



БУХТА ТОРГОВЦЕВ

Хозяин таверны

Хозяин таверны

Мистер Скверн, печально известный Хозяин таверны, гарантирует своим клиентам набор простых услуг: крепкие напитки, мягкую постель и незамедлительный удар под зад тем, кто устраивает неприятности.

Хозяин таверны не продает большие товары на пирсах, как другие торговцы. Вместо этого он предлагает искателям приключений ночлег после утомительного дня, проведенного на рынках. Однако комнат в таверне мало, а клиенты крайне придирчивы. И последнее, что вам нужно, – это кто-то, твякующий о том, как ему не понравилось в вашем заведении...

Автор игры: Карл Фон Остранд • Дизайн: Карл Фон Остранд, Джонатан «Джонни Пак» Кантан и Дрейк Виллареал
Разработка: Джонни Пак и Дрейк Виллареал • Режим для одного игрока: Джонни Пак и Дрейк Виллареал
Художник: Михайло Дмитриевски – Мичо • Дополнительный художник: Боян Дранго
Графический дизайн: Боян Дранго • Скульптор фигурок: Сильвиу Аврам
Дизайн 3D-компонентов: Джон Шалтерс • Правила: Тэрррент Фэкл и Стелла Джаджа – Meeple University
Редакторы: Меллиса Делп и Уилл Мэдоус – Tantrum House • Идея: Джон Бриджер
Дополнительные правила и редактора: Джонни Пак и Дрейк Виллареал
Продюсеры: Ивана и Войкан Крстевски, Тони Тошевски и Майя Денков • Издательство: Final Frontier Games

КОМПОНЕНТЫ

- Этот буклет правил
- 1 фигурка Хозяина таверны
- 1 планшет торговца
- 1 планшет персонала
- 1 объемный прилавок
- 4 объемных картонных кровати (двухсторонние 4-х цветов)
- 12 маленьких товаров Хозяина таверны (по 3 каждого из 4-х цветов)
- 12 пластиковых подставок
- 4 покупателя (по 1 каждого из 4-х цветов)



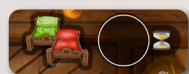
I.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите планшет Хозяина таверны, планшет персонала и прилавок перед собой.
2. Добавьте по 1 дополнительному покупателю каждого цвета в мешочек искателей приключений – теперь в нем 13 воинов, 13 бардов, 9 дворян и 9 волшебников.
3. Храните напитки (маленькие товары) и кровати поблизости.
4. Поставьте фигурку Хозяина таверны на ячейку «Активировать персонал» на вашем планшете.

ДЕЙСТВИЯ ХОЗЯИНА ТАВЕРНЫ

Заправить постель (1 час/2 часа)



У вас есть две ячейки действий: одна для красных и зеленых кроватей и одна – для желтых и синих.

Возьмите 1 **кровать** из своего запаса, переверните ее стороной соответствующего цвета и поставьте в **свободную комнату**. Чтобы выполнить это действие, у вас должна быть хотя бы одна пустая комната.

Примечание: У вас есть только 2 кровати каждого цвета.



Налить напиток (стоимость варьируется)

У вас есть три ячейки действий, где вы можете **наливать напитки** – каждая соответствует определенной комнате. Стоимость этого действия зависит от выбранной ячейки.

Поставьте на прилавок 1 **напиток** (маленький товар), соответствующий цвету кровати в комнате, расположенной прямо над выбранной ячейкой действия. Вы не можете выполнить это действие, если в комнате над выбранной ячейкой действия нет кровати.

ФАЗА РЫНКА – КОМНАТЫ

В фазу Рынка вы можете продавать напитки на пирсе при Рыночной площади (в центре) или на пирсе при Черном рынке (справа). В отличие от других торговцев вы не производите большие товары. На вашем планшете также нет символов финансирования.



Примечание:

Если вы получаете большой товар благодаря способностям карт Горожан, вместо этого поставьте кровать соответствующего цвета в свободную комнату, если это возможно.



В конце фазы Рынка выполните следующие действия, чтобы разыграть уникальную для Хозяина таверны **фазу Приема постояльцев**:

1. С каждого пирса возьмите 1 искателя приключений того цвета, которого на этом пирсе больше всего (покупателя или разбойника).

- Если на пирсе одинаково много искателей приключений нескольких цветов, выберите любой из этих цветов.
- Если возможно, положите каждого полученного таким образом покупателя на кровать на вашем планшете, соответствующую ему по цвету и положению:
 - ▶ Например, покупателя с пирса при Восточном базаре (слева) можно разместить только в вашей левой комнате и только в том случае, если в ней есть кровать соответствующего покупателю цвета.
 - ▶ Разбойники никогда не занимают комнату.
- Разбойники и покупатели, для которых не нашлось кровати, устраивают **потасовку**. Поставьте их на ячейку потасовки на вашем планшете.

2. За каждую комнату с кроватью и покупателем в ней:

- Получите золото в количестве, указанном на этой кровати.
- Дополнительно получите эту же сумму за каждого **постоянного клиента такого же цвета**, сидящего за **столом**.
- Верните использованную кровать в свой запас.

3. После розыгрыша каждой занятой комнаты переместите покупателя на место соответствующего ему цвета за столом. Он становится постоянным клиентом и остается за столом до конца игры.

- Если свободных мест соответствующего цвета нет, переместите его на ячейку потасовки.

4. В конце фазы возьмите по 1 карте Порчи за каждого искателя приключений, участвующего в потасовке.

Пример: На пирсах при Восточном базаре и при Рыночной площади покупателей одного цвета явно больше, поэтому синий волшебник приходит в таверну с пирса при Восточном базаре, а красный воин – с пирса при Рыночной площади. На пирсе при Черном рынке есть 2 разбойника и 2 зеленых барда. Вы можете выбрать любого искателя приключений, но барда взять выгоднее, ведь вы подготовили зеленую кровать. Вы кладете волшебника на синюю кровать в левой комнате, а барда – на зеленую кровать в правой комнате. Для воина на кровати соответствующего цвета нет, и он, негодую, устраивает потасовку.



Пример: С синего волшебника вы берете только 8 золота за ночлег, как указано на кровати. За зеленого барда вы получаете 6 золота за ночлег и еще по 6 золота за каждого из 3-х зеленых постоянных клиентов – всего 24 золота! Вы передвигаете свой маркер золота на $8 + 24 = 32$ деления вперед. Затем вы перемещаете волшебника за стол на синее место, а барда – на ячейку потасовки, поскольку для него нет свободного зеленого места за столом. В конце этой фазы 3 искателя приключений участвуют в потасовке – за это возьмите 3 карты Порчи.



Найм Горожан (цена варьируется)

Наймите Горожанина с Городской площади и сразу примените его способность. Затем положите карту под выбранную ячейку планшета персонала. На картах большинства Горожан есть символы Гильдий, которые приносят золото во время финального подсчета.



Активировать персонал (2 часа)

Вы можете в любом порядке активировать все способности персонала, под которыми лежат карты Горожан.



Бармен: Получите разовое финансирование любой Гильдии.



Горничная: Переверните 1 кровать на другую сторону или замените 1 кровать с вашего планшета на кровать из вашего запаса.



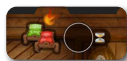
Вышибала: Удалите 1 искателя приключений с ячейки потасовки и поставьте его на соответствующее место за столом или верните в мешочек искателей приключений.



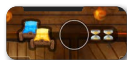
Охранник: Выберите и сбросьте 1 карту Порчи.



Три комнаты соотносятся с тремя пирсами (слева направо). После фазы Рынка возьмите с каждого пирса по 1 искателю приключений того цвета, которого на этом пирсе больше всего, и положите в соответствующие комнаты на кровати. Искатели приключений, которых нельзя разместить в комнатах, отправляются на ячейку потасовки.



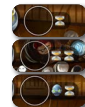
Поставьте 1 красную или зеленую кровать из вашего запаса в свободную комнату.



Поставьте 1 синюю или желтую кровать из вашего запаса в свободную комнату. Правильно заполненные комнаты принесут вам деньги и постоянных клиентов.



Переместите 1 напиток из вашего запаса на прилавок. Цвет напитка должен соответствовать цвету кровати в комнате над выбранной ячейкой действия. Если кровати там нет, вы не можете выполнить это действие.



Постояльцы, которым нашлось соответствующее место за столом, становятся постоянными клиентами. Вы получаете дополнительное золото каждый раз, когда в таверне останавливается искатель приключений такого же цвета.



После розыгрыша всех комнат возьмите по 1 карте Порчи за каждого искателя приключений на ячейке потасовки.

