



TAVERNA

Karl MARCELLE



Сегодня день Святой Аверны, главный праздник в королевстве Аверна. Для празднования все жители прибыли в столицу на вечеринку, чтобы пить и петь, переходя от таверны к таверне.

В игре Таверна вы выступаете в роли трактирщика, желающего нажиться на этом праздновании и сделаться широко известным. Для этого вам надо поладить с четырьмя народами королевства, а также справиться с требованиями Королевского двора. И быть вежливыми со всеми ними.

Вы будете играть честно? Или вы будете использовать хитрость, магию и ваше влияние на самых известных сановников королевства?



Перевод: Михаил Нестеров Mefistofel
Artwork : Jonathan "Cian" HARTERT



Geek
Attitude
Games



ТРЕК НАРОДА

А: Очки народа
В: Бонусы народа
С: Начальная позиция



ТАВЕРНА

А: Сановники
В: Тайлы клиентов
С: Жетоны привилегий
D: Жетоны гильдий
Е: Жетоны прав собственности



ЗАМОК

А: Тайлы королевской милости
В: Королевские очки



Компоненты игры



карты заклинаний



карты клиентов



Огр Принцесса Нотариус Посланица



тайлы клиентов
(гномы / люди /
эльфы / орки)



1/3/5 монеты



Жетоны прав собственности



Жетоны Гильдий
(книга заклинаний
/ лира / пиво)



Тайлы королевской
благодати



Жетон Короля



Жетон Королевы



Жетоны привилегий



Жетоны подсчета очков

Подготовка к игре

Шаг 1

1. Положите игровое поле в центр стола, выбрав подходящую сторону для числа игроков (2/3 или 4/5 игроков).
2. Раздайте каждому игроку по 15 монет, а также по 5 жетонов *прав собственности* и по 5 жетонов *подсчета очков* цвета игрока. Оставшиеся монеты отложите в сторону в резерв.
3. Каждый игрок кладет 1 жетон *подсчета очков* на вход в город и по одному на начальную позицию каждого из 4 треков игроков.
4. Игрок с самым недавним днем рождения играет первым.
5. Положите жетоны *гильдий* и тайлы *клиентов* рядом с игровым полем.
6. Перемешайте тайлы *королевской милости* и положите по 1 лицом вверх на каждое из 5 мест вокруг замка. Оставшиеся тайлы отложите лицом вниз в сторону в резерв.
7. Положите по 1 жетону *привилегий* на каждую таверну. Оставшиеся жетоны отложите в сторону в резерв.
8. Случайно поставьте по 1 из 4 фигур *сановников* в каждую из маленьких таверн.
9. Перемешайте 32 карты *заклинаний* и раздайте по 3 каждому игроку. Положите оставшиеся карты лицом вниз на поле, сформировав колоду *заклинаний*.

Замечание: Карта Проклятие не считается заклинанием, когда игрок берет ее, он тут же применяет ее эффект и берет другую карту *заклинаний*. Карта Проклятие дополнительная, ее можно убрать из колоды *заклинаний* во время подготовки к игре.
10. Выберите карты *клиентов* по символу числа игроков (2+ для 2-5 игроков, 4+ для 4-5 игроков и 5 для 5 игроков). Карты, которые не используются, убираются из игры.
11. Перемешайте оставшиеся карты *клиентов* и положите их лицом вниз рядом с игровым полем, сформировав колоду *клиентов*.
12. Вскройте 4 карты *клиентов* лицом вверх и сформируйте доступный трек *клиентов*. Первая вскрытая карта обозначает выбранный народ во время этой игры (люди, гномы, эльфы, орки). Положите жетон *Короля* сверху трека этого народа. Если вскрытая карта - карта с двумя *клиентами*, первый игрок выбирает одного из этих двух народов.

Для игры вдвоем: первый игрок обозначает выбранный народ Короля, а второй игрок обозначает выбранный народ Королевы. Положите жетоны *Короля* и *Королевы* сверху треков соответствующих им *народов*. Два выбранных народа должны быть различны.

Порядок игры

Шаг 2

Каждый игрок начинает игру, покупая 2 права собственности.

1. Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, купите 1 доступное право собственности на таверну. Заплатите цену и положите 1 жетон *права собственности* на подходящее место в таверне. Немедленно получите показанное число очков.
2. Начиная с последнего игрока и против часовой стрелки, купите второе право собственности из доступных. Немедленно получите показанное число очков.

Важно: Вы свободны покупать любое право собственности по показанной цене, **но один игрок может иметь только 1 право собственности в каждой таверне.**



Игра длится 8 раундов (2 игрока) или 6 раундов (3-5 игроков). В каждом раунде:

1. Возьмите карту *клиента* из доступного трека *клиентов* и положите ее лицом вверх перед собой и возьмите соответствующий тайл *клиента*. Если на карте 2 клиента, выберите 1 из изображенных клиентов и положите перед собой.
2. Положите тайл *клиента* на незанятый стол таверны.

Если стол и тайл *клиента* одного народа (одного цвета), получите 1 уровень популярности на треке *народа* клиента. Немедленно получите указанный бонус, если есть (победные очки, монеты, карты *заклинаний* или жетоны *привилегий*). **Последний уровень трека каждого народа может быть достигнут только 1 игроком, первым, который поднялся туда.**

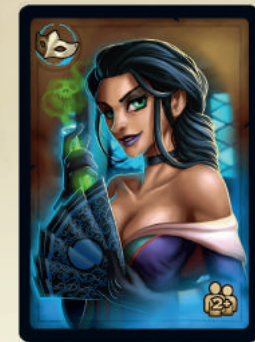
Пример: Синий игрок выбрал карту эльфа. Он кладет тайл эльфийского клиента на зеленый стол (A). Следовательно, он двигается на 1 уровень вверх на эльфийском треке. Он немедленно получает на руки новое заклинание (B).



Если вы кладете тайл *клиента* на последний свободный стол в таверне, заберите жетон *привилегии* из таверны. После этого не добавляйте новый жетон *привилегии*.



Хитрость: Если на карте *клиента*, которую вы играете, есть символ Маски, вы можете положить тайл *клиента* на свободный стол или убрать тайл любого *клиента* в любую таверну и занять своим тайлом *клиента* его место. В этом случае игнорируйте народ стола (цвет) и получите 1 уровень популярности на треке *народа* убранный тайла *клиента*.



Клиент с символом маски может быть сыгран двумя способами:

- Он может быть помещен на свободный стол, следуя обычному правилу:



Если тайл клиента помещен на стол другого цвета, вы не получаете бонус.



Если тайл клиента помещен на стол того же цвета, вы двигаетесь на 1 уровень вверх на треке соответствующего народа.

- Он может быть помещен на занятый стол. Замените действующего клиента и двигайтесь на 1 уровень на треке народа, тайл клиента которого был удален.



3. **Каждый собственник** выбранной таверны получает 3 монеты (2-3 игрока) или 2 монеты (4-5 игроков) из резерва.



Праздник: Если на сыгранной карте *клиента* и таверне, куда вы только что сыграли ваш тайл *клиента*, есть символ Пива, активный игрок получает бонус 3 монеты (2-3 игрока) или 2 монеты (4-5 игроков).

Пример: Синий и Красный игроки сособственники одной таверны. Они оба получают 3 монеты (игра троим). Более того, таверна имеет символ Пива, как и карта клиентов Синего. Следовательно, Синий дополнительно получает 3 монеты.



4. **Вы можете активировать умение сановника**, который находится в таверне, куда вы только что положили тайл *клиента*. Чтобы сделать это, заплатите стоимость сановника, а затем передвиньте его в другую таверну. В таверне не может быть более двух сановников одновременно.



Влияние: Если на сыгранной карте *клиента* и таверне, куда вы только что сыграли тайл *клиента*, есть символ Лиры, вы можете использовать любого сановника из любой таверны. Заплатите его стоимость и пошлите в другую таверну. Символ Лиры **не позволяет использовать второго сановника, просто возможность использовать любого сановника.**



В любое время в течение вашего хода вы можете активировать еще одного сановника в любой таверне, сбросив два жетона привилегий. Заплатите его стоимость и пошлите в другую таверну. В любом случае вы **не можете активировать одного и того же сановника дважды за 1 ход.**

Сановники

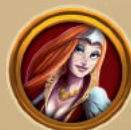


Нотариус: потратьте монеты, чтобы купить ничейные права собственности или права собственности оппонента в таверне прибытия.

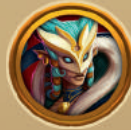
- Если права собственности ничьи, заплатите цену и поставьте 1 свой жетон *прав собственности* на нее. Получите победные очки немедленно.
- Если права собственности принадлежат оппоненту, заплатите цену плюс 3 монеты. Обиженный игрок получает половину потраченных денег (округляя вниз). Замените жетон *прав собственности* оппонента своим и получите очки немедленно. Обиженный игрок не теряет победные очки. В любом случае **вы не можете убрать последний жетон прав собственности игрока с игрового поля.**



Огр: потратьте 3 или 5 монет, чтобы добавить 1 или 2 жетонов Гильдий в таверну прибытия и немедленно получите 3 или 6 победных очков. **Два одинаковых жетона Гильдий не могут быть в одной таверне.**



Принцесса: потратьте 3, 5 или 7 монет, чтобы получить 1, 2 или 3 тайла *королевской милости*. Затем добавьте новые тайлы из резерва, если возможно.



Посланица: потратьте 3, 6 или 9 монет, чтобы увеличить вашу популярность на 1, 2 или 3 уровня. Вы можете распределить увеличение между одной или несколькими треками народов. Вы немедленно получаете бонусы трека народов, если они есть.

5. **Один раз за раунд вы можете совершить одно и только одно заклинание**, пока эффект доступен и вы можете оплатить. Некоторые заклинания  можно также совершить во время  хода оппонента. Вы можете совершить тоже только одно заклинание во время хода оппонента. Как только заклинание совершено, положите карту рядом с собой лицом вверх, чтобы видеть заклинание, которое сыграно.



Магия: Если на сыгранной карте *клиента* и таверне, куда вы только что сыграли ваш тайл *клиента*, есть символ Книги заклинаний, возьмите новую карту *заклинаний* и добавьте в свою руку. Игроки не ограничены по числу карт.

6. **Вы можете продать 1 или более заклинаний** в любое время в течение своего раунда по цене 1 монета каждое. Сбросьте эти карты *заклинаний* лицом вниз.
7. **Вы можете использовать 1 или более разных тайлов королевской милости** в любое время в течение любого раунда, в том числе и в раунд, когда получили их. **Активация эффекта мгновенная и одноразовая.** Как только королевская милость получена, положите тайл около себя лицом вниз. Эффекты королевской милости описаны на стр. 8.

Как только ваш раунд завершен, пополните трек *клиентов* картами из колоды *клиентов*. Всегда должно быть 4 доступных для выбора карты клиентов. Затем следующий игрок играет свой раунд, начиная с 1 шага до 7.

Игра кончается, когда каждый игрок сыграет 8 клиентов (2 игрока) или 6 клиентов (3/5 игроков).

Действия раунда:

Обязательно:

- выберите карту клиента
- положите тайл клиента
- получите доход

Дополнительно:

- используйте сановника
- совершите 1 заклинание
- продайте заклинание
- используйте королевскую милость

Конец игры

Обменяйте несовершенные заклинания на 1 монету каждое, а неиспользованные жетоны *привилегий* на 1 победное очко каждый. Совершите Королевский подсчет, а затем Подсчет народов.

1) Королевский подсчет:

Каждый игрок выберет одну из пяти доступных возможностей подсчета:

Порядок Королевского подсчета определяется треком выбранного народа (Королевский жетон).

Игрок, чей маркер *подсчета* выше всех, начинает подсчет, затем следуйте в порядке трека. Если два или более игроков в ничьей, перейдите к треку следующего *народа* справа, пока не разрешите ничью, затем возвращайтесь к треку выбранного народа и следуйте по порядку.

Каждая возможность подсчета может быть использована только один раз. Чтобы показать, что подсчет уже был использован, игрок, который использовал это, должен положить 1 (неиспользованный) жетон *прав собственности* на нее. (Это теперь недоступно для других игроков).

При игре вдвоем каждый игрок выбирает 2 возможности подсчета. Начиная с трека Короля, игрок, находящийся выше, выбирает первым, затем следует трек Королевы - снова первым выбирает игрок находящийся выше. Для разрешения ничьей проверьте треки справа.

5 возможностей подсчета:



- Король:** получите 5 победных очков (ПО) и увеличьте свою популярность на 1 на треке каждого *народа*. Заметьте, что бонусы треков *народа* больше не даются.
- Королева:** получите 3/6/9/12/15 ПО за 0/2/3/4/5 владение тайлами королевской милости (**использованной или нет**).
- Мастер монеты:** получите 3/6/9/12/15 ПО за 0/6/9/12/15 ваших монет.
- Эрцгерцог:** получите 3/6/9/12/15 ПО за 1/2/3/4/5 ваших прав собственности.
- Архимаг:** получите 3/6/9/12/15 ПО за 0/2/3/4/5 **заклинаний, совершенных вами** во время игры.

2) Подсчет народов:

Каждый игрок получает с четырех треков *народов* в зависимости от уровня, на котором находится его жетон *подсчета* очков: -3, -1, 0, 1, 2, 4, 7, 10 ПО (как показано на правой стороне трека *народов*).

Помните, уровень 10 ПО каждого трека *народов* может быть достигнут только 1 игроком.

В случае ничьей победитель - игрок, у кого следующий день рождения.

Пример:

Сперва Синий игрок обменивает 2 неиспользованных заклинания на 2 монеты, а Красный обменивает свой жетон привилегий на 1 ПО. Зеленый игрок ничего не обменивает.

Королевский подсчет:

Синий игрок первый на треке эльфов (избранный народ), поэтому он получает право выбрать первым. Он выбирает Короля, получает 5 ПО и 1 уровень популярности на всех четверых треках народов. Синий двигается до 2 уровня на треке орков, но, к сожалению, не получит бонус (2 ПО). Поскольку он уже наверху на треке людей, он ничего не делает там.

Далее. Красный и Зеленый игроки занимают второе место, поэтому мы смотрим на следующий трек справа, гномов. Так как все еще ничья, переходим к следующему треку: орки. На этот раз Красный лидирует, и поэтому может выбрать вторым.

Поскольку Красный совершил 4 заклинания, он может выбрать Архимага за 12 ПО. Но Зеленый с его 18 монетами может получить 15 ПО, выбрав Мастера монеты! Красный решает сам выбрать Мастера монеты, получив только 9 ПО (за 10 монет), чтобы предотвратить Зеленого от его выбора.

Зеленый немного разочарован, выбирает Эрцгерцога, за 12 ПО, так как имеет 4 права собственности.

Подсчет народов:

Выбрав Короля во время Королевского подсчета и получив только 5 ПО, но увеличив популярность, Синий получает более 5 ПО в этот раз. Он совсем не теряет ПО за орков, получает 10 ПО за людей, 4 ПО (вместо 2) за эльфов и теряет 1 ПО (вместо 3) за гномов.

Красный получает 2 ПО за гномов и орков, но ничего за эльфов и людей. Зеленый получает 1 ПО за орков, 4 ПО за людей, ничего за эльфов и 2 ПО за гномов.

Подводим итоги:

- Синий получил 18 ПО (5 за Короля + 10 за людей + 4 за эльфов - 1 за гномов)
- Красный получил 14 ПО (9 за Мастера монеты + 2 за гномов + 2 за орков + 1 за его неиспользованный жетон привилегии)
- Зеленый получил 19 ПО (12 за Эрцгерцога + 4 за людей + 2 за гномов + 1 за орков)



4 потраченные монеты, 3 совершенных заклинания, 2 королевские милости, 3 права собственности + 2 неиспользованных заклинания



10 потраченных монет, 4 совершенных заклинания, 3 королевские милости, 4 права собственности + 1 неиспользованный жетон привилегии



18 потраченных монет, 3 совершенных заклинания, 1 королевская милость, 4 права собственности



ПРИМЕР РАУНДА

Игра началась минут на 40. Синий начал раунд 4 с 2 заклинаниями, 2 королевскими милостями и 4 монетами.



Прежде чем выбрать карту клиента, Синий решает использовать королевскую милость, позволяющую ему переместить тайл клиента из одной таверны в другую. Он перемещает клиента человека на последний доступный стол таверны орка. Совладельцы таверны, включая Синего, сразу же получают 3 монеты. Так как он заполнил таверну, Синий также получает жетон привилегии, доступный в таверне.



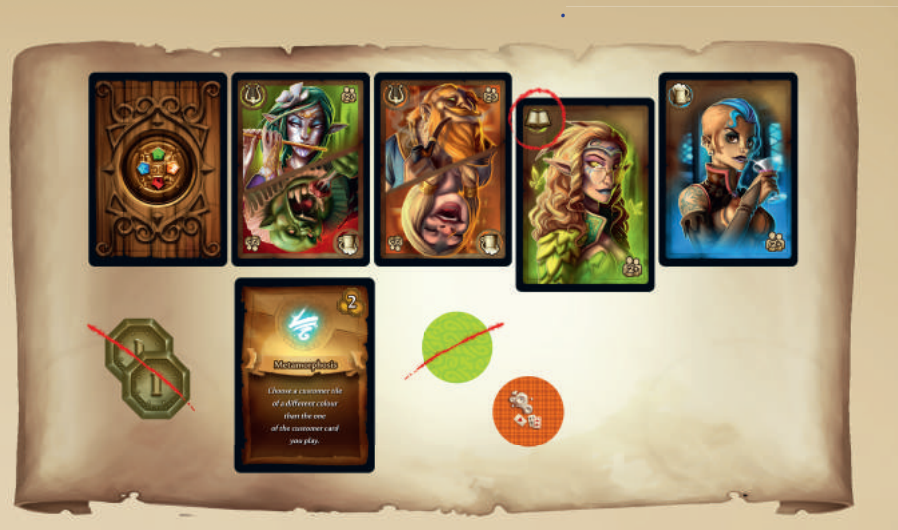
В итоге Синий игрок движется вверх на треке людей, так как он положил клиента-человека (голубой тайл) на стол для людей (голубой круг). Он немедленно получает жетон привилегии, потому что достиг уровня с первым бонусом на треке людей.



После этого первого действия Синий игрок имеет 7 монет, 2 привилегии, 1 королевскую милость и 2 заклинания. Он решает сбросить 2 жетона привилегии, которые получил в этом раунде, чтобы сыграть сановника. Он активирует Орга, двигает его в таверну гномов и платит 5 монет, чтобы добавить 2 недостающих символа гильдии (книга заклинаний и лира). Синий игрок тут же получает 6 ПО.



Затем Синий игрок хотел бы выбрать карту клиента волшебника-гнома, но из волшебников доступен только эльф. Синий выбирает карту волшебника-эльфа и одновременно совершает заклинание "Метаморфоза", позволяющее менять расу клиента. Он платит последние 2 монеты, превращая эльфа в гнома, и берет оранжевый тайл вместо зеленого.



Синий игрок берет клиента-гнома (оранжевый тайл) и кладет его на доступный стол для гномов (оранжевый круг) таверны. Собственники, включая Синего игрока, получают 3 монеты, а Синий поднимается на треке гномов. Так как он сыграл клиента-волшебника в таверне, зарегистрированной в Гильдии магов (благодаря сыгранному Оргу), Синий игрок немедленно берет новое заклинание. Кроме того, он получает дополнительно 6 монет, так как второго бонусного уровня трека гномов.



Орг и Принцесса присутствуют в таверне, где Синий игрок поместил клиента. Так как он уже играл Орга, он может активировать только Принцессу. Синий игрок двигает Принцессу в другую таверну и платит 7 монет, чтобы купить 3 новых тайла королевской милости из 5 возможных вокруг замка.



Теперь у Синего игрока 2 монеты, 4 королевские милости и 2 заклинания. Он решает немедленно использовать королевскую милость, позволяющую ему увеличить популярность на одном из треков народа по его выбору. Он поднимается на треке орков и получает 2 ПО (первый бонусный уровень на треке орков).



Синий игрок хотел бы закончить его раунд, совершив заклинание "Фейерверк" (стоимостью 3 монеты), чтобы подготовиться к финальному подсчету очков. К этому моменту у него совершено только 2 заклинания, и осталось только 2 раунда, чтобы улучшить подсчет Архимага (5 заклинаний = 15 ПО).



Фейерверк считается как 2 заклинания, поэтому если он совершит его, у него будет уже 4 заклинания и все еще 2 раунда для достижения максимального подсчета. К сожалению, он уже совершал заклинание в этом раунде и ему не хватает 1 монеты. Он решает рискнуть всем. Сначала он играет королевскую милость, позволяющую ему совершить второе заклинание в течение одного раунда, затем он продает второе заклинание из руки за 1 монету. Наконец он совершает фейерверк.



Наконец Синий игрок решает закончить раунд и вскрывает новую карту клиента для заполнения трека клиентов (всегда доступно 4 клиента в начале раунда нового игрока).

Королевская милость

Измените символ гильдии на карте клиента, которую вы играете, на любой другой символ гильдии (2 тайла).



Добавьте символ гильдии маски к карте клиента, которую вы играете. Вы не можете получить выгоду дважды от такого же символа гильдии.

Положите жетон гильдии в таверну и получите ПО. Два одинаковых жетона гильдии не могут находиться в одной таверне.



Совершите второе заклинание в этот раунд (2 тайла).

Добавьте символ гильдии пива к карте клиента, которую вы играете. Вы не можете получить выгоду дважды от такого же символа гильдии.



Передвиньте тайл клиента на свободное поле в любую другую таверну. Каждый собственник этой таверны получает 2 монеты. Если возможно, увеличьте вашу популярность на треке народа клиента и/или получите жетон привилегии (2 тайла).

Добавьте символ гильдии книги заклинаний к карте клиента, которую вы играете. Вы не можете получить выгоду дважды от такого же символа гильдии.



Выберите тайл клиента другого народа, чем народ карты клиента, которую вы сыграли (2 тайла).

Добавьте символ гильдии лиры к карте клиента, которую вы играете. Вы не можете получить выгоду дважды от такого же символа гильдии.



Поднимитесь на 1 уровень на одном треке народов (2 тайла).