может выбрать один из двух бонусов: либо он берет кубик своего цвета, бросает его и кладет рядом с Таверной для использования позднее, либо он берет карту Продавца Пива и кладет ее лицевой стороной на верх своей колоды.



Раунд 8

Каждый игрок может немедленно провести улучшение любой области своей таверны, перевернув соответствующий таил. Но карту Дворян он за это не получает! Эффекты улучшения доступны уже в текущем раунде.

Бонусы счетчика Монастыря и карт Гостей:

Любые бонусы счетчика Монастыря или карт Гостей, используются немедленно или они сгорают в случае отказа от них.

Продавец Пива / Посудомойка / Официантка / Стол / Поставщик Пива



Возьмите изображенную карту и положите на верх своей колоды.



2/3/4 Дублона

Получите указанное кол-во Дублонов немедленно.

1 или 2 передвижения по счетчику Монастыря



Переместите маркер Монастыря на 1 или 2 деления. Если вы проходите мимо или заканчиваете свое движение в области с бонусом, вы немедленно получаете этот бонус.



Отказ в обслуживании!

Вы можете немедленно удалить из игры одну карту Постоянного или обычного Гостя, лежащую на одном из ваших Столов. Нельзя удалить Гостя из своей колоды или стопки сброса. Вы можете удалить только того Гостя, на котором нет кубика. Стол с которого был удален Гость, не пополняется. Вы можете сначала обслужить Гостя, которого планируете удалить, заработав тем самым Дублоны, а затем удалить его. Удаленная карта Гостя возвращается в коробку.



Дворяне

Возьмите одну карту Дворян и положите на верх своей колоды, лицом вниз.

Часто забываемые правила

- При проведении улучшения вы можете вернуть соответствующие карты в запас, чтобы снизить стоимость улучшения.
- При проведении улучшения вы получаете 1 карту Дворян, которая кладется сверху в вашу колоду.
- Все карты Дворян вытянутые из вашей колоды, кладутся стопкой за один из Столов.
- Продавцы Пива не размещаются рядом с Поставщиком Пива, а размещаются у Склада Пива, принося ровно 1 Пиво.
- Все карты, сыгранные в Раунде (не только Гости), собираются и кладутся в стопку сброса в конце Раунда.
- Вы можете получать карты Дворян в любое время в течение своего хода, расплачиваясь Пивом.
- Все карты, которые вы покупаете или получаете за бонусы, всегда кладутся лицевой стороной вниз на верх вашей колоды.
- Любые бонусы, указанные на ваших новых картахGuests, начисляются сразу после получения вами новой карты.
- Только убирая кубики из игровых областей, вы получаете Дублоны или Пиво. Не когда вы их туда ставите.
- Вы можете купить максимум 1 карту Гостя и по 1 карте Таверны каждого типа в свой ход.

Краткое содержание правил вашего хода

- 1 Возьмите карты из своей колоды и поместите их в соответствующие области, пока все столы не будут заполнены.
- 2 Бросьте 1 кубик своего цвета за каждую Официантку.
- 3 Каждый игрок бросает 4 белых кубика и кладет их на свою Подставку для кубиков.
- 4 Каждый игрок берет один кубик и передает Подставку левому игроку. Продолжайте, пока не кончатся кубики.
- 5 Расположите кубики по областям действий.
 - 6a (Модуль 3: Сравните доходность Дублонов и Пива. Переместите маркер Репутации на меньшее из двух значений)
- 6b Убирайте кубики, для движения по счетчику Монастыря или зарабатывайте Дублоны и/или пиво, которые можно использовать для получения новыхGuests, улучшений, карт Таверны, и.т.д.
- 7 Все новые полученные карты кладутся лицевой стороной вниз на верх вашей колоды.
- 8 Возьмите 1 карту Дворян за каждое улучшение.
- 9 В конце Раунда уберите все сыгранные карты в свою колоду сброса.

Игроки одновременно

Игроки поочередно



Гейм-дизайнер и издатель хотели бы поблагодарить всех тестировщиков игры и корректоров правил.

Designer: Wolfgang Warsch
Illustrator: Dennis Lohausen
Editor: Thorsten Gimmler
Rules Editors: Markus Müller & Thorsten Gimmler

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



DIE TAVERNEN IM -TIEFEN THAL-

Модули

Если вы играли только с Модулем 1, или ищете испытание посложнее, вы можете добавить описанные ниже Модули, сделав игру более разнообразной и интересной.

Важно! Добавление каждого Модуля, требует участия в игре всех предыдущих по номеру Модулей.

Модуль 2

“Шнапс - было его последнее слово...”

Дублоны и Пиво? Ха! Мир вращается благодаря крепким напиткам! И еще можно получить особые награды!

Компоненты: Модуль 2

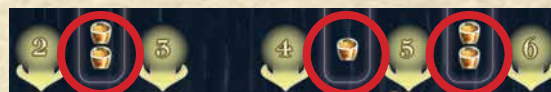
- 20 жетонов Шнапса
- 12 двухсторонних тайлов Артистов 3-х видов, по 4 шт
- 3 тайла Шнапса (для планшета Монастыря)



Подготовка

Положите планшет Монастыря зимней стороной вверх (там где снег) . Вставьте тайлы Шнапса в выемки на планшете Монастыря, так чтобы Шнапс был виден. Тайлы Шнапса с двумя Шнапсами располагаются между раундами 2 и 3 и между раундами 5 и 6. Тайл с одним Шнапсом располагается между раундами 4 и 5.

Разложите компоненты игры как описано для Модуля 1. Положите 20 жетонов Шнапса рядом с планшетом Монастыря. Положите рядом с Монастырем по 1 набору из трех тайлов разных Артистов за каждого игрока. Остальные тайлы Артистов верните в коробку.



Изменения в Игровом процессе

Счетчик Раундов

Зимняя сторона планшета Монастыря содержит новые бонусы на Счетчике Раундов, они описаны ниже:



Шнапс: Когда маркер счетчика Раундов (Луна) переходит через символ Шнапса, каждый игрок немедленно получает 1 (в раундах 2, 5 и 8) или 2 (в раундах 3 и 6) жетонов Шнапса из общего запаса. Они размещаются на планшете Таверны, рядом с Барной стойкой.



В раундах 2, 3 и 5, Артисты посещают вашу Таверну, чтобы развлечь ваших Гостей. Каждый игрок берет тайл Артиста и выбирает одну или другую его сторону. Он размещает тайл на планшете Таверны выбранной стороной вверх. Размещение тайла не позволяет выполнить его действие немедленно. Он активируется позднее, используя Шнапс.

Важно! Тайлы Артистов нельзя переворачивать на другую сторону после размещения на планшете Таверны. Выбирайте с умом!



Использование действий Шнапса

Если у вас есть достаточно Шнапса, вы можете предложить его Артистам, которые отблагодарят вас, позволив сделать особое действие. Положите указанное на тайле Артиста кол-во Шнапса обратно в общий запас и потом совершите изображенное действие. Все действия (за исключением одной стороны Жонглера, как указано далее) могут быть совершены любое количество раз, до тех пор, пока у вас есть достаточно Шнапса.

Действия Шнапса



В фазу действий, верните 1 жетон Шнапса в общий запас и получите 2 Дублона.

Или



В фазу действий верните 2 жетона Шнапса в общий запас и получите 3 Пива



В фазу действий **(F)** верните 5 жетонов Шнапса в общий запас и немедленно улучшите одну из

областей в вашей Таверне бесплатно. Вы получаете карту Дворян при улучшении таким образом.

Или



В фазу действий **(F)** верните 2 жетона Шнапса в общий запас и немедленно удалите из игры 1

карту Постоянного или другого Гостя, лежащих на одном из ваших Столов. Вы можете удалить только те карты Гостей, на которых нет кубиков.



В фазе Закрытия **(G)** верните 1 жетон Шнапса в общий запас. Перед тем, как сбросить все

сыгранные карты, вы можете выбрать одну из них и положить лицевой стороной вниз поверх вашей колоды. Это действие можно выполнять 1 раз в Раунд.

Или



В фазу планиров. **(E)** верните 1 жетон Шнапса в общий запас и переверните один из ваших

кубиков на любую сторону перед тем как положить его на клетку действия.

Внимание: Каждый игрок может иметь не более чем 4 жетона Шнапса на конец хода. Лишние жетоны Шнапса нужно вернуть в общий запас.

Конец игры

Каждый оставшийся у игрока жетон Шнапса засчитывается как одно победное очко в конце игры.

Модуль 3

"Ваша репутация делает вам честь..."

Хорошая репутация это краеугольный камень любой успешной таверны. Если вы управляете таверной с мудростью и гармонией, путь к успеху практически гарантирован!

Компоненты: Модуль 3

- 4 Маркера Репутации **(A)**
- 16 карт Бардов **(B)**
- 10 новых карт Гостей с  символом **(C)**
- Обратная сторона тайла Трактирщика с счетчиком Репутации **(D)**



B



C



D

Подготовка



Замешайте 10 карт Гостей с изображением белого кубика в колоду карт Гостей из Модуля 1. Положите планшет Монастыря зимней стороной вверх (та, где снег). Вставьте тайлы Шнапса в 3 выемки планшета Монастыря таким образом, чтоб изображения Шнапса НЕ БЫЛИ видны. Положите стопку из 16 карт Бардов лицом вверх рядом с Продавцами Пива в общем доступе.



Переверните тайл Трактирщика на сторону со счетчиком Репутации (см. справа) Маленькая вставка снизу счетчика Репутации переворачивается так, чтоб сторона с подписью не была видна. Каждый игрок получает маркер Репутации и размещает его на изображении Трактирщика. Неиспользованные маркеры возвращаются в коробку. Подготовьтесь к началу игры как описано в Модулях 1 и 2.



Изменения в Игровом процессе

Счетчик Репутации

Счетчик Репутации состоит из 11 клеток (12 в Модуле 5). Когда ваша Репутация растет, передвиньте маркер Репутации на счетчике по часовой стрелке. Когда вы достигните Короны, верните маркер на "1" Победное очко и продолжайте движение отсюда. В конце игры вы получите победные очки в соответствии с положением вашего маркера (см. Конец игры). Если ваш маркер достигает или пересекает одну из последующих клеток, вы немедленно получаете указанную награду.



Возьмите 1 жетон Шнапса



Возьмите один жетон Шнапса или удалите одного Гостя из вашей Таверны (см. стр.11 "Отказ в обслуживании" в правилах Модуля 1)



Возьмите 1 карту Дворян и положите ее лицом вниз поверх вашей колоды.

Фаза Репутации

После размещения всех кубиков в фазе **(E)** и до первого вашего действия в фазе **(F)** вы совершаете дополнительную фазу: **Фазу репутации.**

Сначала, вам нужно посчитать, сколько Дублонов вы получите в результате действий размещенных кубиков. Это сумма Дублонов с:

- Ваших карт Гостей (где размещен кубик)
- Из Кассы (если там расположен кубик)

Потом, вам нужно посчитать, сколько Пива вы получите. Это сумма:

- от Поставщика Пива: за каждый кубик, размещенный на этом поле, вы получите 1 Пиво (2, если поле улучшено), плюс по одному Пиву за каждую карту Поставщика Пива которые вы сыграли.
- от Бочки (если там был размещен кубик)
- 1 Пиво за каждого Продавца Пива, расположенного рядом с вашим Складом Пива.

Теперь вы должны продвинуть свой маркер Репутации на столько клеток, сколько составляет МЕНЬШАЯ ИЗ ДВУХ СУММ.

Важно! При подсчете Дублонов и Пива, считайте только поля действий, где расположены кубики, а также карты Продавцов Пива. Все Дублоны и Пиво, которые были получены другими способами, не считаются. Исключите из подсчета Дублоны в Сейфе, Пиво на Складе Пива, то что вы получите с помощью Артистов, награды

счетчика Монастыря или немедленных эффектов наград Гостей. Даже если вы проводите улучшение в фазе **(F)**, что даст увеличение Дублонов или Пива, это дополнительное кол-во не подсчитывается, поскольку фаза репутации проходит до фазы **(F)**.

ВАЖНО: Когда текущий игрок закончил фазу репутации, он немедленно переходит к фазе **(F)**. После окончания им фазы **(F)**, следующий игрок может перейти к фазе репутации.

Важно! Если вы изменили кубики в фазе **(F)**, это имеет обратное влияние на счетчик репутации. Помните, что нужно изменить положение маркера репутации в соответствии с новым изменением кубиков, учитывайте это если решили поменять свои планы.



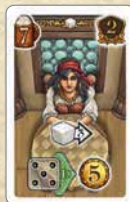
Барды

Барды это Музыканты, которых вы можете нанять для вашей Таверны. Во время фазы действий вы можете нанять Барда за 1 Дублон. Когда их нанимают, как и прочие карты Таверны, Барды размещаются поверх вашей колоды.

Если вы вытянули карту Барда в фазе **(B)**, поместите его справа от вашего Склада Пива (в том же ряду, куда помещаются Продавцы Пива)

Серенада Барда

За каждого вашего Барда в **(B)**, которого вы вытянули, можете подвинуть маркер репутации в фазе **(F)** на одну клетку.



Новые Гости

Если вы берете с общего рынка Карту Гостя, на которой изображен символ маркера Репутации, вы немедленно двигаете свой маркер репутации на количество клеток, как указано на карте.

Если вы берете с общего рынка карту Гостя, на которой изображен символ Шнапса, вы немедленно получаете 1 жетон Шнапса.



Вышеуказанные награды особых карт Гостей не могут быть активированы снова, если вы разместите Гостя за одним из ваших столов далее по ходу игры.

Конец игры

В дополнение к Победным очкам, согласно правилам иных Модулей, вы также получаете Победные очки за вашу Репутацию в конце игры. Эти победные очки получают согласно положению маркера Репутации. Вы получаете кол-во Победных очков, указанное на клетке с вашим маркером или предыдущее значение победных очков, если маркер на



клетке со Шнапсом. Если ваш маркер находится на Короне, вы не получаете дополнительных победных очков (Вы получали карту Дворян ранее).

Пример: Маркер репутации Андрея находится на "6" по счету клетке в конце игры. Он получает 5 Победных очков.

Модуль 4

"У каждого начала свои сложности..."

Кто угодно может открыть простую Таверну - все что нужно это Официантка, Поставщик Пива и Стол. Но это не значит что не бывает более успешных моделей бизнеса!

Компоненты: Модуль 4

- 7 Стартовых карт



Подготовка

При базовой подготовке к игре (Модуль 1) не добавляйте 1 Официантку, 1 Стол и 1 Поставщика Пива в начальную колоду - вместо этого каждый игрок использует Стартовую Карту.

Перемешайте 7 Стартовых Карт и случайным образом откройте 3 из них. Каждый игрок выбирает 1 из них (Но не забирает её) и получает изображенные на ней начальные предметы. Несколько, или даже все игроки могут выбирать одну и ту же Стартовую Карту.



Возьмите 1 Официантку, 1 Стол и 1 Поставщика Пива (как описано в правилах Модуля 1)



Возьмите 1 Барда, 1 Продавца Пива, 1 Поставщика Пива и 1 Официантку



Передвиньте ваш маркер Монастыря вперед на 3 деления по счетчику Монастыря (вы немедленно получите 1 Продавца Пива в результате этого действия). Однако, вы должны удалить 2-х "Постоянных гостей" из вашей колоды. Эти карты должны быть возвращены в коробку.



Возьмите 1 Шнапс. Также, немедленно осуществите улучшение тайла Стола в вашей Таверне бесплатно. Вы не получаете карту Дворян за это улучшение.



Возьмите 1 Барда и 1 Стол. Также, немедленно осуществите улучшение поля Склада Пива в вашей Таверне бесплатно. Вы не получаете карту Дворян за это улучшение. **ВНИМАНИЕ:** Немедленно установите маркер Склада Пива на 5. Вы начнете игру имея 5 Пива.



Возьмите 1 карту Официантки. Также, немедленно наймите постоянную Официантку, перевернув таил Собаки на обратную сторону. Вы не получаете карту Дворян за это улучшение.



Возьмите 1 Посудомойку. Однако, вы должны удалить 1 "Постоянного гостя" из вашей колоды. Эта карта должна быть возвращена в коробку. Также, немедленно осуществите улучшение тайла Кассы в вашей Таверне бесплатно. Вы не получаете карту Дворян за это улучшение.

Не забудьте перемешать свою колоду перед началом первого Раунда!

Все остальные правила Модулей 1, 2 и 3 действуют как обычно.

Модуль 5 "Чем позже час, тем приятнее гости..."

Может быть ваша Репутация и велика, но сможете ли вы заполнить записями Гостевую книгу чтоб это доказать? Если вы надеетесь оказать впечатление на Дворян, вам следует постараться!

Компоненты: Модуль 5

- 4 Гостевые книги
- 40 жетонов Подписей



Подготовка



Подготовьтесь к игре как описано в Модулях 1-4. Дополнительно, переверните небольшое поле внизу счетчика Репутации так, чтобы сторона с Подписью была сверху. Каждый игрок получает Гостевую книгу и размещает её выше своего поля Таверны. Остальные книги уберите в коробку.

Положите жетоны Подписей в общий запас рядом с выложенными картами Гостей. Положите по одному жетону Подписи на каждую из четырех карт Гостя лежащих лицевой стороной вверх и один жетон поверх стопки карт "3 Пива".

Изменения в Игровом процессе

Гостевая книга

Ваша Гостевая книга состоит из четырех столбцов, которые вы будете заполнять СВЕРХУ ВНИЗ жетонами Подписей:

• Когда вы берете карту Гостя путем выплаты Пива, возьмите жетон Подписи с этой карты Гостя и положите на вашу Гостевую книгу (Гость записывает свое имя в книге). Положите этот жетон в столбец, соответствующий стоимости карты Гостя которую вы только что получили (3/4 Пива, 5 Пива, 6 Пива или 7/8 Пива). Когда вы будете пополнять общий ряд карт Гостей, нужно немедленно взять жетон Подписи из общего запаса и положить его на новую карту Гостя. Если была взята карта гостя "3 Пива", положите новый жетон Подписи поверх стопки карт "3 Пива".

• Если ваш маркер Репутации достиг или перешел через символ Подписи на счетчике Репутации, возьмите жетон Подписи из общего запаса и положите в любой столбец в Гостевой книге (не забудьте что заполнять столбцы нужно снизу вверх!).

Если вы положили жетон Подписи на клетку с наградой, вы получаете эту награду немедленно. В случае если вам необходимо положить жетон в столбец, который уже заполнен жетонами, вы не получаете жетон и не получаете никакой награды.

Вы получаете указанные ниже награды немедленно, после того как положили жетон Подписи на соответствующую клетку:



Возьмите 1 Продавца Пива и положите его лицом вниз поверх своей колоды



Возьмите 1 Посудомойку и положите ее лицом вниз поверх своей колоды.



Возьмите 1 Официантку и положите ее лицом вниз поверх своей колоды.



Возьмите 1 Стол и положите его лицом вниз поверх своей колоды.



Продвиньте свой маркер Репутации вперед на 1 или 3 деления.



Возьмите 1 карту Дворян и положите лицом вниз поверх своей колоды.



Возьмите 1 Шнапс из общего запаса.

Если вы положили жетон Подписи на последнюю пустую клетку в горизонтальном ряду вашей Гостевой книги, вы немедленно получаете 1 карту Дворян и кладете лицом вниз поверх своей колоды.

Кол-во жетонов Подписей ограничено. В редком случае, если вы получаете карту Гостя без жетона Подписи на ней, вы не можете вписать его или ее имя в вашу Гостевую книгу.

Заметьте, что даже когда вы играете с Модулем 5, вы все ещё можете нанять только 1 нового Гостя за Раунд.

Все остальные правила Модулей 1-4 действуют как обычно.