

# ТАВЕРНЫ -ТИФЕНТАЛЯ-

## МОДУЛИ

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

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

## МОДУЛЬ 2

«„Шнапс“, – было его последним словом»

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

## СОСТАВ МОДУЛЯ 2

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



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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



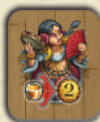
## ИЗМЕНЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

### Шкала раундов

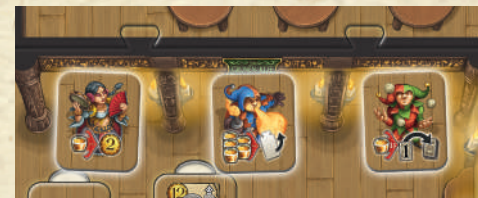
На шкале раундов зимней стороны поля монастыря встречаются новые бонусы, описанные ниже.



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



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



### Описание действий за шнапс

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

### Действия за шнапс



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

**ИЛИ**



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



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

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

**ИЛИ**



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

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



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

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

**ИЛИ**



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

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

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

## КОНЕЦ ИГРЫ

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

## МОДУЛЬ 3

«Ваша репутация опережает вас...»

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

## СОСТАВ МОДУЛЯ 3

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



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Замешайте 10 карт посетителей с символом белого кубика сверху в колоду посетителей из модуля 1. Выложите поле монастыря зимней (со снегом) стороной вверх. Поместите 3 жетона шнапса в выемки поля стороной со шнапсом **вниз**. Выложите в открытую стопку из 16 карт бардов рядом со стопкой помощников трактирщика.



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

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

### Шкала репутации

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

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



Возьмите 1 бокал шнапса.



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



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

### Фаза репутации

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

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

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

Затем подсчитайте, сколько пива вы получите. Учитывайте сумму:

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

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

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

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

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

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



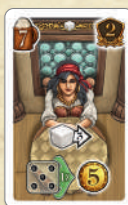
### Барды

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

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

### Серенада барда

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



### Новые посетители




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



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

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

## КОНЕЦ ИГРЫ

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

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



## МОДУЛЬ 4

### «Лиха беда начало»

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

## СОСТАВ МОДУЛЯ 4

- 7 начальных карт



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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



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



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



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



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



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



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



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

Не забудьте перемешать личную колоду перед первым раундом.

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

## МОДУЛЬ 5

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

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

## СОСТАВ МОДУЛЯ 5

- 4 книги отзывов.
- 40 жетонов подписей.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ




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

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

### Книга отзывов

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

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

На некоторых клетках книги отзывов указаны бонусы. Накрывая такую клетку жетоном подписи, вы немедленно получаете её бонус.

Если вы должны добавить жетон подписи в колонку, которая уже заполнена, вы не добавляете этот жетон и сбрасываете его.

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



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



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



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



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



Переместите свой маркер репутации на 1 или 3 деления вперёд.



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



Возьмите 1 бокал шнапса из общего запаса.

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

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

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

Все остальные правила модулей 1–4 остаются теми же.