

DE TAVEERNEN VAN DE -OUDE STAD-

Vollganga
Aarsch

In de oude stad komen de burgers uit de omgeving regelmatig samen in de beroemde schemerige taveernen.

Iedere speler neemt de rol van een waard aan en probeert nieuwe kapitaalcrachtige gasten te werven. Alleen dan verdient hij voldoende geld om zijn taveerne uit te breiden en gerespecteerde edellieden aan te trekken. Maar welke uitbreiding is de juiste? Een extra tafel kan nooit kwaad, of toch liever investeren in een grotere opslagruimte voor het bier? Is er genoeg aandacht voor het binnenkomende geld? Of kan hij er beter voor zorgen dat het bier rijkelijk vloeit?

In de TAVEERNEN VAN DE OUDE STAD probeert iedere speler de juiste dobbelstenen te kiezen en zijn persoonlijke kaartendeck zo winstgevend mogelijk uit te bouwen.

SPELREGELS



1. Leg het **kloostertableau** met de zomerkant (zonder sneeuw) naar boven op tafel. Leg de dranktegels zo in de 3 uitsparingen van het kloostertableau dat de dranken **niet zichtbaar** zijn. In de loop van het spel schuiven de spelers bierviltjes naar elkaar. Laat daarom bij het opbouwen van het spel voldoende ruimte in het midden vrij om dat ongehinderd te kunnen doen.

2. Zet de **rondeteller (maan)** in elkaar en zet deze naast veld 1 van het rondenspoor aan de bovenkant van het kloostertableau (**2a.**). Leg per speler **3 bargasten** naast het kloostertableau (**2b.**). Doe overgebleven bargasten terug in de doos.



4. + 5. Gastenkaarten en edellieden

3. Taveernekaarten



8a.



8b.

9a. Trekstapel



6a. Tafels



6b. Serveerster



6k. Bieropslag

6i. Leverancier

3. Neem alle **taveernekaarten**. Doe de bard terug in de doos. Deze is pas vanaf module 3 nodig. Sorteert de overige **taveernekaarten**



(bierhandelaar, afwasser, serveerster, tafel, leverancier) op soort en leg deze in prijs oplopend als voorraadstapels op tafel, zodat iedereen er goed bij kan. In de linkerbovenhoek van een taveernekaart staat de prijs ervan in dukaten.

4. Sorteert ook de **gastenskaarten**. In de linkerbovenhoek van een gastenkaart staan de kosten ervan in bier aangegeven. Leg de 8 gasten die 3 bier kosten als open stapel op tafel (**4a.**).



Doe de 10 gastenskaarten met een witte dobbelsteen in de bovenste decoratierij in de doos. Deze zijn pas vanaf module 3 nodig.

Schud de overige gastenskaarten en leg deze als gedekte stapel links naast de gasten die 3 bier kosten (**4b.**). Trek nu de bovenste 4 kaarten van de gedekte stapel en leg deze in een rij open naast elkaar rechts van de gasten die 3 bier kosten (**4c.**).

5. De **edellieden** zijn speciale gasten. Leg deze als open stapel rechts naast de opengelegde gastenskaarten.



6. Iedere speler neemt een taveerne en de 10 verschillende inrichtingen: **tafels (6a.), serveerster (6b.), kassa (6c.), monnik (6d.), afwasser (6e.), kluis (6f.), waard (6g.), vat (6h.), leverancier (6i.)** en de **bieropslag (6k.)**. Hij bevestigt deze op de bijbehorende locaties in en aan zijn taveerne (zie afbeelding). Zorg ervoor dat op elke tegel het dukaatsymbool linksboven zichtbaar is. Zorg ervoor dat de waard zo ligt dat de overwinningpunten bij de bar **niet** zichtbaar zijn.

7. Iedere speler neemt een geel **kluisfiche** en legt het op veld 0 van zijn kluis (**7a.**). Hij neemt ook een bruin **bieropslagfiche**, dat hij op veld 0 van zijn bieropslag legt (**7b.**).

8. Iedere speler krijgt een **bierviltje**, dat hij voor zich neerlegt. Hij legt er **4 witte dobbelstenen** op (**8a.**). Leg de **dobbelstenen in de spelerskleuren** als algemene voorraad klaar (**8b.**).

9. Iedere speler neemt de **7 stamgasten** in zijn kleur (te herkennen aan de kleur van het tafelkleed) en voegt daar nog **1 serveerster, 1 tafel en 1 leverancier** uit de algemene voorraad taveernekaarten (**3.**) aan toe. Deze 10 kaarten vormen het **begindeck** van iedere speler. Iedere speler schudt zijn kaarten en legt deze als **gedekte trekstapel (9a.)** linksboven naast zijn tafels.



10. Iedere speler neemt het **kloosterfiche** in zijn kleur en legt het op veld 0 van het spoor op het kloostertableau.

11. Zet de **bierpul** in elkaar. De speler die als laatste in een kroeg was, zet de **bierpul** voor zich neer ten teken dat hij startspeler is.



1. Kloostertableau



10. Kloosterfiches

2a. Rondeteller



2b. Bargasten



12. Doe het overige speelmateriaal in de doos. Dat is voor het introductiespel (module 1) niet nodig.

MODULEN

De Taveernen van de Oude Stad is een spel dat met meerdere, op elkaar doorbouwende modules kan worden gespeeld. In het basisspel (module 1) moeten de spelers hun taveerne uitbouwen om zoveel mogelijk edellieden aan te trekken. In module 2 kunnen ze met behulp van sterke drank bonusacties verdienen. Module 3 introduceert een roemspoor, dat een extra mogelijkheid biedt om aan sterke drank en edellieden te komen. In module 4 kunnen de spelers met behulp van startkaarten hun begindeck zelf samenstellen. En in module 5 proberen ze zoveel mogelijk mensen in hun gastenboek te krijgen om bonussen vrij te spelen.

Alle modules bouwen op elkaar door. Willen de spelers bijvoorbeeld module 4 spelen, dan moeten ze ook modules 1, 2 en 3 gebruiken. Zijn de spelers nog niet zo ervaren, dan raden we aan om met module 1 te beginnen. Gevorderde spelers zouden wel direct met module 2 of 3 kunnen starten.

We leggen hier de spelregels van het basisspel (module 1) uit. De spelregels van de andere modules staan in de bijlage.

SPEELMATERIAAL (MODULE 1)

- 1 kloostertableau
- 1 rondeteller (maan)
- 12 bargasten
- 4 taveernen, inclusief inrichtingen:
tafels (6a.), serveerster (6b.), kassa (6c.), monnik (6d.), afwasser (6e.), kluis (6f.), waard (6g.), vat (6h.), leverancier (6i.), bieropslag (6k.)
- 16 witte dobbelstenen
- 12 gekleurde dobbelstenen
- 4 bierviltjes
- 4 bieropslagfiches
- 4 kluisfiches
- 4 kloosterfiches
- 1 bierpul
- 207 kaarten:
80 taveernekarten (16 per soort)
38 gastenkaarten (8x waarde 3, 7x waarde 4, 8x waarde 5, 7x waarde 6, 4x waarde 7 en 4x waarde 8)
61 edelliedenkaarten
28 stamgasten (per kleur 4x waarde 2 en 3x waarde 1)
- De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler breidt zijn taveerne uit. Verschillende gasten bezoeken in de loop van het spel steeds weer zijn taveerne en belonen hem voor zijn uitstekende service. Met dit geld kan de speler tijdelijk personeel aannemen of zijn taveerne met meer tafels of een grotere bieropslag opwaarderen. Hij kan personeel ook permanent aannemen. Wie na 8 rondes de meest lucratieve taveerne heeft en daarmee de meeste overwinningpunten haalt, is de beste waard van de oude stad en wint het spel.

SPELVERLOOP

Het spel duurt 8 rondes. De rondeteller (maan) bovenaan het kloostertableau geeft aan in welke ronde de spelers zich bevinden. Elke ronde bestaat uit 7 fasen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld:

- A** De volgende avond in de taveerne → alle spelers tegelijkertijd
- B** De taveerne stroomt vol → alle spelers tegelijkertijd
- C** De serveerster komt langs → alle spelers tegelijkertijd
- D** Wat mag het zijn? → alle spelers om de beurt
- E** Keuzestress → alle spelers tegelijkertijd
- F** Nu wordt er geserveerd! → alle spelers om de beurt
- G** Het laatste rondje! → alle spelers tegelijkertijd

De spelers voeren de 5 fasen **A**, **B**, **C**, **E** en **G** tegelijkertijd uit.

In fasen **D** en **F** begint de startspeler, gevolgd door de andere spelers (met de klok mee).

A De volgende avond in de taveerne (alle spelers tegelijkertijd)

De startspeler zet de maan op het volgende veld van het rondenspoor. In de eerste ronde is dat naar het eerste veld van het rondenspoor. Elke keer dat de maan op of boven (vanaf module 2) een symbool terechtkomt, krijgen alle spelers de betreffende bonus. *Zie blz. 11 voor een overzicht van de verschillende bonussen.*

B De taveerne stroomt vol (alle spelers tegelijkertijd)

In deze fase komen de gasten de taveerne van een speler binnen. De speler draait daartoe de bovenste kaart van zijn gedekte trekstapel om en legt deze open in zijn taveerne. Afhankelijk van de getrokken kaart, legt hij deze op de bijbehorende locatie (zie afbeelding rechts):

Daarna trekt hij weer de bovenste kaart van zijn trekstapel en legt deze op de bijbehorende locatie. Hij herhaalt dit **totdat al zijn tafels (standaard beschikbare en eventueel in deze fase getrokken) bezet zijn**. Fase B is dan voor hem afgelopen. Het is gebruikelijk dat de spelers deze fase op verschillende tijdstippen beëindigen.

BELANGRIJK: edellieden houden van gezelschap en gaan graag samen aan tafel zitten. De eerste edelman die een speler trekt, moet hij op een lege tafel leggen. Elke volgende edelman die hij trekt, legt hij **op een edelman** die al aan een tafel plaats heeft genomen.

Tijdens het laatste rondje (fase **G**) legt de speler **alle** kaarten die hij deze ronde heeft omgedraaid en gelegd op zijn aflegstapel. In de **volgende ronde** trekt hij **nieuwe kaarten** van zijn trekstapel.

Locatie voor getrokken serveersters. De speler legt deze in een rij links van de hond of de vast aangestelde serveerster.

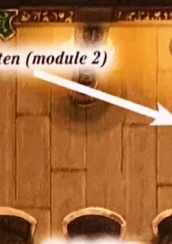
Aflegstapel

Trekstapel (gedekt)

Locatie voor het gastenboek (module 5)

Stamgasten, gasten en edellieden komen van links naar rechts op lege tafels.

Locatie voor getrokken tafels. Leg deze in een rij naast de al beschikbare (op het tableau gedrukte) tafels.



Locatie voor getrokken afwassers. De speler legt deze in een rij naast de afwasruimte of de vast aangestelde afwasser.

Locatie voor getrokken leveranciers. De speler legt deze in een rij rechts naast de al beschikbare (op het tableau gedrukte) leverancier.

Locatie voor getrokken bierhandelaars en barden (module 3). De speler legt deze in een rij rechts naast de bieropslag.

Moet een speler op een bepaald moment een kaart van zijn trekstapel trekken en is deze leeg, dan schudt hij zijn aflegstapel en gebruikt hij deze als nieuwe trekstapel.

Deze fase is afgelopen zodra de tafels van alle spelers zijn gevuld.



Voorbeeld: Wouter heeft als eerste kaart een edelman **A** omgedraaid en deze op een tafel gelegd. Daarna heeft hij na elkaar een tafel **B**, een serveerster **C** en een leverancier **D** getrokken en deze op de bijbehorende locaties van zijn tableau gelegd. De volgende 2 kaarten waren 2 gasten **E**, die Wouter op de tweede en derde vrije tafel heeft gelegd. De volgende kaart was een edelman **F**, die hij op de vorige getrokken edelman heeft gelegd. Vervolgens trok hij een serveerster **G**, die hij naast de vorige getrokken serveerster heeft gelegd. Tot slot heeft hij een stamgast **H** getrokken en deze op zijn getrokken tafel gelegd. Omdat al zijn tafels nu bezet zijn, mag hij verder geen kaarten meer omdraaien.

C De serveerster komt langs (alle spelers tegelijkertijd)

Voor elke serveerster die de speler in fase **B** heeft omgedraaid, mag hij **1 dobbelsteen van zijn kleur** uit de algemene voorraad nemen, dobbelen en onder zijn taveerne bewaren. Deze dobbelste(en) mag hij in fase **F** voor acties gebruiken.

Heeft hij in een eerdere ronde een serveerster vast aangesteld (de tegel met de hond omgedraaid), dan krijgt hij ook daar 1 dobbelsteen in zijn kleur voor (zie blz. 10 voor verduidelijkingen van de symbolen).

Een speler kan op deze manier **ten hoogste 3 dobbelstenen in zijn kleur** ontvangen. Meer dan 3 serveersters leveren geen extra dobbelstenen op.

Voorbeeld: Wouter heeft al een serveerster vast aangesteld en heeft daarnaast nog een serveerster omgedraaid. Hij mag dus 2 dobbelstenen in zijn kleur nemen en dobbelen.



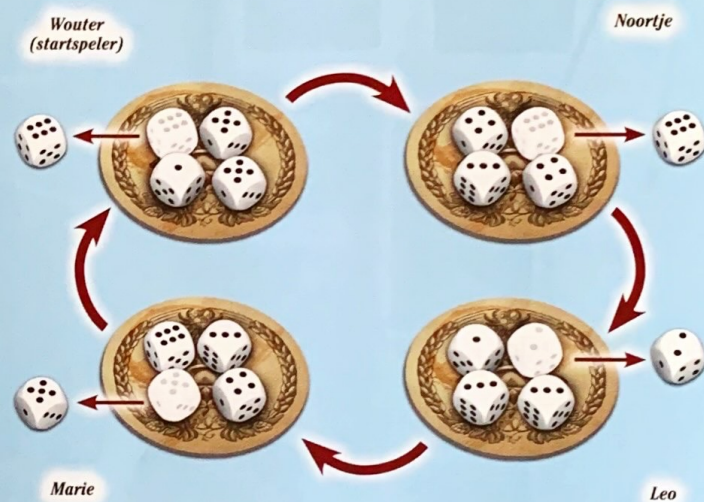
D Wat mag het zijn? (alle spelers om de beurt)

Alle spelers werpen de 4 witte dobbelstenen van hun bierviltjes tegelijkertijd en leggen deze er daarna weer op.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, neemt iedere speler 1 dobbelsteen van zijn bierviltje en legt hij deze onder zijn taveerne.

Nadat alle spelers dat gedaan hebben, geeft iedere speler zijn bierviltje (waar nu nog 3 dobbelstenen liggen) aan zijn linkerbuurman door. Iedere speler kiest dan 1 dobbelsteen van het bierviltje dat nu voor zich ligt. Herhaal deze procedure totdat alle dobbelstenen zijn genomen en iedere speler 4 witte dobbelstenen onder zijn tableau heeft. De spelers kunnen in fase **F** acties met deze dobbelstenen uitvoeren.

Voorbeeld: Wouter neemt als startspeler een "6" van zijn bierviltje. Noortje neemt ook een "6". Leo neemt een "2" en Marie een "5". Daarna worden de bierviltjes met de klok mee doorgegeven. Van de nieuwe bierviltjes neemt Wouter weer een "6", Noortje een "5", Leo een "4" en Marie een "1". Vervolgens worden de bierviltjes weer met de klok mee doorgegeven, enzovoort.



E Keuzestress (alle spelers tegelijkertijd)

Voordat de spelers in de volgende fase **F** hun acties uitvoeren, plant iedere speler deze fase alvast. Hij legt daartoe alle onder zijn tableau liggende dobbelstenen (witte en eigen, via de serveerster verkregen, dobbelstenen) op geldige actievelen. Deze planning dient uitsluitend voor het overzicht en mag later nog worden veranderd.



? Op een veld met een “?” mag een dobbelsteen met een waarde naar keuze worden gelegd.



Op een veld met “1x” mag **niet meer dan 1 dobbelsteen** met het betreffende aantal ogen worden gelegd.

+ Op een veld met een voorgedrukt aantal ogen moet een dobbelsteen met het overeenkomende aantal ogen worden gelegd (uitzondering: afwasser).



Op een veld met “...” (monnik en leverancier) mogen **een onbeperkt aantal dobbelstenen** met het betreffende aantal ogen worden gelegd.

Belangrijk: ook als een speler meerdere edellieden op een tafel heeft gelegd, mag hij uitsluitend op de bovenste edelman 1 dobbelsteen leggen.



Voor elke **afwasser** in de taverne van een speler mag hij **1 dobbelsteen** op een actieveld naar keuze leggen alsof de waarde van de dobbelsteen **1 hoger** is. De dobbelsteen wordt daarbij niet gedraaid, maar met het geworpen aantal ogen op het veld gelegd. Zo is het later ook duidelijk hoeveel afwassers de speler heeft ingezet. Het is niet mogelijk om met een afwasser een “6” naar een “1” te veranderen. **Het is toegestaan om met meerdere afwassers** de waarde van een dobbelsteen met meer dan 1 te verhogen.

Voorbeeld: Wouter heeft in totaal 6 dobbelstenen met waarden 1, 1, 3, 3, 5 en 6. Hij legt beide enen en de 6 op de leverancier, de 5 op de monnik, een 3 op één van zijn gasten en de andere 3 op het vat.



Zodra alle spelers hun dobbelstenen hebben gelegd, voeren de spelers in de volgende fase, te beginnen met de startspeler, na elkaar hun acties uit.

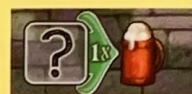
F Nu wordt er geserveerd! (alle spelers om de beurt)

De startspeler begint. Hij voert **al zijn acties** uit. Daarna voert de volgende speler (met de klok mee) **al zijn acties** uit. De speler die aan de beurt is, **verwijdert één voor één zijn gelegde dobbelstenen**. Hij krijgt daar geld voor als hij gasten bedient en bier als hij dat levert. Verwijdert hij een dobbelsteen van de monnik, dan mag hij in het klooster vooruit. Bier en geld zijn in dit spel virtueel, er is geen fysiek speelmateriaal voor.

Met dukaten en bier kan hij de op de volgende bladzijden beschreven acties uitvoeren (zie “Voor dukaten” en “Voor bier”).

BELANGRIJK: een speler verwijdert gebruikte dobbelstenen **direct** uit zijn taverne. Zo kan hij eenvoudig zien welke hij wel en niet heeft gebruikt. Dat is vooral in latere ronden van belang. Hij legt gebruikte witte dobbelstenen op zijn bierviltje terug en dobbelstenen van zijn eigen kleur in de algemene voorraad.

Een speler mag een dobbelsteen die hij nog niet heeft verwijderd in deze fase nog naar een ander, tot nu toe ongebruikt veld verplaatsen, mocht hij zijn plan alsnog willen veranderen.



Voor het verwijderen van de dobbelsteen krijgt de speler 1 bier.



Voor het verwijderen van een dobbelsteen met waarde 2 krijgt de speler 2 dukaten.

De acties in deze fase kunnen in een volgorde naar keuze worden uitgevoerd. Een speler mag bijvoorbeeld eerst een actie uitvoeren die 5 dukaten kost en dan dobbelstenen ter waarde van 5 dukaten van zijn tableau verwijderen. Daarna zou hij bijvoorbeeld dobbelstenen ter waarde van 4 bier kunnen afleggen en daarmee een actie kunnen uitvoeren. Daarna zou hij (indien hij voldoende dobbelstenen heeft) nog een actie met 2 dukaten kunnen uitvoeren en de betreffende dobbelstenen kunnen verwijderen. **Hij mag daarbij altijd verschillende dobbelstenen combineren.** Als hij dobbelstenen verwijderd die het gevraagde bedrag overstijgen, dan mag hij het resterende geld en bier (hij verwijdert bijvoorbeeld een dobbelsteen die 4 dukaten oplevert en voert een actie voor 3 dukaten uit) tijdens zijn acties “in zijn hoofd” of aan het einde van de actiefase in de kluis of de bieropslag bewaren. Bier en geld dat hij niet heeft gebruikt en niet in zijn kluis of bieropslag kan opslaan, vervallen aan het einde van de actiefase.

1. Een gast bedienen

Verwijdert een speler een dobbelsteen van een stamgast, gast of edelman, dan krijgt hij **het op de kaart aangegeven aantal dukaten**.



2. De kassa legen

Verwijdert een speler de dobbelsteen van zijn kassa, dan krijgt hij ongeacht het aantal ogen op de dobbelsteen **1 dukaat**. Heeft hij zijn kassa al opgewaardeerd, dan krijgt hij **3 dukaten**.



3. Bier leveren

Op het bierleveringsveld mogen uitsluitend dobbelstenen van waarde 1 en 6 liggen. Voor **elke dobbelsteen** die de speler van dit veld verwijderd, krijgt hij 1 bier **plus** nog een bier voor **elke leverancier** die hij ernaast heeft gelegd.

Heeft hij zijn bierleveringsveld al opgewaardeerd, dan krijgt hij voor **elke dobbelsteen** die hij verwijderd 2 bier.



Voorbeeld: Wouter legt 2 enen en 1 zes (3 dobbelstenen) op de bierlevering. Omdat daar (de bierlevering is nog niet opgewaardeerd) 2 leveranciers liggen, krijgt hij voor elk van zijn dobbelstenen 3 bier, 9 bier in totaal.

4. Bezoek van de bierhandelaar

Voor **elke bierhandelaar** die de speler in fase **B** heeft omgedraaid, krijgt hij **1 bier**.

Belangrijk: de bierhandelaar verhoogt het aantal bieren dat de speler bij de bierlevering krijgt **niet!**



5. Het vat

Hier zit het huismerk van de taveerne in. **Verwijdert** een speler de **dobbelsteen** van het vat, dan krijgt hij, ongeacht het aantal ogen op de dobbelsteen, **1 bier**.

Heeft hij het vat al opgewaardeerd, dan krijgt hij **2 bier**.

6. De monnik



Voor elke dobbelsteen die een speler van zijn monnik verwijderd, mag hij zijn kloosterfiche **1 veld op het kloosterspoor vooruitzetten**. Bereikt of passeert het kloosterfiche een veld met een bonus, dan krijgt hij de betreffende **bonus direct**.

Heeft hij zijn monnik al opgewaardeerd, dan mag hij voor elke op deze manier verwijderde dobbelsteen 2 velden op het kloosterspoor vooruit. Passeert het fiche veld 22, dan gaat het weer naar het startveld en vanaf daar met de klok mee verder. Zie blz. 11 voor een volledige lijst van alle bonussen.

Welke acties kan een speler bij het verwijderen van dobbelstenen uitvoeren?

Opmerking: er is geen vaste volgorde waarin acties moeten worden uitgevoerd of bier en geld moeten worden uitgegeven. Een speler hoeft dus bijvoorbeeld niet eerst alles met zijn geld en daarna alles met zijn bier te doen. Het is vaak beter om een en ander te combineren, zoals bijvoorbeeld eerst met (een deel van het) geld een opwaardering te doen, zodat hij meer bier ontvangt.

BELANGRIJK: elke keer dat een speler **nieuwe kaarten** koopt of krijgt, legt hij deze **gedekt op zijn trekstapel**. Ze staan zo in de volgende ronde direct tot zijn beschikking!

Voor dukaten:



Taveernekarten kopen

De speler neemt 1 of meer taveernekarten (bierhandelaar, afwasser, serveerster, tafel of leverancier) uit de algemene voorraad en legt deze **gedekt op zijn trekstapel**. Elke genomen kaart kost het linksboven op de kaart aangegeven aantal dukaten.

Belangrijk: een speler mag per ronde **niet meer dan 1 kaart van elke soort** kopen!

Taveerne opwaarderen of personeel vast aannemen

De onderdelen van de taveerne kunnen tegen betaling van dukaten worden opgewaardeerd (met uitzondering van de waard met zijn bar, deze tegels worden vanaf module 3 automatisch omgedraaid).

De kosten van een opwaardering staan linksboven op de betreffende tegels in dukaten aangegeven. Rechts daarnaast is symbolisch aangegeven wat de opwaardering permanent oplevert.



Om een tegel op te waarderen, draait een speler die naar de achterkant. Vanaf dat moment geldt het verbeterde effect. Tenzij anders aangegeven, mogen opwaarderingen **direct** gebruikt worden. Lagen er vóór het omdraaien van de tegel 1 of meer dobbelstenen op, dan worden die weer op de omgedraaide tegel gelegd.

BELANGRIJK: elke keer dat een speler een tegel opwaardeert, krijgt hij direct 1 edelliedenkaart (het is niet van belang of het om een man of een vrouw gaat) en legt hij deze **gedekt op zijn trekstapel**.



Tip: deze belangrijke spelregel wordt in een eerste spel vaak vergeten. Het symbool boven de waard dient ter herinnering hieraan.

Zie blz. 10 voor een volledig overzicht van alle opwaarderingen.

SPECIALE KORTING: de kosten van een opwaardering kunnen worden gereduceerd door 1 of meer taveernekarten af te geven en **in de voorraad terug** te leggen. De speler kan de speciale korting uitsluitend benutten als de kaart in fase **B** is omgedraaid en op de betreffende locatie ligt (bijvoorbeeld een afwasser naast de afwasruimte). Het is nooit toegestaan om kaarten van de trek- of aflegstapel af te geven! **Per afgegeven kaart** daalt de prijs van de opwaardering met het bedrag in de kleine dukaat naast de kosten. Een speler kan hier geen geld mee verdienen. Hij krijgt de opwaardering hoogstens kosteloos.



- Wil een speler een afwasser vast aannemen, dan mag hij zoveel afwasserkaarten afgeven als hij wil/kan. Per afgegeven afwasser daalt de prijs van de opwaardering met 3 dukaten.



- Wil een speler een serveerster vast aannemen, dan mag hij zoveel serveersterkaarten afgeven als hij wil/kan. Per afgegeven serveerster daalt de prijs van de opwaardering met 4 dukaten.



- Wil een speler een permanente **tafel**, dan mag hij zoveel tafelkaarten afgeven als hij wil/kan. Gastenkaarten die op een op die manier verwijderde tafel liggen, blijven de huidige ronde in de taveerne liggen. Per afgegeven tafelkaart daalt de prijs van de opwaardering met 5 dukaten.



- Wil een speler zijn bierlevering opwaarderen, dan mag hij zoveel leveranciers afgeven als hij wil/kan. Per afgegeven leverancier daalt de prijs van de opwaardering met 6 dukaten.

Voorbeeld: Wouter heeft 2 afwassers naast zijn afwasruimte. Hij besluit om er één in de voorraad terug te leggen. Daardoor kost het hem nu $(9-3=)$ 6 dukaten om de afwasser vast aan te nemen (en de afwastegel dus om te draaien). Daarna neemt hij als beloning voor de opwaardering een edelman en legt hij deze gedekt op zijn trekstapel.



Voor bier:

Eén gast met bier werven



Door de dorpsbewoners bier van het huis aan te bieden, kan een speler deze als nieuwe gasten voor zijn taveerne winnen. Hij neemt dan **één** van de openliggende **gastenskaarten** en legt deze **gedekt op zijn trekstapel**. Hij betaalt voor de gast de linksboven op de kaart aangegeven kosten in bier.

Belangrijk: een speler mag in zijn beurt **niet meer dan 1 gast** werven!

Heeft een speler een gast uit het open aanbod genomen, dan trekt hij direct de bovenste kaart van de gedekte stapel gastenskaarten en legt hij deze open op de vrijgekomen plek. In het zeldzame geval dat de stapel gasten die 3 bier kosten leeg is, wordt op de betreffende plek een vijfde kaart in het open aanbod gelegd.



Bij veel gasten **staat op de tafel een directe bonus**. Een speler krijgt deze **bonus eenmalig** bij het werven van de gast (op het moment dat hij de kaart neemt). Legt hij de gast in een latere ronde op één van zijn tafels, dan krijgt hij deze bonus **niet** nogmaals. Zie blz. 11 voor een overzicht van de directe bonussen.



Edellieden met bier werven

Een speler mag er altijd voor kiezen om 9, 14 of 18 bier af te geven om daarvoor respectievelijk 1, 2 of 3 edellieden te nemen. Hij legt deze gedekt op zijn trekstapel.

Einde van de actiefase

Kan of wil een speler geen actie meer uitvoeren, dan is zijn actiefase afgelopen. Heeft hij nog **bier** en/of **dukatens** over, dan kan hij er per soort **maximaal 2** in zijn kluis (dukatens) en bieropslag (bier) opslaan. De rest vervalst. Heeft hij zijn kluis en/of bieropslag opgewarehouseerd, dan kan hij er respectievelijk 5 dukaten of 5 bier opslaan.



Heeft de speler dobbelstenen over die hij niet wil of kan inzetten, dan legt hij witte dobbelstenen op zijn bierviltje terug en dobbelstenen in zijn eigen kleur in de algemene voorraad. Daarna voert de volgende speler (met de klok mee) al zijn acties uit, enzovoort.

Zodra alle spelers hun acties van fase **F** hebben uitgevoerd, eindigt deze fase.

Voorbeeld:

In de planningsfase heeft Wouter een afwasser gebruikt om de groene dobbelsteen met waarde 4 op een gast te zetten die een dobbelsteen van waarde 5 vereist, en een afwasser om een 1 op een edelman (waarde 2 vereist) te kunnen leggen.



Hij voert nu de volgende acties uit:

- Hij bedient beide gasten door de dobbelstenen te verwijderen. Daarvoor krijgt hij in totaal $(5+6=)$ 11 dukaten.

- Hij neemt de dobbelsteen van de (opgevaardeerde) kassa en krijgt daar 3 dukaten voor.
- Hij betaalt in totaal 18 dukaten (11 van zijn gasten, 3 van de kassa en 4 uit zijn kluis) om de bierlevering op te waarderen. Hij legt zijn kluisfiche op de 1. Voor de opwaardering krijgt hij een edelman, die hij gedekt op zijn trekstapel legt.
- Hij bedient de edelman door de dobbelsteen erop te verwijderen. Met de 2 dukaten die hij daarvoor krijgt, koopt hij een leverancier en legt hij deze gedekt op zijn trekstapel.
- Nu produceert hij bier. Omdat hij de bierlevering net heeft opgevaardeerd, krijgt hij voor elk van zijn 3 dobbelstenen een extra bier. Hij verwijdert de 3 dobbelstenen van de bierlevering en krijgt voor elke dobbelsteen 3 bier (2 voor de bierlevering en 1 voor de leverancier ernaast), in totaal 9 bier.
- Voor deze 9 bier werft Wouter nu een gast die 7 bier kost (hij legt deze gedekt op zijn trekstapel). Het resterende bier slaat hij in de bieropslag op. Hij krijgt voor deze gast direct 3 dukaten. Samen met de ene dukaat in zijn kluis, beschikt Wouter nu nog over 4 dukaten.
- Wouter wil zijn afwasruimte opwaarderen. Dat kost hem eigenlijk 9 dukaten. Hij kan echter 2 afwassers in de voorraad terugleggen en zo voor elk van hen 3 dukaten minder betalen. Wouter betaalt dus 3 dukaten en legt de 2 afwassers terug in de voorraad. Hij slaat 1 dukaat in de kluis op. Voor deze opwaardering (een afwasser vast aannemen) krijgt hij een extra edelman. Daarmee eindigt zijn actiefase.

G Het laatste rondje! (alle spelers tegelijkertijd)
Iedere speler neemt nu **alle kaarten** die hij in fase **B** heeft omgedraaid en in of naast zijn taveerne heeft gelegd, en legt deze links van zijn trekstapel als open aflegstapel.

Staat de maan nu op het laatste veld van het rondenspoor, dan eindigt het spel direct. Zo niet, geef dan de bierpul met de klok mee aan de volgende speler en begin weer met fase **A**.

EINDE VAN HET SPEL



Het spel eindigt na de 8^e ronde. Iedere speler telt nu de overwinningspunten op al zijn kaarten (trek- en aflegstapel). Deze staan rechtsboven op een kaart. De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler die bij elkaar opgeteld het meeste bier en geld overheeft. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

Verduidelijkingen van de symbolen

Opwaarderingen met gevolgen vanaf de volgende ronde



Serveerster

De speler heeft nu een vast aangestelde serveerster. Zij staat de speler toe om in fase **C** een dobbelsteen **in zijn kleur** te werpen en deze later op een actieveld te leggen. De speler krijgt de dobbelsteen **niet** direct bij het aanstellen van een serveerster, maar pas **vanaf de volgende ronde**.



Afwasruimte

De speler heeft nu een vast aangestelde afwasser. Hij kan nu eenmaal per ronde in fase **E** een dobbelsteen (een witte of één in de eigen kleur) inzetten alsof de waarde ervan **1 hoger** is (draai de dobbelsteen niet). Het is niet mogelijk om met een afwasser de waarde van een dobbelsteen van 6 naar 1 te veranderen. De speler mag de vast aangestelde afwasser **niet** direct inzetten, maar pas **vanaf de volgende ronde**.



Een extra tafel

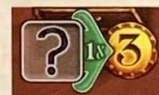
Vanaf de volgende ronde heeft de speler nu ten minste 4 tafels tot zijn beschikking om zijn gasten in fase **B** plaats te bieden. Hij mag bij de aanschaf van deze opwaardering **niet** direct kaarten omdraaien om de tafel te vullen. De tafel wordt pas **vanaf de volgende ronde** actief.

Opwaarderingen met directe gevolgen



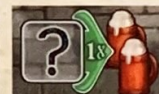
Bierlevering

De speler krijgt **per direct** meer bier geleverd. Voor elke dobbelsteen die de speler via de actie "bier leveren" verwijdert, krijgt hij nu 2 bier (plus zoals gebruikelijk 1 bier voor elke omgedraaide leverancier).



Kassa

Bij de actie "de kassa legen" krijgt hij bij het verwijderen van de dobbelsteen **per direct** 3 dukaten.



Huismerk

Bij de actie "het vat" krijgt hij bij het verwijderen van de dobbelsteen **per direct** 2 bier.



Kluis

Aan het einde van een ronde mag de speler **per direct** ten hoogste 5 dukaten in zijn kluis opslaan. Een eventueel overschot valt.



Bieropslag

Aan het einde van een ronde mag de speler **per direct** ten hoogste 5 bier in zijn bieropslag opslaan. Een eventueel overschot valt.



De monnik

Bij de actie "de monnik" mag de speler bij het verwijderen van een dobbelsteen **per direct** zijn kloosterfiche 2 velden vooruitzetten.

Bonussen op het rondenspoor

Zodra de maan naar het volgende veld op het rondenspoor wordt gezet, krijgt iedere speler **direct** de bijbehorende bonus.

Ronden 1, 4 en 6

Iedere speler neemt een bargast en legt deze op een kruk aan de bar. Een speler kan een bargast eenmalig inzetten: doe hem daarna in de doos. De speler moet op het **moment dat hij de bargast inzet**, beslissen welke van de twee volgende acties hij ermee wil uitvoeren:



Nadat de speler in fase **(B)** al zijn tafels heeft gevuld, mag hij de bargast afgeven en moet hij **alle kaarten** die hij in deze fase heeft omgedraaid open op zijn aflegstapel leggen. Hij begint deze fase daarna van voren af aan.

OF



De speler mag tijdens zijn actiefase **(F)** een bargast afgeven om 1 veld op het kloosterspoor vooruit te gaan.

Een speler mag in 1 fase **(B)** of **(F)** meerdere bargasten inzetten.



Ronde 2

Iedere speler kiest één van de 2 volgende: een gast die 3 bier kost **of** een bierhandelaar. Hij legt de kaart gedekt op zijn **trekstapel**.



Ronde 3

Iedere speler kiest één van de 2 volgende: hij neemt deze ronde eenmalig een dobbelsteen in zijn kleur, werpt deze en legt hem onder zijn taveerne. Hij mag deze dobbelsteen in fase **(E)** voor een actie gebruiken. **Of** hij neemt een afwasser en legt deze gedekt op zijn **trekstapel**.



Ronde 5

Iedere speler kiest één van de 2 volgende: hij neemt een tafel **of** een leverancier. Hij legt de kaart gedekt op zijn **trekstapel**.



Ronde 7

Iedere speler kiest één van de 2 volgende: hij neemt deze ronde eenmalig een dobbelsteen in zijn kleur, werpt deze en legt hem onder zijn taveerne. Hij mag deze dobbelsteen in fase **(E)** voor een actie gebruiken. **Of** hij neemt een bierhandelaar en legt deze gedekt op zijn **trekstapel**.



Ronde 8

Iedere speler mag direct één van zijn tegels naar keuze opwaarderen door deze naar de achterkant te draaien. Hij krijgt daar **geen** edelman voor! De op deze manier verkregen opwaardering is in de huidige ronde direct geldig.

Beloningen op het kloosterspoor en op gastenkaarten

Alle bonussen die een speler krijgt, moet hij **direct** uitvoeren of laten vervallen.

Bierhandelaar / Afwasser / Serveerster / Tafel / Leverancier



De speler neemt de betreffende kaart uit de algemene voorraad en legt deze gedekt op zijn **trekstapel**.



2 dukaten / 3 dukaten / 4 dukaten

De speler krijgt het afgebeelde aantal dukaten.

Klooster



De speler zet zijn kloosterfiche 1 / 2 velden vooruit. Eindigt hij op een veld met een bonus of passeert hij deze, dan krijgt hij de bonus **direct**.



Huisverbod

De speler mag direct een stamgast of gast die aan **één van zijn tafels** zit **uit het spel verwijderen** (geen gast uit zijn trek- of aflegstapel). Hij mag dat uitsluitend doen als er op dat moment geen dobbelsteen op ligt. De tafel wordt niet opnieuw bezet. Het is toegestaan om een gast aan een tafel eerst te bedienen en dukaten van hem te ontvangen, en hem daarna te verwijderen. Doe de verwijderde kaart in de doos.



Kroon

De speler krijgt 1 edelman en legt deze gedekt op zijn **trekstapel**.

SPELREGELS DIE VAAK WORDEN VERGETEN

- Bij opwaarderingen kunnen bijbehorende kaarten afgegeven worden om speciale korting te krijgen.
- Voor elke opwaardering krijgt een speler een edelman, die hij gedekt op zijn trekstapel legt.
- Trekt een speler meerdere edellieden in een ronde, dan legt hij deze allemaal op dezelfde tafel.
- Bierhandelaren worden niet bij de bierlevering gelegd, maar leveren standaard 1 bier.
- Aan het einde van een ronde moeten **alle** kaarten (niet alleen de gasten) worden afgelegd.
- Een speler kan voor bier ook direct edellieden werven (zie overzicht op kloostertableau).
- Gekochte en verkregen kaarten komen altijd gedekt op de trekstapel.
- Een speler krijgt de bonus op een nieuwe gastenkaart direct bij het pakken ervan.
- Een speler krijgt de betreffende inkomsten (dukaten of bier) pas bij het verwijderen van een dobbelsteen.
- Een speler mag per beurt **TEN HOOGSTE** 1 gast werven en **TEN HOOGSTE** 1 taveerkaart per soort kopen.

SAMENVATTING

- 1** Kaarten leggen totdat alle tafels zijn bezet.
- 2** Per serveerster 1 eigen, extra dobbelsteen werpen.
- 3** Iedere speler dobbelt 4 witte dobbelstenen en legt deze op zijn bierviltje.
- 4** Iedere speler neemt 1 dobbelsteen van zijn bierviltje. Daarna bierviltjes met de klok mee doorschuiven.
- 5** Dobbelstenen op passende velden leggen.
- 6a** (Met module 3: bier en geldbedrag vergelijken en het roemfiche de lagere waarde vooruitzetten.)
- 6b** Dobbelstenen verwijderen om in het klooster vooruit te gaan, bier te schenken of dukaten te incasseren. Daarmee nieuwe gasten, personeel, meubilair of uitbreidingen regelen.
- 7** Gekochte kaarten komen gedekt op de trekstapel.
- 8** Elke opwaardering levert 1 edelman op.
- 9** Tot slot alle openliggende kaarten op de aflegstapel leggen.

Alle spelers tegelijkertijd

Alle spelers om de beurt



© 2019 Schmidt Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Wolfgang Warsch
Illustraties: Dennis Lohausen
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU



TAV01-02381-1911

DE TAVEERNEN VAN DE -OUDE STAD-

DE MODULEN

Hebben de spelers module 1 al eens gespeeld of zoeken ze direct een grotere uitdaging, dan kunnen ze het spel met deze module interessanter en afwisselender maken.

Belangrijk! De module bouwen op elkaar door. Willen de spelers bijvoorbeeld met module 4 spelen, dan moeten ze ook het speelmateriaal en spelregels van module 1, 2 en 3 gebruiken.

MODULE 2

“Borrel - dat was zijn laatste woord”

Bier en dukaten? Neuh! Een wereldse waard heeft sterke drank nodig. Daarmee kan hij krachtige bonusacties verdienen.

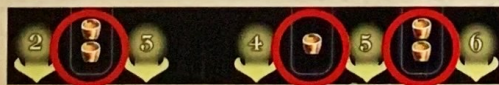
AANVULLEND SPEELMATERIAAL

- 20 borrels
- 12 dubbelzijdige artiestentegels (4 per soort artiest)
- 3 dranktegels



VOORBEREIDING

Leg het kloostertableau met de **winterkant** naar boven op tafel. Doe de dranktegels zo in de 3 uitsparingen dat de **borrels zichtbaar** zijn. De 2 tegels met 2 borrels komen op de plekken tussen ronde 2 en 3, en tussen ronde 5 en 6. Tussen ronde 4 en 5 komt de tegel met 1 borrel. De voorbereiding is gelijk aan die van module 1. Leg de borrels als voorraad op tafel. Leg voor iedere speler 3 verschillende artiestentegels naast het kloostertableau. Doe de overige artiestentegels in de doos.



WIJZIGINGEN VAN HET SPELVERLOOP

Het rondenspoor

Op de winterkant van het kloostertableau staan er andere bonussen op het rondenspoor. De volgende bonussen zijn nieuw:

Borrel: passeert de maan een borrel, dan krijgt iedere speler **direct** 1 (in rondenspoor) rondenspoor (in rondenspoor) of 2 (in rondenspoor) rondenspoor uit de algemene voorraad. Hij legt deze in zijn taveerne op de bar rechts naast de kassa.



In **ronden 2, 3 en 5** komen drankbestendige artiesten de gasten van de taveerne vermaken. Iedere speler neemt de afgebeelde artiestentegel en **kiest één van beide kanten**. Hij legt de tegel met de door hem gekozen kant naar boven in zijn taveerne. Dit levert geen directe actie op! Deze kan later met behulp van borrels worden geactiveerd. **In de loop van het spel mogen de artiestentegels niet meer worden gedraaid!** Beslis dus zorgvuldig!



Een borrelactie uitvoeren

Heeft een speler voldoende borrels, dan kan hij deze aan een artiest geven. Die bedankt hem dan met de afgebeelde actie voor de gift. De speler moet het op de tegel afgebeelde aantal borrels in de algemene voorraad leggen en mag daarna de aangegeven actie uitvoeren. Hij mag alle acties (op 1 uitzondering na, zie onder) **zo vaak hij wil** uitvoeren, zolang hij voldoende borrels heeft.

Borrelacties



Tijdens “**Er wordt nu geserveerd**”:
Leg 1 borrel in de voorraad terug. Ontvang 2 dukaten.

O
F



Tijdens “**Er wordt nu geserveerd**”:
leg 2 borrels in de voorraad terug. Ontvang 3 bier.



Tijdens **“Er wordt nu geserveerd”**: leg 5 borrels in de voorraad terug. Je mag **direct** de actie “taveerne opwaarderen” of “personeel vast aannemen” uitvoeren zonder de kosten ervan te betalen. Je krijgt er zoals gebruikelijk 1 edelman voor.

O
F



Tijdens **“Er wordt nu geserveerd”**: Leg 2 borrels in de voorraad terug. Verwijder een stamgast of gast die aan één van je tafels zit **uit het spel**. Dat mag je uitsluitend doen als er geen dobbelsteen op de gast ligt.



Tijdens **“Het laatste rondje!”**: leg 1 borrel in de voorraad terug. Voordat je je kaarten opruimt, mag je 1 openliggende kaart naar keuze **op je trekstapel** leggen. Deze actie mag je ten hoogste 1x per ronde uitvoeren.

O
F



Tijdens **“Keuze-stress”**: leg 1 borrel in de voorraad terug. Draai één van je dobbelstenen **naar een zijde naar keuze** voordat je deze op een actieveld legt.

Let op: een speler mag **aan het einde van zijn beurt** niet meer dan 4 borrels hebben. Eventuele overvloedige borrels moet hij in de algemene voorraad terugleggen.


EINDE VAN HET SPEL

Een speler krijgt aan het einde van het spel **1 overwinningspunt** voor elk van zijn niet gebruikte borrels.

MODULE 3 “Je roem snelt je vooruit”


Een goede reputatie is een vereiste voor een florierende taveerne. Snelt je roem je vooruit, dan is de weg naar succes al bijna helemaal geplaveid.

AANVULLEND SPEELMATERIAAL

- 4 roemfiches (A)
- 16 bardkaarten (B)
- 10 gastenkaarten (met -symbool) (C)
- Achterkant van de waardtegels met het roemspoor (D)



VOORBEREIDING

 Schud de 10 gastenkaarten met de witte dobbelsteen erop door de stapel gastenkaarten. Leg het kloostertableau met de **winterkant** naar boven op tafel. Leg de dranktegels zo in de 3 uitsparingen dat de borrels **niet zichtbaar** zijn. Leg de 16 bardkaarten open naast de bierhandelaars in het kaartenaanbod.



Iedere speler legt zijn taveernetableau zo neer dat het roemspoor onderaan (bij de waard) zichtbaar is (zie de afbeelding). Doe het kleine uitgestanste onderdeel van het roemspoor zo in de uitsparing dat de handtekening **niet zichtbaar** is. Iedere speler krijgt een roemfiche en legt het op de waard. Doe overige roemfiches terug in de doos. De resterende voorbereidingen zijn gelijk aan die van module 1 en 2.

WIJZIGINGEN VAN HET SPELVERLOOP

Het roemspoor

Het roemspoor is een **doorlopende route** die uit 11 of 12 (module 5) velden bestaat. Elke keer dat de reputatie van de taveerne stijgt, zet de speler zijn roemfiche met de klok mee vooruit. Na het kroonveld **gaat het weer bij veld 1 (overwinningspunt) verder**. Het is niet toegestaan om verkregen stappen te laten vervallen.

Bereikt of passeert het roemfiche van een speler één van de volgende velden, dan krijgt hij direct de aangegeven bonus:



Neem 1 borrel.



Neem 1 borrel **OF** verwijder 1 gast uit je taveerne (zie module 1, blz. 11 van de spelregels).



Neem 1 edelman en leg deze gedekt op je trekstapel.

De roemfase

Nadat een speler al zijn dobbelstenen heeft gelegd (fase **E**) en **voordat** hij zijn eerste actie uitvoert (fase **F**), voert hij **een extra fase** uit: de roemfase.

Daarna rekt hij uit hoeveel dukaten hij gaat produceren. Dat is de som van:

- dukaten die hij krijgt via gastenkaarten waar een dobbelsteen op ligt.
- 1 of 3 dukaten die hij krijgt via de kassa als daar een dobbelsteen ligt.

Vervolgens berekent hij hoeveel bier hij gaat produceren. Dat is de som van:

- bier dat hij via de bierlevering ontvangt: voor elke dobbelsteen daar krijgt hij 1 bier (of 2 bier na een opwaardering) plus 1 extra bier voor elke leverancier die er open naast ligt.
- 1 of 2 bier dat hij via het vat krijgt als daar een dobbelsteen ligt.
- 1 bier voor elke bierhandelaar die open naast zijn bieropslag ligt.

Hij zet zijn roemfiche nu zoveel velden vooruit als **de laagste van beide sommen**.

Belangrijk: voor de berekening van de productie gelden **uitsluitend actie-velden met dobbelstenen en de bierhandelaars**.

Al het op een andere manier verkregen geld of bier telt **niet** mee.

De volgende dingen tellen **niet** mee: geld en bier dat zich in de kluis en de bieropslag bevindt en dat wat een speler via artiesten, het klooster en directe bonussen (van gasten) krijgt. Ook als een speler tijdens de actiefase (fase **F**) een tegel opwaardeert die meer produceert, telt deze nog niet mee, omdat de roemfase vóór fase **F** plaatsvindt.

Belangrijk: heeft de speler die aan de beurt is zijn roemfase afgehandeld, dan start hij **DIRECT** met fase **F**. Pas nadat hij met fase **F** klaar is, is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt, die dan met zijn roemfase begint.

Let op: verandert een speler tijdens fase **F** zijn plannen, dan kan dat met terugwerkende kracht invloed hebben op het roemspoor. Werk de situatie bij als dat het geval is!



De barden

Met de barden wordt nieuw personeel geïntroduceerd dat een speler kan aannemen. In de fase "Er wordt nu geserveerd" kan een speler voor 1 dukaat een bard aannemen. Zoals gebruikelijk moet hij een gekochte bard gedekt op zijn trekstapel leggen.

Trekt een speler tijdens fase **B** een bard, dan legt hij deze rechts naast zijn bieropslag (waar ook bierhandelaars worden gelegd).

De serenade van de bard

Voor elke bard die de speler in fase **B** heeft omgedraaid, mag hij in actiefase **F** zijn roemfiche 1 veld vooruit zetten (met de klok mee).



Nieuwe gasten

Koopt een speler een gastenkaart waar roemstappen op zijn afgebeeld, dan zet hij zijn roemfiche het betreffende aantal velden vooruit (met de klok mee).



Koopt hij een gastenkaart waar een borrel op is afgebeeld, dan krijgt hij direct 1 borrel.

Voor beide gasten geldt dat de speler de betreffende bonus **niet nogmaals krijgt** als hij de gast in een latere ronde op één van zijn tafels legt.

EINDTELLING

Aan het einde van het spel krijgt een speler naast de overwinningpunten voor zijn kaarten ook punten voor zijn roem. Hij krijgt zoveel overwinningpunten als is aangegeven op het veld waar zijn roemfiche zich bevindt of zoveel als op het laatste veld met overwinningpunten dat hij is gepasseerd als hij op een borrelveld staat. Ligt zijn fiche op het kroonveld , dan krijgt hij geen overwinningpunten (die heeft hij al via de edelliedenkaart gekregen).



Voorbeeld: Wouters roemfiche ligt aan het einde van het spel op veld 6. Hij krijgt daar 5 overwinningpunten voor.

MODULE 4 "Alle begin is moeilijk"

Iedereen kan een taverne openen. Daar zijn alleen een serveerster, een leverancier en een tafel voor nodig. Dat betekent echter niet dat andere bedrijfsmodellen minder succesvol zijn!

AANVULLEND SPEELMATERIAAL

- 7 startkaarten



VOORBEREIDING

De enige aanpassing op de voorbereiding bestaat eruit dat de spelers niet automatisch 1 serveerster, 1 tafel en 1 leverancier aan hun stamgasten toevoegen, maar dat iedere speler in plaats daarvan een startkaart gebruikt.

Schud de 7 startkaarten, trek er 3 en leg deze open op tafel. Iedere speler kiest één van de 3 startkaarten en neemt de erop afgebeelde kaarten en bonussen. Het is toegestaan dat meerdere (of zelfs alle) spelers dezelfde startkaart kiezen.



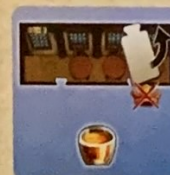
Neem 1 serveerster, 1 tafel en 1 leverancier.



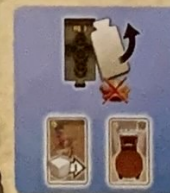
Neem 1 bard, 1 bierhandelaar, 1 leverancier en 1 afwasser.



Zet je kloosterfiche direct 3 velden vooruit (daar krijg je direct een bierhandelaar voor). Je mag direct 2 stamgasten uit je stapel verwijderen. Doe deze terug in de doos.



Neem 1 borrel. Je mag je taverne direct kosteloos met 1 tafel opwaarderen. Je krijgt daar **geen** edelman voor.



Neem 1 bard en 1 tafel. Je mag je bieropslag direct kosteloos opwaarderen. Je krijgt daar **geen** edelman voor.

LET OP: leg je bieropslagfiche direct op 5. Je begint het spel zo dus met 5 bier.



Neem 1 serveersterkaart. Daarnaast mag je je serveerster direct kosteloos vast aannemen door het fiche met de hond om te draaien. Je krijgt daar **geen** edelman voor.



Neem 1 afwasser. Je mag direct 1 stamgast uit je stapel verwijderen. Doe deze terug in de doos. Je mag je kassa direct kosteloos opwaarderen. Je krijgt daar **geen** edelman voor.



Vergeet niet om je trekstapel te schudden voordat je met de eerste ronde start!

Alle andere spelregels uit module 1 tot en met 3 blijven van kracht.

MODULE 5 "Hoe later de avond, hoe fijner de gasten"

Je roem snelt je rap vooruit. Maar heb je je gastenboek ook al mooi gevuld met handtekeningen van tevreden klanten? Zoiets kan aantoonbaar twijfelende edellieden overtuigen.

AANVULLEND SPEELMATERIAAL

- 4 gastenboeken
- 40 handtekeningenfiches



VOORBEREIDING




De voorbereidingen zijn gelijk aan die van module 1 tot en met 4. Draai in deze module echter het uitgestante onderdeel in het roemspoor om, zodat de **handtekening zichtbaar** is. Iedere speler krijgt een gastenboek en legt het boven zijn taveerne. Doe overgebleven gastenboeken in de doos.

Leg de handtekeningenfiches als voorraad naast de gastenkaarten. Leg 1 handtekeningenfiche op elk van de 4 gastenkaarten in het open aanbod en op de gast die 3 bier kost.

WIJZIGINGEN VAN HET SPELVERLOOP

Het gastenboek

Het gastenboek van een speler bestaat uit 4 kolommen, die hij van boven naar beneden vult. Er zijn 2 manieren om handtekeningen in zijn gastenboek te krijgen:

- Elke keer dat een speler met bier een gast werft, neemt hij het op de gast liggende handtekeningenfiche en legt hij het op zijn gastenboek in de kolom die met de waarde van de net geworven gast overeenkomt (3/4 bier, 5 bier, 6 bier of 7/8 bier). Leg bij het aanvullen van het open aanbod gasten direct een handtekeningenfiche op de net getrokken gast. Dat geldt ook voor een nieuwe gast die 3 bier kost.
- Bereikt of passeert het roemfiche van een speler dit symbool  op het roemspoor, dan mag hij direct een handtekeningenfiche uit de voorraad nemen en in een kolom **naar keuze** leggen (ook nu geldt: van boven naar beneden!).

Legt de speler een handtekeningenfiche op een bonusveld, dan krijgt hij de betreffende bonus direct. Mag hij een fiche in een kolom leggen waarvan alle 4 velden al gevuld zijn, dan vervalt het.

Een speler krijgt de volgende bonussen **direct** als hij het handtekeningenfiche op het betreffende veld legt:



Neem 1 bierhandelaar en leg deze gedekt op de trekstapel.



Neem 1 afwasser en leg deze gedekt op de trekstapel.



Neem 1 serveerster en leg deze gedekt op de trekstapel.



Neem 1 tafel en leg deze gedekt op de trekstapel.



Zet je roemfiche 1/3 velden vooruit.



Neem direct een edelman en leg deze gedekt op de trekstapel.



Neem direct 1 borrel.

Legt de speler een handtekeningenfiche op het laatste lege veld van een horizontale rij, dan krijgt hij ook 1 edelman en legt hij deze gedekt op zijn trekstapel.

Het aantal handtekeningenfiches is gelimiteerd. In het uitzonderlijke geval dat een speler een gast zonder handtekeningenfiche neemt, kan hij geen handtekeningen meer in zijn gastenboek opnemen.

Let op: ook in deze module mag een speler niet meer dan 1 gast per ronde werven.

Alle andere spelregels van module 1 tot en met 4 blijven van kracht.