

KARCZMA

• POD •

- PĘKATYM KUFLEM -

Wolfgang
Warsch

Gra kościana z budowaniem talii dla 2-4 graczy w wieku od 12 lat autorstwa Wolfganga Warscha.

CEL GRY

Karczma pod Pękatym Kuflem słynie z wybornego piwa! Jednak jej właściciel ma już swoje lata i zastanawia się, któremu z okolicznych karczmarzy powierzyć prowadzenie interesu. Postanowił w drodze konkursu wybrać najlepszego! Ten, kto najlepiej w tym roku poprowadzi swoją karczmę, ściągnie najwięcej gości i najznamienitszych szlachiców przejmie Karczmę pod Pękatym Kuflem.

W Karczmie pod Pękatym Kuflem gracze, aby wygrać, muszą odpowiednio wybierać kości i rozbudowywać talię, zbierając najlepszych pomocników i najbogatszą klientelę. Będą inwestować w dodatkowe stoły, powiększać magazyn i dbać o to, żeby piwo lało się strumieniami!

Gra ma 5 modułów o rosnącym stopniu trudności, dzięki czemu rozgrywkę można dopasować do poziomu graczy.



1. Planszę klasztoru kładzie się stroną letnią (bez śniegu) do góry. W 3 otwory w planszy klasztoru wkłada się żetony sznapsa, tak aby sznapsy były niewidoczne. W trakcie gry gracze będą przesuwać między sobą podkładki pod kufle. Należy tak rozłożyć wszystkie elementy, aby można było to robić bez przeszkód.

2. Znacznik rund (księżyc) należy złożyć i ustawić obok pola 1 toru rund w górnej części planszy klasztoru (2a.). Obok planszy klasztoru kładzie się po 3 gości przy barze na gracza (2b.). Pozostałych gości przy barze odkłada się do pudełka.



4. + 5. Karty gości i szlachciców

3. Karty karczmy



8a.



8b.

9a. Stos do dobierania

6a. Stoły

6b. Kelnerka

6c. Kasa

6d. Mnich

7b.

6k. Magazyn z piwem

6e. Pomywacz

7a.

6i. Dostawca

6f. Skarbiec

6g. Gospodarz

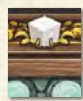
6h. Beczka

3. Z kart karczmy usuwa się karty bardów i odkłada do pudełka, będą potrzebne dopiero w Module 3. **Pozostałe** karty karczmy (handlarzy piwem, pomywaczy, kelnerki, stoły, dostawców) sortuje się według rodzajów i układa je w stosy jak na rysunku – cenami rosnąco – jako odkrytą pulę, tak aby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp. W lewym górnym rogu każdej karty karczmy podano jej koszt w dukatach.



Bard

4. Karty gości także należy posortować. W lewym górnym rogu każdej karty gości podano koszt jej zakupu w kuflach piwa. 8 gości kosztujących 3 piwa wykłada się jako odkryty stos kart (4a).



Poza tym usuwa się 10 kart gości z białą kostką na ornamencie przy górnym brzegu karty. Będą potrzebne dopiero w Module 3. Karty te odkłada się do pudełka.

Tasuje się dokładnie pozostałe karty gości i kładzie je w formie zakrytego stosu do dobierania z lewej strony kart gości z kosztem 3 (4b). Odkrywa się kolejno cztery karty gości z zakrytego stosu i wykłada je po prawej stronie odkrytego stosu z gośćmi o koszcie 3 (4c).

5. Szlachcice są szczególnym rodzajem gości. Ich karty układa się w formie odkrytego stosu na prawo od odkrytych kart pozostałych gości (5).



6. Każdy gracz otrzymuje planszę karczmy i 10 różnych płytek wyposażenia: **stoły (6a)**, **kelnerkę (6b)**, **kasę (6c)**, **mnicha (6d)**, **pomywacza (6e)**, **skarbiec (6f)**, **karczmarza (6g)**, **beczkę (6h)**, **dostawcę (6i)** oraz **magazyn na piwo (6k)** i dokłada je do karczmy tak, jak pokazano na rysunku. Płytki należy dołączyć do karczmy w taki sposób, aby dukaty były widoczne w ich lewym górnym rogu. Natomiast płytkę gospodarza dokłada się tak, aby NIE było widać punktów zwycięstwa na barze.

7. Każdy gracz układa **żółty znacznik** na polu 0 w skarbcu (7a), **brązowy znacznik** kładzie się na polu 0 magazynu na piwo (7b).

8. Każdy gracz otrzymuje **podstawkę pod kufel**, którą kładzie przed sobą. Na niej umieszcza **4 białe kości (8a)**. Kości w kolorach graczy utworzą ogólnodostępną pulę (8b).

9. Każdy gracz bierze **7 kart stałych gości** w swoim kolorze (poznaje się je po kolorze obrusa) i dołącza do nich **1 kelnerkę, 1 stół i 1 dostawcę** z puli kart karczmy (3). Te 10 kart tworzy talię początkową gracza. Każdy gracz tasuje swoją talię i kładzie ją w formie **zakrytego stosu do dobierania** po lewej stronie stołów (9a).



10. Każdy gracz bierze **znacznik klasztoru** w swoim kolorze i kładzie go na polu 0 na planszy klasztoru (10).

1. Plansza klasztoru



10. Znacznik klasztoru



2b. Goście przy barze

12. Wszystkie pozostałe elementy gry odkłada się z powrotem do pudełka. W Module 1. nie będą potrzebne.

11. **Kufel piwa** należy złożyć. Gracz, który był ostatnio w karczmie, zostaje graczem rozpoczynającym i stawia kufel piwa przed sobą.



MODUŁY

W *Karczmę pod Pękatym kuflem* można zagrać, wykorzystując kilka modułów, z których każdy kolejny wzbogaca rozgrywkę. W grze podstawowej (Moduł 1.) gracze muszą rozbudować swoje karczmy tak, aby przyciągnąć jak najwięcej szlachciców. W Module 2., dzięki sznapsom, gracze będą zdobywać bonusy w postaci dodatkowych akcji. Moduł 3. wprowadza tor sławy, dający możliwość pozyskania jeszcze większej liczby sznapsów i szlachciców. W Module 4. za pomocą kart startowych, gracze mogą sobie sami określać wyjściowe karty. A do tego wszystkiego w Module 5. uczestnicy gry mogą starać się o jak najwięcej wpisów w księdze gości i w ten sposób odblokowywać kolejne bonusy.

Moduły nadbudowują wszystkie poprzednie. Jeśli zatem gracze chcą zagrać w Moduł 4., muszą użyć także modułów 1., 2. i 3. W przypadku rozgrywki w gronie początkujących graczy zalecamy zacząć od Modułu 1. Bardziej zaawansowani mogą zacząć od Modułu 2. czy 3.

Poniżej opisano zasady gry podstawowej (Moduł 1.). Reguły rozgrywki z wykorzystaniem pozostałych modułów znajdują się w dodatkowej książeczce – Moduły.

ELEMENTY GRY (MODUŁ 1.)

- 1 plansza klasztoru
- 1 znacznik rund (księżyc)
- 12 gości przy barze
- 4 karczmy wraz z płytkami wyposażenia: stoły (6a), kelnerka (6b), kasa (6c), mnich (6d), pomywacz (6e), skarbiec (6f), karczmarz (6g), beczka (6h), dostawca (6i), magazyn na piwo (6k)
- 16 białych kości
- 12 kolorowych kości (po 3 w każdym kolorze)
- 4 podstawki pod kufel
- 4 znaczniki magazynu na piwo
- 4 znaczniki baru
- 4 znaczniki klasztoru
- 1 kufel piwa
- 207 kart:
 - 80 kart karczmy (po 16 kart każdego rodzaju)
 - 38 kart gości (8 x 3, 7 x 4, 8 x 5, 7 x 6, 4 x 7 i 4 x 8 dukatów w rogu)
 - 61 kart szlachciców
 - 28 stałych gości (dla każdego koloru gracza 4 x 2 i 3 x 1 dukat w rogu)

ZARYS ROZGRYWKI (MODUŁ 1.)

Każdy gracz rozbudowuje swój lokal. W trakcie gry karczmy będzie odwiedzało coraz więcej gości, którzy chętnie zapłacą za obsługę odpowiadającą ich oczekiwaniom. Za zarobione pieniądze gracze mogą zatrudnić na jakiś czas pracowników albo wyposażyć swoją karczmę np. w kolejne stoły lub większy magazyn na piwo. Mogą także zatrudnić kogoś na stałe. Osoba, która na koniec 8. rundy będzie miała najpopularniejszą karczmę i dzięki temu zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa, zostanie karczmarzem w *Karczmie pod Pękatym Kuflem*.

PRZEBIEG GRY

Gra trwa 8 rund. Znacznik rund (księżyc) w górnej części planszy klasztoru pokazuje, która runda jest aktualnie rozgrywana. Każda runda składa się z 7 faz, rozgrywanych w określonej kolejności:

- | | | |
|-------------------------------------|---|-----------------------------|
| A Kolejny wieczór w karczmie | → | wszyscy gracze jednocześnie |
| B Karczma wypełnia się | → | wszyscy gracze jednocześnie |
| C Podchodzi kelnerka | → | wszyscy gracze jednocześnie |
| D Co podać? | → | wszyscy gracze po kolei |
| E Trudny wybór | → | wszyscy gracze jednocześnie |
| F Podanie zamówień | → | wszyscy gracze po kolei |
| G Zamknięcie karczmy | → | wszyscy gracze jednocześnie |

Fazy **A**, **B**, **C**, **E** i **G** gracze rozgrywają jednocześnie.

Fazy **D** i **F** rozgrywa się począwszy od gracza rozpoczynającego i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

A Kolejny wieczór w karczmie (wszyscy gracze jednocześnie)

Gracz rozpoczynający przesuwając księżyc na kolejne pole toru rund. W pierwszej rundzie księżyc umieszcza się na pierwszym polu toru.

Zawsze gdy księżyc wchodzi na pole z symbolem lub je mija, wszyscy gracze otrzymują wskazany symbolem bonus. *Przegląd możliwych bonusów znajduje się na stronie 11.*

B Karczma wypełnia się (wszyscy gracze jednocześnie)

W tej fazie do karczm przychodzą goście. Gracze odkrywają wierzchnie karty ze swojego zakrytego stosu do dobierania i wykładają je w swoich karczmach. W zależności od tego, co pokazuje odkryta karta, gracz musi ją odłożyć na odpowiednie miejsce (ilustracja obok pokazuje, gdzie umieszcza się poszczególne karty).

Następnie gracze ponownie dobierają karty ze swoich stosów do dobierania i dokładają do odpowiedniego obszaru karczmy. Tę czynność powtarza się tak długo, aż **zapełnią się miejsca przy stołach** karczmy gracza (także tych dobranych w tej fazie). Wtedy faza B danego gracza kończy się. Gracze, którzy już skończyli, muszą poczekać, aż pozostali gracze zakończą tę fazę.

Uwaga: Szlachcice są bardzo towarzyscy i chętnie siadają razem do jednego stołu. Pierwszego szlachcica, wybranego w tej rundzie, gracz musi dołożyć do pustego stołu. Każdego kolejnego szlachcica kładzie na **kartę szlachcica**, który w tej rundzie zajął już miejsce przy stole.

W czasie zamknięcia karczmy (faza **G**) **wszystkie** karty, które zostały przez gracza w tej rundzie odkryte i dołożone do karczmy, trafiają na jego stos kart odrzuconych. W kolejnej rundzie uczestnik będzie odkrywał **nowe karty** ze swojego stosu do dobierania.

Miejsce na dobrane karty kelnerek. Układa się je w rzędzie po lewej stronie psa lub zatrudnionej na stałe kelnerki.

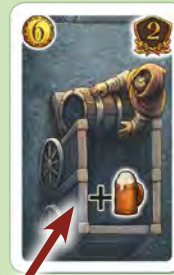
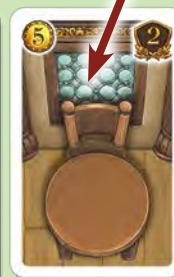
Odkryty stos kart odrzuconych

Zakryty stos kart do dobierania

Miejsce na księgę gości (Moduł 5.)

Stali goście, goście oraz szlachcice trafiają na pola wolnych stołów od lewej do prawej.

Miejsce na dobrane karty stołów. Układa się je w rzędzie po prawej stronie, obok stołów znajdujących się na planszy karczmy gracza.



Miejsce na dobrane karty pomywaczy. Układa się je w rzędzie po lewej stronie zmywaka lub zatrudnionego na stałe pomywacza.

Miejsce na dobrane karty dostawców. Układa się je w rzędzie po prawej stronie dostawcy, znajdującego się na planszy karczmy gracza.

Miejsce na dobrane karty handlarzy piwem i, od Modułu 3., na karty bardów. Układa się je w rzędzie po prawej stronie magazynu na piwo.

Jeśli stos kart do dobierania wyczerpie się w momencie, gdy gracz musi dobrać kolejną kartę, tasuje on swój stos kart odrzuconych i tworzy nowy, zakryty stos do dobierania.

W momencie, gdy stoły wszystkich graczy zapełnią się, faza dobiega końca.



Przykład: Wojtek dobrał najpierw szlachcica **A**, którego położył na polu stołu. Następnie odkrył stół **B**, kelnerkę **C** oraz dostawcę **D** i dołożył je w odpowiednich miejscach w swojej karczmie. Kolejnymi dwiema kartami byli dwaj goście **E**. Tych Wojtek położył je odpowiednio na wolne pole drugiego i trzeciego stołu. Następna odkryta karta Wojtka to szlachcic **F**, którego położył na dołożoną wcześniej kartę szlachcica. Potem dobrał kelnerkę **G** i położył tę kartę obok kelnerki odkrytej wcześniej w tej rundzie. Na sam koniec dobrał jeszcze stałego gościa **H**, którego położył na kartę dołożonego wcześniej stołu. Ponieważ w tym momencie wszystkie jego stoły są już zajęte, nie może dobierać kolejnych kart.

C Podchodzi kelnerka (wszyscy gracze jednocześnie)

Za każdą odkrytą w fazie **B** kartę kelnerki, gracz może wziąć z ogólnodostępnej puli 1 kość w swoim kolorze. Następnie rzuca nią i kładzie pod planszą swojej karczmy. Tę kość (lub kości) gracz może wykorzystać w fazie **F** do wykonania akcji.

Jeśli w którejś z poprzednich rund graczowi udało się zatrudnić kelnerkę na stałe (czyli obrócił element z psem na stronę z kelnerką), także za nią otrzymuje 1 kość w swoim kolorze (patrz: *Objaśnienia symboli na stronie 10.*)

W ten sposób gracz może otrzymać **maksymalnie 3 kości w swoim kolorze**. To znaczy, że nawet jeśli gracz ma więcej niż 3 kelnerki, i tak otrzyma 3 kości.



Przykład: Wojtek ma już kelnerkę zatrudnioną na stałe. Poza tym odkrył kartę kelnerki ze stosu. Bierze więc z puli dwie kości w swoim kolorze i natychmiast nimi rzuca.

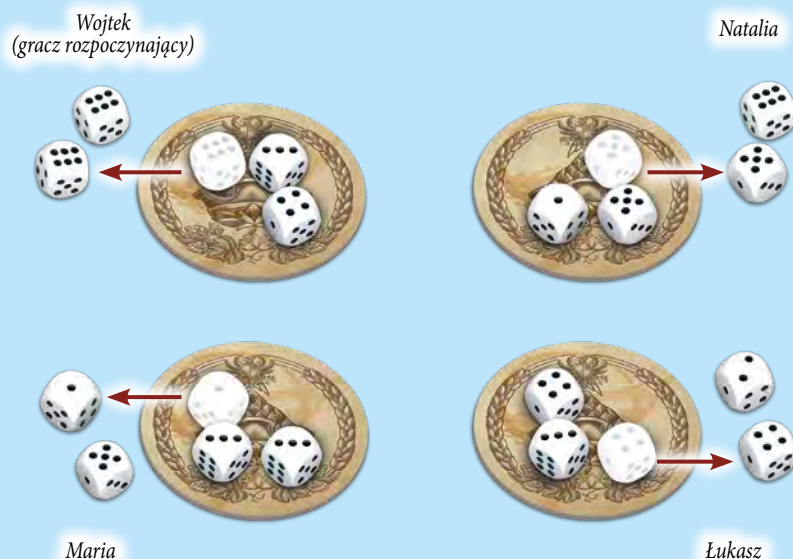
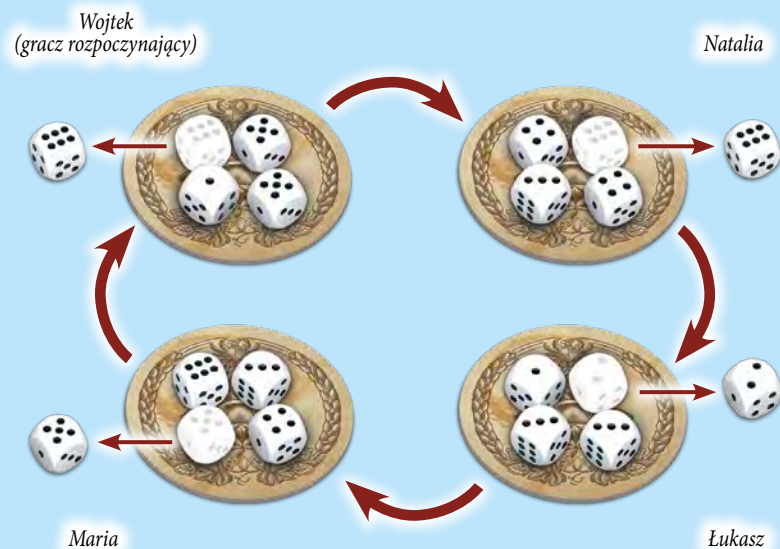
D Co podać? (wszyscy gracze po kolei)

Najpierw wszyscy gracze rzucają czterema kośćmi leżącymi na ich podstawkach pod kufle i odkładają je z powrotem na podstawki, nie zmieniając wyrzuconych wartości.

Gracz rozpoczynający, a potem kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierają po 1 białej kości ze swojej podstawki pod kufel i kładą ją poniżej swojej karczmy.

Następnie każdy gracz przesuwa swoją podstawkę pod kufel (na której leżą jeszcze 3 białe kości) przed osobą po swojej lewej stronie. Powtarza się tę czynność do momentu, gdy z podstawek zostaną zabrane wszystkie kości, a każdy gracz będzie miał 4 białe kości poniżej swojej karczmy. Używając tych kości, gracze będą mogli wykonywać akcje w fazie **F**.

Przykład: Wojtek, jako gracz rozpoczynający, bierze sobie ze swojej podstawki 6. Następnie Natalia ze swojej podstawki także bierze kość z 6. Łukasz zdejmuje ze swojej kość z 2, a Maria z 5. Potem wszyscy przesuwną swoje podstawki w kierunku gracza po swojej lewej stronie. Z nowo otrzymanej podstawki Wojtek zabiera sobie kolejną 6. Nina ze swojej bierze 5, Łukasz 4, a Maria 1. Gracze ponownie przesuwną podstawki pod kufle w lewą stronę itd.



E Trudny wybór (wszyscy gracze jednocześnie)

W tej fazie gracze planują akcje, które wykonają potem w kolejnej fazie F. W tym celu kładą wszystkie leżące poniżej swojej karczmy kości (białe oraz te w swoim kolorze, otrzymane zgodnie z liczbą kelnerek) na pola akcji, według poniższych zasad. Podjęte tu decyzje mają jedynie pomóc w planowaniu akcji, później gracze mogą je jeszcze zmienić.



? Na pole z „?” można położyć kość z **dowolną liczbą oczek**.



Na polu z „1x” można położyć **tylko 1 kość** o wskazanej liczbie oczek.

Na pola z **podaną liczbą oczek** można położyć jedynie kości z dokładnie takim wynikiem (wyjątek: posiadanie karty lub zatrudnionego na stałe pomywacza).



Na polu z „...” (mnich i dostawca) można położyć **dowolną liczbę kości** o wskazanej na takim polu wartości.

Uwaga: Nawet jeśli w karczmie gracza jest stół z kilkoma szlachcicami, wciąż może on położyć tylko jedną kość na wierzchnią kartę szlachcica.



Za każdego **pomywacza** w swojej karczmie gracz może położyć na dowolnym polu akcji 1 kość tak, jakby miała o 1 oczko więcej. Nie obraca się jednak samej kości, tylko kładzie ją na polu wyrzuconą wartością do góry. W ten sposób łatwo będzie prześledzić, ile bonusów z pomywaczy zostało już wykorzystanych. Jeśli na kości jest 6 oczek, nie można użyć tej kostki jako 1! **Można wykorzystać więcej pomywaczy**, aby podnieść wartość jednej kości o więcej niż 1.

Przykład: Wojtek ma w sumie 6 kości o wartościach 1, 1, 3, 3, 5 i 6. Kładzie obie 1 i kość z 6 na dostawcy, 5 na mnicha, 3 na jednego ze swoich gości, a drugą kość z 3 na beczkę.



Gdy wszyscy uczestnicy ułożą swoje kości w wybranych przez siebie miejscach, następuje kolejna faza, w której – począwszy od gracza rozpoczynającego – będą kolejno wykonywać swoje akcje.

F Podanie zamówień! (wszyscy gracze po kolei)

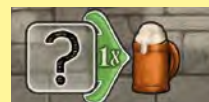
W tej fazie najpierw gracz rozpoczynający rozgrywa **wszystkie swoje akcje**. Potem **wszystkie** swoje akcje wykonuje wykonuje osoba po jego lewej stronie i tak dalej. Gdy nastąpi kolej danego gracza, **usuwa kolejno ułożone wcześniej kości**. W ten sposób zdobywa dukaty, obsługując gości, albo piwo, dostarczając złocisty trunek. Gdy usuwa kość z mnicha, przesuwa swój znacznik w klasztorze.

Uwaga: Piwo i dukaty nie są reprezentowane przez żadne elementy gry.

Za dukaty i piwo można wykonywać akcje opisane na następnej stronie (patrz: *Za dukaty* i *Za piwo*).

Uwaga: Kości, z których gracz skorzysta, należy **natychmiast** usunąć ze swojej karczmy. W ten sposób uczestnik nie pogubi się, które kości zostały już użyte, a które jeszcze nie. To będzie ważne szczególnie w późniejszych rundach gry. Wykorzystane białe kości odkłada się z powrotem na podstawkę pod kufel, a kości w kolorze gracza do ogólnodostępnej puli.

Dopóki gracz nie usunie kości, może ją, w dowolnym momencie tej fazy, przełożyć na inne, nieużyte do tej pory pole, jeśli uzna, że chce zmienić jej przeznaczenie.



Za usunięcie kości z tego pola gracz zdobywa 1 piwo.



Za usunięcie kości z tego pola gracz otrzymuje 2 dukaty.

Akcje w tej fazie rozgrywa się w sposób elastyczny. Gracz może wykonać akcję, która kosztuje 5 dukatów, i dopiero wtedy usunąć z karczmy kości o wartości tych 5 dukatów. Może także usunąć kości dające mu 4 piwa i dopiero później wykonać akcję kosztującą właśnie tyle. Potem mógłby (o ile wciąż dysponuje wystarczającą liczbą kości) wykonać akcję za 2 dukaty, zdejmując później kości przynoszące mu potrzebne dukaty. **Gracz zawsze może łączyć kości dla uzyskania potrzebnej mu wartości**. Jeśli gracz usuwa kości, które przynoszą mu więcej niż kosztuje akcja, którą chce wykonać (na przykład usunięta kość daje 4 dukaty, a wykonywana akcja kosztuje tylko 3), może pozostałe pieniądze lub piwo uwzględnić przy kolejnych akcjach w tej fazie lub, na końcu fazy, odłożyć odpowiednio do skarbcza lub magazynu na piwo. Dukaty i piwo, których gracz nie wykorzystał i których nie mógł lub nie chciał złożyć w skarbcu albo w magazynie na piwo, przepadają z końcem fazy akcji.

1. Obsługiwanie gościa

Usuując kość z karty stałego gościa, gościa lub szlachcica, gracz otrzymuje **dukaty w liczbie wskazanej na tej karcie**.



2. Opróżnianie kasy

Usuując kość z kasy, gracz otrzymuje, niezależnie od liczby oczek na kości, dokładnie **1 dukata**. Jeśli kasa gracza została już ulepszona, dostanie **3 dukaty**.

3. Dostawa piwa

Na polu dostawcy mogą leżeć kości z 1 i/lub 6 oczkami. Za **każdą kość**, usuniętą z pola dostawcy, gracz otrzyma 1 piwo oraz **dotatkowo** 1 piwo za **każdą kartę** dostawcy, która leży obok pola dostawcy piwa.

Jeśli pole dostawcy gracza zostało już ulepszone, za **każdą kość**, którą z niego usunie, otrzyma 2 piwa.



Przykład: Wojtek kładzie na polu dostawcy trzy kości (1, 1 i 6 oczek). Ponieważ przy nim leżą 2 karty dostawców (a samo pole nie jest jeszcze rozbudowane), za każdą usuniętą kość otrzymuje po 3 piwa, a więc w sumie 9 piw.

4. Wizyta handlarza piwem

Za **każdego handlarza piwem**, odkrytego w fazie **(B)**, gracz otrzymuje dokładnie **1 piwo**.

Uwaga: Handlarz piwem nie wpływa na liczbę piw, jaką gracz otrzymuje za kości zdejmowane z pola dostawcy!



5. Beczka

Tutaj przechowuje się produkt własny karczmy. **Usuając kość** z beczki, gracz otrzymuje dokładnie **1 piwo** – niezależnie od liczby oczek na tej kości.

Jeśli gracz ma już ulepszoną beczkę, otrzymuje **2 piwa**.



6. Mnich

Za każdą kość, usuniętą z mnicha, gracz może przesunąć swój znacznik na torze klasztoru o **1 pole do przodu**. Jeśli znacznik gracza stanie na polu z bonusem lub minie takie pole, gracz natychmiast **otrzymuje odpowiedni bonus**.

Jeśli uczestnik ma już ulepszanego mnicha, za każdą usuniętą z niego kość może przesunąć swój znacznik o 2 pola. Gdy znacznik minie pole 22, gracz zaczyna z powrotem od pola początkowego i kontynuuje, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Pełna lista bonusów znajduje się na stronie 11.

Jakie akcje można przeprowadzać, usuwając kości z karczmy?

Nie ma ustalonej kolejności, w jakiej należy wykonywać akcje, względnie wydawać dukaty czy piwo. Gracz nie musi wykonywać najpierw wszystkich akcji za dukaty, aby móc wykonać akcje za piwo. Często korzystniejsze jest elastyczne wykonywanie akcji, np. wydanie najpierw części dukatów i ulepszenie karczmy, żeby móc otrzymać więcej piwa.

Uwaga: Zawsze gdy gracz kupuje lub otrzymuje **nowe karty**, kładzie je **zakryte na swój stos do dobierania**. W następnej rundzie będzie je miał od razu do dyspozycji.

Za dukaty



Zakup kart karczmy

Gracz bierze 1 lub więcej kart karczmy (handlarza piwem, pomywacza, kelnerkę, stół albo dostawcę) z puli ogólnej i kładzie je **zakryte na swoim stosie do dobierania**. Za każdą wziętą kartę płaci tyle dukatów, ile podano w lewym górnym rogu tej karty.

Uwaga: W każdej rundzie gracz może kupić **tylko 1 kartę danego rodzaju!**

Ulepszenia karczmy lub zatrudnianie współpracowników na stałe

Poszczególne elementy karczmy można ulepszyć na stałe, płacąc za to dukatami. Wyjątek stanowi karczmarz ze swoim barem. Tę płytkę odwraca się automatycznie w grze z Modułem 3. i kolejnymi.



Koszt ulepszenia podany jest w górnym lewym rogu każdego elementu. Po jego prawej stronie przedstawiono, jaki jest stały skutek takiego ulepszenia.

Aby ulepszyć element karczmy, obraca się ten element na drugą stronę. Od teraz gracz może korzystać z efektu ulepszenia – jeśli nie podano inaczej – nawet **natychmiast**. Jeśli na płytce przed dokonaniem ulepszenia leżały jakiegokolwiek kości, po obróceniu płytki kładzie się je na nią z powrotem.

Uwaga: Zawsze, gdy gracz ulepsza element karczmy, otrzymuje natychmiast 1 szlachcica (jego płęć nie gra roli) i kładzie tę kartę **zakrytą na swój stos do dobierania**. Szczególnie podczas pierwszej rozgrywki łatwo zapomnieć o tej ważnej zasadzie. Przypomina o niej symbol nad karczmarzem.



Pełne objaśnienie wszystkich ulepszeń znajduje się na stronie 10.

OFERTA SPECJALNA! Koszt ulepszenia można pomniejszyć, odkładając jedną lub więcej kart karczmy **z powrotem do puli ogólnej**. Skorzystanie z oferty specjalnej jest możliwe jedynie wtedy, gdy dana karta została dobrana w fazie **(B)** i położona w miejscu, w którym gracz chce dokonać ulepszenia (np. karta pomywacza przy zmywaku). Kart ze stosu kart odrzuconych albo ze stosu do dobierania nie można oddać! **Za każdą zwróconą kartę** cena ulepszenia jest pomniejszana o wartość wskazaną na małej ikoncie dukata po prawej stronie kosztu. Jeśli gracz obniży cenę poniżej kosztu, różnica przepada. Oferta specjalna pozwala obniżyć koszt nawet do zera, ale nie jest okazją do zarabiania.



- Gdy gracz zatrudnia na stałe **pomywacza**, może oddać dowolną liczbę kart pomywacza. Za każdą zwróconą do puli kartę pomywacza koszt tego ulepszenia zmniejsza się o 3 dukaty.



- Gdy gracz zatrudnia na stałe **kelnerkę**, może oddać dowolną liczbę kart kelnerek. Za każdą zwróconą do puli kartę kelnerki koszt tego ulepszenia zmniejsza się o 4 dukaty.



- Gdy gracz dostawia na stałe kolejny **stół** w swojej karczmie, może oddać dowolną liczbę kart stołu. Karty gości, leżące na usuwanym w ten sposób stole, pozostają na tę rundę w karczmie gracza. Za każdą zwróconą do puli kartę stołu koszt tego ulepszenia zmniejsza się o 5 dukatów.



- Gdy gracz ulepsza swoje pole **dostawcy**, może oddać dowolną liczbę kart dostawców. Za każdą zwróconą do puli kartę dostawcy koszt tego ulepszenia zmniejsza się o 6 dukatów.

Przykład: Wojtek ma obok swojego zmywaka dwóch pomywaczy. Postanawia jednego z nich zwrócić do puli ogólnej. Dzięki temu zatrudnienie pomywacza na stałe kosztuje go tylko 6 dukatów (9 - 3). Wojtek obraca płytkę z pomywaczem. Następnie bierze za to ulepszenie kartę szlachcica i kładzie ją zakrytą na wierzch swojego stosu do dobierania.



Za piwo

Darmowe piwo dla nowego gościa



Oferując mieszkańcom wioski darmowe piwo, gracze mogą przekonać ich do przyścia do swojej karczmy. Gracz bierze **jedną** z odkrytych **kart gości** i kładzie **zakrytą** na swój **stos do dobierania**. Płaci za tę kartę gościa tyle piwa, ile podano w jej lewym górnym rogu.

Uwaga: W swojej turze gracz może pozyskać w ten sposób **tylko 1 gościa!**

Gdy gracz wziął kartę gościa z odkrytej puli, natychmiast dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart gości i uzupełnia puste miejsce w puli. W rzadkiej sytuacji, w której stos kart gości o koszcie 3 piw wyczerpał się, należy w puste miejsce po tym stosie położyć odkrytą kartę dobraną z zakrytego stosu gości.

Na ilustracji stołu na niektórych kartach gości widnieje **bonus natychmiastowy**. Ten bonus gracz otrzymuje **jednorazowo** w momencie pozyskiwania gościa (czyli gdy bierze kartę). Nie może z niego skorzystać, gdy w którejś z późniejszych rund sadza takiego gościa przy stole. *Przegląd bonusów natychmiastowych znajduje się na stronie 11.*



Darmowe piwo dla szlachcica

Gracz może oddać 9, 14 lub 18 piw i przyciągnąć do karczmy odpowiednio – 1, 2 lub 3 szlachciców, których kładzie od razu zakrytych na swój stos kart do dobierania.

Koniec fazy akcji

W momencie, gdy gracz nie może lub nie chce przeprowadzić już żadnych akcji, jego faza akcji kończy się. Może jeszcze w tym momencie odłożyć do skarbcza **do 2 dukatów**, a do magazynu na piwo **do 2 piw**, o ile jeszcze jakieś mu zostały. Reszta dukatów i piwa przepada. Jeśli gracz ma ulepszony skarbiec czy magazyn na piwo, może przechowywać do 5 dukatów w skarbcu i 5 piw w magazynie.



Jeśli graczowi pozostały kości, których nie użył, bo nie mógł lub nie chciał, odkłada je tak samo jak wykorzystane kości – białe na swoją podstawkę pod kufel, a kolorowe do ogólnodostępnej puli. Następnie kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozgrywa wszystkie swoje akcje, itd.

Faza **F** kończy się, gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje.

Przykład: W fazie planowania Wojtek skorzystał z karty pomywacza, aby móc położyć zieloną kość o wartości 4 na kartę gościa z miejscem na kość o wartości 5. Kolejnego pomywacza używa, aby móc położyć kość o wartości 1 na szlachcica (z miejscem na kość o wartości 2).



Teraz Wojtek wykonuje swoje akcje.

- Obsługuje obu gości, usuwając z nich kości. Za to otrzymuje łącznie 11 dukatów (5 + 6).

- Bierze kość z 4 oczkami z (ulepszonej już) kasy i otrzymuje za to 3 dukaty.
- Płaci łącznie 18 dukatów (11 dukatów z gości, 3 dukaty z kasy i 4 dukaty ze swojego skarbcu), aby dokonać ulepszenia pola dostawcy. Znacznik w skarbcu przestawia na pole 1. Za ulepszenie otrzymuje 1 kartę szlachcica, którą kładzie zakrytą na swoim stosie do dobierania.
- Obsługuje szlachcica, zdejmując kość z jego karty. Za otrzymane z tego tytułu 2 dukaty kupuje kartę dostawcy piwa i kładzie ją zakrytą na swoim stosie do dobierania.
- Teraz produkuje piwo. Ponieważ ulepszył właśnie pole dostawcy, za każdą ze swoich trzech kości otrzymuje jedno piwo więcej. Usuwa 3 kości z pola dostawcy i otrzymuje za każdą z nich 3 piwa (2 z pola dostawcy + 1 za dodatkowego dostawcę), w sumie 9 piw.
- Za pomocą tych 9 piw Wojtek przyciąga do swojej karczmy nowego gościa – z kosztem 7 piw wskazanym na karcie. Pozostałe dwa piwa odkłada w magazynie na piwo, a zdobytą kartę kładzie na swoim stosie do dobierania. Jako bonus natychmiastowy otrzymuje z karty tego gościa 3 dukaty. Razem z pozostałymi pieniędzmi w skarbcu Wojtek ma jeszcze 4 dukaty.
- Wojtek chciałby teraz jeszcze zatrudnić na stałe pomywacza. Powinien zapłacić 9 dukatów. Może jednak zwrócić swoich dwóch wyłożonych pomywaczy do ogólnej puli i za każdego z nich zmniejszyć cenę ulepszenia o 3 dukaty. Odkłada obu pomywaczy do puli i płaci tylko 3 dukaty za ulepszenie. 1 dukat, który jeszcze mu został, odkłada do skarbcu. Za ulepszenie (zatrudnienie pomywacza na stałe) otrzymuje kolejnego szlachcica.
Na tym jego faza akcji kończy się.

G Zamknięcie karczmy! (wszyscy gracze jednocześnie)

Każdy gracz zbiera teraz **wszystkie karty**, które w fazie **B** położył w karczmie lub obok niej, i odkłada je odkryte na swój stos kart odrzuconych.

Jeśli księżyc stoi na ostatnim polu toru rund, gra natychmiast się kończy. W innym przypadku kufel z piwem należy przekazać kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie rozpoczyna się kolejną rundę od fazy **A**.

KONIEC GRY



Gra kończy się po 8. rundzie. Każdy gracz sumuje punkty zwycięstwa ze wszystkich kart w swojej talii (w stosie do dobierania i stosie kart odrzuconych). Punkty zwycięstwa znajdują się w prawym górnym rogu karty.

Wygrywa uczestnik, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa.

W przypadku remisu wygrywa osoba, która ma więcej dukatów i piw (łącznie). Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Objaśnienia symboli

Ulepszenia, których efekt działa od kolejnej rundy



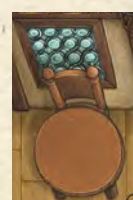
Kelnerka

Gracz zatrudnił kelnerkę na stałe. Dzięki niej może w fazie **C** rzucić 1 kością w **swoim kolorze**, po czym położyć ją na polu akcji. Zatrudniając kelnerkę na stałe, gracz otrzymuje kość **nie natychmiast**, a dopiero **od następnej rundy**.



Zmywak

Gracz zatrudnił pomywacza na stałe. Dzięki temu w fazie **E** może położyć 1 kość (obojętnie, czy białą, czy w swoim kolorze) w taki sposób, jakby miała **o 1 oczko więcej** (nie obraca przy tym kości). Korzystając z pomywacza, **nie można** zmienić wartości kości z 6 na 1! Zatrudniając pomywacza na stałe, gracz może skorzystać z jego zdolności **nie natychmiast**, a dopiero **od następnej rundy**.



Dodatkowy stół

Od kolejnej rundy gracz ma do dyspozycji co najmniej 4 stoły, przy których w fazie **B** może sadzać swoich gości. Dostawiając nowy stół, gracz **nie może** natychmiast odkryć karty, aby ten stół zapełnić. Miejsce przy tym stole będzie dostępne dopiero **w następnej rundzie**.

Ulepszenia z efektem działającym natychmiast



Dostawca

Od teraz gracz może otrzymywać większe dostawy piwa. Za każdą kość, którą usunie z pola dostawcy, otrzyma 2 piwa (plus dodatkowo 1 kolejne piwo za każdą kartę dostawcy, którą ma odkrytą).



Kasa

Usuając kość z kasy, gracz będzie **od teraz** otrzymywał 3 dukaty.



Własne piwo

Za usunięcie kości z beczki gracz będzie **od teraz** otrzymywał 2 piwa.



Skarbiec

Od teraz gracz, na koniec rundy, może odkładać do 5 dukatów w swoim skarbcu. Każdy dukat ponad ten limit przepada.



Magazyn na piwo

Od teraz gracz, na koniec rundy, może odkładać do 5 piw w swoim magazynie na piwo. Pozostałe piwa marnują się.



Mnich

Za usunięcie kości z mnicha gracz może **od teraz** przesunąć swój znacznik na torze klasztoru o 2 pola do przodu.

Bonusy na torze rund

W chwili, gdy księżyc stanie na kolejnym polu toru rund, wszyscy gracze **natychmiast** otrzymują wskazany na tym polu bonus.

Rundy 1., 4. i 6.

Każdy gracz bierze jednego gościa przy barze i kładzie na stołku barowym w karczmie. Każdego gościa przy barze można użyć w grze tylko raz. Potem odkłada się go do pudełka. Gościa przy barze można użyć **w jednym z dwóch momentów rundy**, ale to **gracz decyduje**, co chce z nimi zrobić.



Po zapelnieniu wszystkich stołów w fazie **(B)**, gracz może odrzucić jednego z gości przy barze i odłożyć **wszystkie karty**, które odkrył w tej fazie, na swój stos odrzuconych. Następnie zaczyna tę fazę jeszcze raz, od początku.

ALBO



W trakcie fazy akcji **(F)** gracz może odrzucić jednego z gości przy barze, aby przesunąć swój znacznik na torze klasztoru o 1 pole do przodu.

Gracz może, jeśli chce, użyć kilku gości przy barze w tej samej fazie **(B)** lub **(F)**.



Runda 2.

Każdy gracz wybiera, czy bierze kartę gościa oznaczonego kosztem 3 piw, czy handlarza piwem. Wybraną kartę odkłada **zakrytą na swój stos do dobierania**.



Runda 3.

Każdy gracz decyduje, czy bierze na tę rundę kość w swoim kolorze. Jeśli tak, rzuca nią, a następnie kładzie poniżej swojej karczmy. Tę kość może wykorzystać do wykonania akcji w fazie **(E)**. Druga możliwość – bierze kartę pomywacza i odkłada zakrytą na swój stos do dobierania.



Runda 5.

Każdy gracz wybiera, czy bierze 1 stół, czy 1 dostawcę. Wybraną kartę odkłada **zakrytą na swój stos do dobierania**.



Runda 7.

Każdy gracz decyduje, czy bierze na tę rundę kość w swoim kolorze. Jeśli tak, rzuca nią, a następnie kładzie poniżej swojej karczmy. Tę kość może wykorzystać do wykonania akcji w fazie **(E)**. Druga możliwość – bierze kartę handlarza piwem i odkłada zakrytą na swój stos do dobierania.



Runda 8.

Każdy z graczy może natychmiast ulepszyć jedną, dowolną płytkę w swojej karczmie, obracając ją na drugą stronę. Gracz **nie otrzymuje** za to szlachcica! Efekt dokonanego ulepszenia działa już w tej rundzie.

Bonusy na torze klasztoru i na kartach gości

Wszystkie otrzymane bonusy z tej grupy gracz musi wykorzystać **natychmiast**. Inaczej przepadają.

handlarz piwem/pomywacz/kelnerka/stół/dostawca



Gracz bierze wskazaną kartę z puli ogólnej i odkłada ją **zakrytą na swój stos do dobierania**.



2 dukaty/3 dukaty/4 dukaty

Gracz natychmiast otrzymuje wskazaną liczbę dukatów.



1 klasztor/2 klasztory

Gracz przesunął swój znacznik na torze klasztoru o 1 lub 2 pola do przodu. Jeśli jego znacznik zatrzyma się na polu z bonusem lub je minie, **natychmiast** otrzymuje ten bonus.



Pana nie obsługujemy

Gracz może natychmiast **usunąć z gry** stałego gościa lub gościa, który zajął miejsce **przy którymś z jego stołów** (nigdy gościa ze stołów – odrzuconych czy do dobierania). Kartę może usunąć tylko wtedy, gdy nie leży na niej żadna kość. Nie zastępuje usuniętej karty nową kartą. Można najpierw obsłużyć stałego gościa lub gościa, aby zdobyć za niego dukaty, a dopiero potem usunąć go z karczmy. Usuniętą kartę odkłada się do pudełka.



Korona

Gracz bierze 1 kartę szlachcica i odkłada **zakrytą na swój stos do dobierania**.

O CZYM WARTO PAMIĘTAĆ

- Przy opłacaniu ulepszeń gracz może oddać odpowiednie karty, żeby zapłacić mniej (Oferta specjalna).
- Za każde opłacone ulepszenie gracz otrzymuje kartę szlachcica. Odkłada ją zakrytą na swój stos do dobierania.
- Wszyscy szlachcice, których gracz dobierze w jednej rundzie, trafiają do tego samego stołu.
- Handlarze piwem nie mają nic wspólnego z polem dostawcy. Po prostu zapewniają po 1 piwie.
- Wszystkie karty (nie tylko gości) należy na końcu rundy zabrać z karczmy.
- Wydając piwo, gracz może bezpośrednio pozyskiwać także szlachciców (tabelka na planszy klasztoru).
- Karty, które gracz kupi lub dostanie, trafiają zawsze zakryte na stos do dobierania.
- Bonus z karty gościa gracz otrzymuje w momencie, gdy bierze taką kartę.
- Dukaty i piwo gracz otrzymuje dopiero, gdy zdejmie kość z pola akcji.
- W jednej rundzie gracz może pozyskać TYLKO 1 gościa i kupić TYLKO 1 kartę z każdego rodzaju kart karczmy.

SKRÓT ZASAD

- 1 Karty z talii wyklada się tak długo, aż gracz zapełni wszystkie swoje stoły.
- 2 Za każdą kelnerkę gracz rzuca 1 dodatkową kością w swoim kolorze.
- 3 Każdy gracz rzuca 4 białymi kośćmi i kładzie je na swojej podstawce pod kufel.
- 4 Każdy gracz bierze 1 kość z podstawki, a podstawkę przesuwa do gracza po lewej.
- 5 Gracze układają kości na polach akcji – zgodnie z zasadami dokładania.
- 6a W grze z Modułem 3.: Porównuje się, czy gracz zdobył więcej piwa, czy pieniędzy. Każdy gracz przesuwa znacznik sławy o sumę pól równą mniejszej wartości.
- 6b Gracze usuwają kości, aby wesprzeć klasztor, wydać piwo albo zebrać dukaty. Pozyskuje się za to nowych gości, pracowników, wyposażenie lub ulepszenia karczmy.
- 7 Zakupione karty odkłada się na stos kart do dobierania.
- 8 Za ulepszenie karczmy gracz otrzymuje kartę szlachcica.
- 9 Na końcu rundy odkłada się wszystkie karty z karczmy na stos kart odrzuconych.

wszyscy gracze jednocześnie

wszyscy gracze po kolei

Autor: Wolfgang Warsch **Grafika:** Dennis Lohausen



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2019.

Wersja 1.0



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

