

KARCZMA

• POD •

- PEKATYM KUFLEM -

MODUŁY

Jeśli gracze poznali już Moduł 1. albo od razu uznali, że są gotowi na większe wyzwanie, mogą dodać do gry kolejne moduły i uczynić rozgrywkę bardziej różnorodną i interesującą.

Uwaga! Moduły nadbudowują wszystkie poprzednie. Jeśli zatem gracze chcą zagrać w Moduł 4., muszą użyć także modułów 1., 2. i 3.!

MODUŁ 2.

„Sznaps – to było jego ostatnie słowo”

Piwo i dukaty? Mało! W dobrej karczmie nie może zabraknąć także sznapsa. A z nim nowych akcji bonusowych.

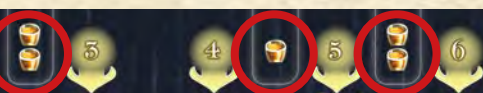
DODATKOWE ELEMENTY GRY

- 20 sznapsów
- 12 dwustronnych znaczników wędrownych artystów (3 rodzaje artystów, każdy po 4 znaczniki)
- 3 żetony sznapsa do planszy klasztoru



PRZYGOTOWANIE

Planszę klasztoru kładzie się **stroną zimową** do góry. W 3 wgłębienia w planszy wkłada się żetony sznapsa w taki sposób, żeby sznaps był **widoczny**. Żetony z dwoma sznapsami wkłada się pomiędzy pola 2. i 3. oraz 5. i 6. rundy. Między pola 4. i 5. rundy wkłada się żeton z jednym sznapssem. Pozostała część przygotowania do gry przebiega jak przy Module 1. Dodatkowo obok planszy trzeba położyć 20 sznapsów. Spośród 12 żetonów wędrownych artystów wyszukuje się dla każdego gracza 3 różnych i kładzie je razem obok planszy klasztoru. Pozostałych wędrownych artystów odkłada się z powrotem do pudełka.



PRZEBIEG GRY

Tor rund

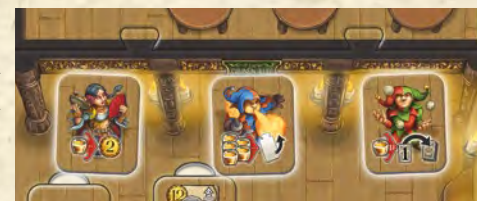
Na zimowej stronie planszy na torze rund znajdują się nowe bonusy:



Sznaps: Gdy księżyc mija żeton sznapsa, wszyscy gracze otrzymują **natychmiast 1** (w rundach 2., 4. i 8.) albo 2 (w rundach 3. i 6.) sznapsy z puli. Gracze kładą sznapsy na barze w swoich karczmach, na prawo od kasy.



W rundach 2., 3. i 5. w karczmach pojawiają się lubiący sobie wypić wędrowni artyści, którzy dbają o rozrywkę dla gości. Każdy gracz bierze przedstawiony znacznik wędrownego artysty i **wybiera jedną z jego stron**. Następnie kładzie ten znacznik w swojej karczmie wybraną stroną do góry. Akcja na znaczniku nie jest akcją natychmiastową! Można ją będzie aktywować później dzięki sznapsom. **Wybranej strony znaczników wędrownych artystów nie wolno zmienić aż do końca gry!** Dlatego – wybierajcie rozważnie!



Wykonywanie akcji za sznapsa

Gdy gracz ma już wystarczającą liczbę sznapsów, może podać je wędrownym artystom, a oni odwdzięczą się za hojność określoną akcją. Aby aktywować akcję ze znacznika wędrownego artysty, gracz musi odłożyć do wspólnej puli tyle sznapsów, ile wskazano na znaczniku. Wszystkie akcje z tych znaczników (z wyjątkiem akcji widocznej na jednej ze stron żetonu żonglera, patrz poniżej) można wykonać **dowolną ilość razy**. Wystarczy, że gracz dysponuje wymaganą liczbą sznapsów.

Akcje za sznapsa



Podczas fazy **F**
Podanie zamówień

Za 1 sznapsa odłożone-
go do puli gracz otrzy-
muje 2 dukaty.

A
L
B
O



Podczas fazy **F**
Podanie zamówień

Za 2 sznapsy odłożone
do puli gracz otrzy-
muje 3 piwa.



Podczas fazy **F** Podanie zamówień

Za 5 sznapsów odłożonych do puli gracz może **natychmiast** ulepszyć jeden z elementów swojej karczmy lub zatrudnić na stałe pracownika bez ponoszenia kosztów. Za dokonanie takiego ulepszenia gracz, jak zwykle, otrzymuje 1 szlachcica.

A
L
B
O



Podczas fazy **F** Podanie zamówień

Za 2 sznapsy odłożone do puli gracz **usuwa z gry** stałego gościa lub gościa, który siedzi przy jednym z jego stołów. Nie można usunąć karty, na której leży kość.



Podczas fazy **G** Zamknięcie karczmy

Za 1 sznapsa odłożonego do puli gracz może, zanim uprzątnie karty z karczmy i odłoży je na stos kart odrzuconych, jedną z nich położyć zakrytą na swój **stos do dobierania**. Tę akcję można przeprowadzić tylko **raz w rundzie**.

A
L
B
O



Podczas fazy **E** Trudny wybór

Za 1 sznapsa odłożonego do puli gracz, zanim położy kość na polu akcji, ustawia na kości **dowolną wartość**.

Uwaga: Każdy gracz może posiadać **na końcu swojej tury** maksymalnie 4 sznapsy. Nadmiarowe sznapsy należy odłożyć z powrotem do puli.


KONIEC GRY

Każdy sznaps, który gracz ma na końcu gry, daje **1 punkt zwycięstwa**.

MODUŁ 3. „Twoja sława Cię wyprzedza”


Dobra opinia jest podstawą każdej szanującej się karczmy. Jeśli o karczmie mówi się dużo i dobrze, to jest ona na najlepszej drodze do sukcesu.

DODATKOWE ELEMENTY GRY

- 4 znaczniki sławy (A)
- 18 kart bardów (B)
- 10 kart gości (z symbolem ) (C)
- rewers płytki karczmarza z torem sławy (D)



PRZYGOTOWANIE

 Do stosu kart gości należy wtasować 10 kart gości z białą kostką na ornamentcie przy górnym brzegu karty.

Planszę klasztoru kładzie się **zimową stroną** do góry. W 3 wgłębienia w planszy wkłada się małe żetony sznapsa w taki sposób, żeby **sznaps nie był widoczny**. Karty bardów odkłada się obok handlarzy piwem w formie odkrytego stosu.



Element karczmy z gospodarzem musi być umieszczony tak, aby na barze był widoczny tor sławy. Mały element toru sławy wkłada się tak, aby podpis na nim był **niewidoczny**. Każdy gracz otrzymuje znacznik sławy i kładzie go na gospodarzu. Niewykorzystane znaczniki sławy odkłada się do pudełka. Resztę przygotowania do gry przeprowadza się tak, jak dla modułów 1. i 2.



PRZEBIEG GRY

Tor sławy

Tor sławy składa się z 11 lub (w Module 5.) 12 pól, ale **ostatnie pole nie stanowi jego końca**. Zawsze, gdy sława karczmy gracza wzrośnie, musi przesunąć on swój znacznik sławy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Po minięciu pola z koroną gracz **kontynuuje ruch na torze znowu od pola z 1** (cyfry oznaczają tu punkty zwycięstwa).

Gdy znacznik sławy dotrze na wymienione niżej pola lub je minie, gracz **natychmiast** otrzymuje przedstawiony na nich bonus.



1 sznaps



1 sznaps **ALBO** usunięcie jednego gościa ze swojej karczmy (patrz *Moduł 1., str. 11 instrukcji*)



1 szlachcic (gracz odkłada go zakrytego na swój stos kart do dobierania)

Faza sławy

Po położeniu wszystkich kości (faza **E**), ale jeszcze **zanim** gracz wykona swoją pierwszą akcję (w fazie **F**), rozgrywa się **dodatkową fazę** – fazę sławy.

Najpierw gracz sprawdza, ile dukatów zyskuje. W tym celu zlicza:

- dukaty, które otrzymał od gości, na których znajdują się kości;
- 1 lub 3 dukaty, które otrzymuje z kasy, o ile znajduje się na niej kość.

Następnie sprawdza, ile piw ma do dyspozycji. W tym celu zlicza:

- piwo, które otrzymuje z pola dostawcy: za każdą kość otrzymuje 1 piwo (albo 2 piwa po ulepszeniu pola) plus 1 dodatkowe piwo za każdą wyłożoną kartę dostawcy;
- 1 lub 2 piwa z beczki, o ile znajduje się na niej kość;
- 1 piwo za każdego handlarza piwem wyłożonego przy magazynie na piwo.

Gracz porównuje sumę dukatów i sumę piw, a następnie przesuwą swój znacznik na torze sławy o liczbę pól równą **niższej z obu uzyskanych wartości**.

Uwaga: Przy obliczaniu powyższych zasobów można uwzględnić tylko **pola akcji z kośćmi oraz handlarzy piwem**. Wszelkie pozyskane w inny sposób dukaty czy piwa **nie wliczają się**.

Nie dolicza się zatem dukatów znajdujących się w skarbcu ani piwa w magazynie na piwo, ani też niczego, co gracz uzyska dzięki wędrownym artystom, klasztorowi czy z bonusów natychmiastowych (dzięki gościom). Nawet jeśli podczas fazy

akcji (faza **F**) gracz ulepszy jakiś element karczmy, żeby uzyskiwać z niego więcej, to ulepszenie nie działa wstecz, ponieważ faza sławy jest rozgrywana przed fazą **F**.

Gdy aktywny gracz zakończył swoją fazę sławy, **od razu** rozpoczyna fazę **F** i rozgrywa ją w całości do końca. Dopiero wtedy następuje tura kolejnego (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) gracza, który również rozgrywa fazę sławy i następnie fazę **F**.

Uwaga: Jeśli w trakcie fazy akcji **F** gracz zdecyduje się jeszcze przenieść kości, może się okazać, że ta decyzja podziiała wstecz na pozycję na torze sławy! Należy pamiętać, żeby przesunąć swój znacznik sławy tak, aby uwzględnić zmianę planów!



Bardowie

Bardowie są nowym rodzajem pracowników. Gracz może ich zatrudnić w swojej karczmie. W fazie akcji Podanie zamówień, płacąc 1 dukata, można zatrudnić 1 barda. Podobnie jak inne karty, także i tę po zakupieniu odkłada się zakrytą na stos kart do dobierania.

Gdy gracz odkryje barda podczas zapewniania karczmy (faza **B**), kładzie go na prawo od swojego magazynu na piwo (tam, gdzie odkłada się handlarzy piwem).

Występ barda

Za każdego barda wyłożonego w fazie **B**, gracz przesuwa w fazie akcji **F** swój znacznik na torze sławy o jedno pole do przodu.



Nowi goście

Gdy gracz kupuje jedną z kart gości z symbolem sławy, natychmiast przesuwa swój znacznik na torze sławy o odpowiednią liczbę pól.

Gdy gracz kupuje jedną z kart gości z symbolem sznapsa, natychmiast otrzymuje 1 sznapsa.



Bonusy z obu opisanych powyżej kart są **jednorazowe** i nie otrzymuje się ich ponownie w przypadku usadzenia takich gości do stołu w karczmie.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Oprócz punktów za karty na koniec gry, gracze otrzymują także punkty zwycięstwa za zyskaną sławę. Liczba tych punktów zależy od tego, w którym miejscu na torze sławy znajduje się znacznik sławy gracza. Gracz otrzymuje liczbę punktów z pola, na którym znajduje się znacznik, lub z ostatnio miniętego pola z punktami, jeśli znacznik znajduje się na jednym z dwóch pól ze sznapssem .

Jeśli znacznik znajduje się na polu z koroną , gracz nie otrzymuje żadnych punktów, otrzymał je już dzięki karcie szlachcica.

Przykład: Znacznik sławy Wojtka znajduje się, na końcu gry, na szóstym polu toru. Wojtek zdobywa za tor sławy 5 punktów zwycięstwa.



MODUŁ 4.

„Początki zawsze są trudne”

Karczmę może otworzyć każdy. Do tego potrzeba tylko kelnerki, dostawcy i jakiegoś stołu. To jednak nie oznacza, że ktoś inny nie będzie umiał zaplanować tego lepiej!

DODATKOWE ELEMENTY GRY

• 7 kart startowych



PRZYGOTOWANIE

Jedyna różnica w przygotowaniu do rozgrywki polega na tym, że gracze, zamiast dokładania do swoich stałych gości 1 kelnerki, 1 stołu i 1 dostawcy, rozpoczynają grę od wybrania dla siebie karty startowej.

Karty startowe tasuje się i wyklada 3 wierzchnie odkryte na stół. Każdy gracz wybiera jedną z nich i otrzymuje przedstawione na niej karty i bonusy. Tę samą kartę początkową może wybrać kilka osób, a nawet wszyscy gracze.



1 kelnerka, 1 stół i 1 dostawca



1 bard, 1 handlarz piwem, 1 dostawca i 1 kelnerka



Przesunięcie swojego znacznika na planszy klasztoru o 3 pola do przodu (gracz natychmiast otrzymuje za to 1 handlarza piwem). Usunięcie dwóch stałych gości ze swojej talii. Usunięte karty odkłada się do pudełka.



1 sznaps oraz ulepszenie stołu w karczmie (gracz **nie otrzymuje** za to szlachcica)



1 bard, 1 stół i ulepszenie magazynu na piwo (gracz **nie otrzymuje** za to szlachcica), dodatkowo gracz ustawia swój znacznik na torze w magazynie na piwo na polu z 5, rozpocznie grę z 5 piwami.



1 kelnerka i zatrudnienie kelnerki na stałe przez obrócenie elementu z psem (gracz **nie otrzymuje** za to szlachcica)



1 pomywacz, usunięcie jednego stałego gościa ze swojej talii (usuniętą kartę odkłada się do pudełka) oraz ulepszenie kasy (gracz **nie otrzymuje** za to szlachcica)

Przed rozpoczęciem pierwszej rundy należy dokładnie potasować swój stos kart do dobierania!

Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian.

MODUŁ 5. „Im późniejsza godzina, tym zaniejsi goście”

O twojej karczmie opowiadają już wszyscy. Ale czy masz już księgę gości wypełnioną po brzegi podpisami zadowolonych klientów? Taki widok potrafiłby przekonać do twojego lokalu niejednego niezdecydowanego szlachcica.

DODATKOWE ELEMENTY GRY

- 4 księgi gości
- 40 znaczników wpisów



PRZYGOTOWANIE



Rozgrywkę przygotowuje się według wskazówek dla poprzednich modułów. Jednak grając z tym modułem, mały element toru sławy wkłada się tak, aby znacznik wpisu był **widoczny**. Każdy gracz otrzymuje księgę gości i kładzie ją powyżej swojej karczmy. Niewykorzystane księgi gości odkłada się z powrotem do pudełka.

Znaczniki wpisów układa się obok kart gości.

Na 4 karty gości odkryte w ogólnej puli oraz na gościa z kosztem 3 piw kładzie się po jednym znaczniku wpisu.


PRZEBIEG GRY

Księga gości

W księdze gości są 4 kolumny, które należy wypełniać od góry do dołu. Wpisy gości do księgi zdobywa się na 2 sposoby.

- Zawsze gdy gracz pozyskuje gościa piwem, bierze znacznik wpisu leżący na karcie gościa i kładzie na swoją księgę (gość wpisuje się do księgi). Znacznik umieszcza się w kolumnie, która odpowiada wartości pozyskanego właśnie gościa (3/4 piwa, 5 piw, 6 piw lub 7/8 piw).

W momencie, gdy gracz uzupełni rząd odkrytych kart gości kartą z zakrytego stosu, dokłada na nią znacznik wpisu. Znacznik kładzie się także na każdą kolejną kartę w stosie gości oznaczonych kosztem 3 piw.

- Gdy znacznik gracza na torze sławy osiągnie lub minie pole z symbolem , gracz natychmiast otrzymuje znacznik wpisu z puli i kładzie go w **dowolnym** rzędzie swojej księgi (jak zawsze zgodnie z zasadą uzupełniania kolumn z góry na dół).

Gdy gracz położy znacznik wpisu na pole z bonusem, natychmiast otrzymuje ten bonus.

Jeśli zdarzy się, że gracz będzie mógł dołożyć znacznik do kolumny, w której wszystkie pola są już zajęte, znacznik przepada.

Na księdze gości znajdują się następujące bonusy:



Dołożenie na stos do dobierania 1 handlarza piwem



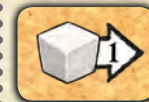
Dołożenie na stos do dobierania 1 pomywacza



Dołożenie na stos do dobierania 1 kelnerki



Dołożenie na stos do dobierania 1 stołu



Przesunięcie znacznika sławy o 1 lub 3 pola do przodu



Dołożenie na stos do dobierania 1 szlachcica



1 sznaps

W momencie, gdy gracz kładzie znacznik wpisu na ostatnie wolne pole w **poziomym** rzędzie, otrzymuje dodatkowo 1 kartę szlachcica, którą kładzie zakrytą na swój stos do dobierania.

Liczba znaczników wpisów jest limitowana. W bardzo rzadkim przypadku, gdy gracz będzie zabierał kartę gościa, na której nie znajduje się znacznik wpisu, nie zdobędzie wpisu do księgi.

W rozgrywce z tym modułem można pozyskać **tylko 1 nowego gościa na rundę**.

Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian.