DIE TAVERNEN IM TIEFEN THAL

Wolfgang Warsch

Un juego de colocacion de dados y construccion de mazos de Wolfgang Warsch.
Para 2–4 jugadores, de 12+ años

INTRODUCCION

El pequeño pueblo de Tiefenthal es famoso por sus tabernas poco iluminadas. Cuando visites la famosa TABERNA DEL VALLE PROFUNDO, te encontrarás con los clientes habituales, que son los aldeanos de la zona.

Cada jugador asume el papel del dueño de una taberna y trata de atraer a nuevos y ricos clientes. Solo haciendo esto, ganará suficiente dinero para pagar las ampliaciones de la taberna, lo que a su vez atraerá a los nobles a que la visiten. ¿Pero que ampliación es la correcta para invertir? Una mesa adicional nunca duele, y un almacén de cerveza más grande también es una buena idea. ¡Con el enfoque adecuado en sus gastos, se asegurara de que la cerveza fluya libremente!

El desafío de TABERNA DEL VALLE PROFUNDO es elegir hábilmente los dados y desarrollar tu mazo de cartas personal de la manera más rentable posible.

Schmidt

PREPARACION

1. Coloca el **Tablero del Monasterio** con el lado de verano (sin nieve) hacia arriba. Coloca las **Losetas de Schnapps** en los 3 huecos superiores del Monasterio de forma que no se vean los aguardientes. Durante el juego, estarás pasando los posavasos de dados de jugador a jugador. Deja suficiente espacio en el centro de la mesa para que esto sea fácil, sin obstáculos.

2. Monta el **Marcador de Ronda** (Luna) y colócalo sobre el primer lugar del contador de ronda en la parte superior del Monasterio (**2a.**). Coloca 3 **Clientes en la Barra** por jugador junto al Monasterio (**2b.**). El resto de Contadores de Clientes pueden ser devueltos a la caja.

DEL JUEGO

3. Devuelve todas las cartas de Bardos de las **Cartas de Taberna** a la caja; solo se utilizarán del Módulo 3 en adelante.

Ordena las Cartas de Taberna restantes (Distribuidor de Cerveza, Lavaplatos, Camareras, Mesas y Proveedores de Cerveza) según su tipo y colócalas como se muestra, alineadas por orden de coste ascendente, para que cada jugador pueda alcanzarlas fácilmente. El coste en doblones de cada Carta de Taberna se muestra en la esquina superior izquierda.

4. A continuación se ordenan las **Cartas de Clientes**. En la esquina superior izquierda de la carta, se muestra el coste en Cerveza para comprarla. Localiza a los 8 clientes con un coste de 3 cervezas y colocalos en un mazo boca arriba (**4a.**).

Después, retira las 10 Cartas de Clientes con un dado blanco en la parte superior de la carta. Estas cartas solo se usan del Módulo 3 en adelante; devuélvelas a la caja.

Baraja el resto de las Cartas de Clientes y colócalas como un mazo boca abajo a la izquierda de los clientes que cuestan 3 Cervezas (**4b.**). Ahora roba 4 cartas de ese mazo y ponlas boca arriba a la derecha de los clientes que cuestan 3 Cervezas (**4c.**).

5. Las **Cartas de Nobles** son un tipo especial de clientes. Colócalas en un mazo boca arriba a la derecha del resto de Cartas de Clientes.

6. Cada jugador coge un **Tablero de Taberna** y 10 losetas: [**Mesas** (**6a.**), **Camarera** (**6b.**), **Caja** (**6c.**), **Monje** (**6d.**), **Lavaplatos** (**6e.**), **Caja fuerte** (**6f.**), **Tabernero** (**6g.**), **Barril** (**6h.**), **Proveedor de Cerveza** (**6i.**) y **Almacén de Cerveza** (**6j.**)] y las coloca en su lugar correspondiente de la Taberna (ver imagen). Las losetas estarán alineadas de manera que el símbolo del doblón quede en la esquina superior izquierda. Coloca el Tabernero de manera que los Puntos de Victoria **no** estén visibles.

7. Cada jugador coge un **Marcador de Caja Fuerte** amarillo y lo coloca en el espacio "0" de la Caja Fuerte (**7a.**), así como un **Marcador de Almacén de Cerveza** marrón, el cual se coloca en el espacio "0" del Almacén de Cerveza (**7b.**).

8. Cada jugador coge una **Bandeja de dados**, y la coloca en su zona. Después, cada jugador coge 4 **Dados Blancos** (**8a.**). Los dados de los colores elegidos por los jugadores se colocan en la mesa como suministro general (**8b.**).

9. A continuación, cada jugador coge las 7 Cartas de Clientes Habituales ("**Habituales**") de su color (reconocibles por el color del mantel) y añade 1 **Camarera**, 1 **Mesa** y 1 **Proveedor de Cerveza** del suministro general de Cartas de Taberna. Estas 10 cartas forman el mazo inicial de cada jugador. Se baraja el mazo inicial y se coloca boca abajo a la izquierda de las Mesas en Tablero de Taberna del jugador. Esto forma el mazo del jugador (**9a.**).

10. Cada jugador toma el **Marcador de Monasterio** de su color y lo coloca en el espacio "0" en el Tablero del Monasterio.

11. Monta la **Jarra de Cerveza**. El jugador que estuvo por última vez en una taberna coloca la jarra de cerveza frente a él como marcador de Jugador Inicial.

12. El resto de componentes pueden ser devueltos a la caja. No son necesarios para la partida introductoria (Módulo 1).

2a. Marcador de Ronda

1. Tablero del Monasterio

2b. Clientes en la Barra

LOS MODULOS

LA TABERNA DEL VALLE PROFUNDO es un juego que se puede jugar con varios módulos sucesivos. En el juego básico (**Módulo 1**) tu objetivo es atraer a la mayor cantidad de Nobles que sea posible. En el **Módulo 2**, puedes realizar acciones adicionales utilizando Schnapps. El **Módulo 3** introduce la barra de reputación, que ofrece a los jugadores otra forma de obtener Cerveza y Nobles. En el **Módulo 4**, los jugadores seleccionan una carta de inicio que determina su Equipamiento inicial. Finalmente, en el **Módulo 5**, puedes agregar entradas a tu libro de visitas para desbloquear bonificaciones adicionales.

Cada módulo se basa en los anteriores. Por lo tanto, si deseas jugar el Módulo 4, también debes usar los Módulos 1, 2 y 3. Para los jugadores sin experiencia, recomendamos que comiencen solo con el Módulo 1. Los jugadores experimentados pueden comenzar con los Módulos 2 y 3.

Dentro de este Libro de Reglas, explicaremos las reglas para el juego básico (Módulo 1). Las reglas para los otros módulos se pueden encontrar en el Suplemento.

COMPONENTES: MODULO 1

- 1 Tablero de Monasterio
- 1 Marcador de Ronda (Luna)
- 12 Clientes en la Barra
- 4 Tableros de Taberna, incluidos 4 conjuntos de Equipamiento: Mesas (**6a.**), Camarera (**6b.**), Caja (**6c.**), Monje (**6d.**), Lavaplatos (**6e.**), Caja Fuerte (**6f.**), Tabernero (**6g.**), Barril (**6h.**), Proveedor de Cerveza (**6i.**) y Almacén de Cerveza (**6j.**)
- 16 Dados Blancos
- 12 Dados de Colores (3 de cada color de jugador)
- 4 Bandejas de Dados
- 4 Marcadores de Almacén de Cerveza (marrón)
- 4 Marcadores de Caja Fuerte (amarillo)
- 4 Marcadores de Monasterio
- 1 Jarra de Cerveza (Marcador de Jugador Inicial)
- 207 Cartas:
  - 80 Cartas de Taberna (16x cada uno de los 5 tipos)
  - 38 Cartas de Clientes (8x “3”, 7x “4”, 8x “5”, 7x “6”, 4x “7” y 4x “8”)
  - 61 Cartas de Nobles
  - 28 “Habituales” (4x “2” y 3x “1” de cada color de jugador)

DESCRIPCION DEL JUEGO: MODULO 1

Cada jugador busca ampliar su taberna. En el transcurso del juego, los clientes visitarán tu taberna y te pagarán por satisfacer sus necesidades. Con el dinero ganado, puedes contratar nuevos empleados temporales o permanentes, o ampliar tu taberna con más mesas o una mayor capacidad de almacenamiento de cerveza. Después de 8 rondas, el jugador con la taberna más lucrativa, y por lo tanto con la mayor cantidad de puntos de victoria, es el ganador.

DESARROLLO DE JUEGO

El juego consta de 8 Rondas. El Marcador de Ronda (Luna) indica la Ronda actual en el Contador de Ronda, que se encuentra en la parte superior del Tablero del Monasterio. Cada Ronda se divide en 7 Fases, que se juegan en este orden:

A	**Una Nueva Noche en la Taberna**	→ **Jugador Inicial**
B	**La Taberna se Llena**	→ **todos los jugadores a la vez**
C	**Aquí Viene la Camarera**	→ **todos los jugadores a la vez**
D	**¿Como Puedo Servirle?**	→ **por orden de turno**
E	**Planificando tus Acciones**	→ **todos los jugadores a la vez**
F	**¡Hora de Servir a los Clientes!**	→ **por orden de turno**
G	**¡Hora de cierre!**	→ **todos los jugadores a la vez**

Las cinco Fases A, B, C, E y G son jugadas a la vez por todos los jugadores, y las Fases D y F son jugadas por orden de turno, empezando por el Jugador Inicial y continuando en sentido de las agujas del reloj.

A **Una Nueva Noche en la Taberna** (Jugador Inicial)

El Jugador Inicial mueve el Marcador de Ronda (Luna) al siguiente espacio en el Contador de Ronda. (En la primera ronda se coloca en el primer espacio del contador). Cuando el Marcador de la Ronda se mueve sobre un símbolo (o pasa un símbolo de Schnapps, en el Módulo 2), todos los jugadores reciben la bonificación correspondiente. En la página 11 se muestra una descripción general de las distintas bonificaciones.

B **La Taberna se Llena** (todos los jugadores simultáneamente)

En esta Fase, los Clientes llegarán a tu Taberna. Para representar esto, revela la primera carta de tu mazo y colócala boca arriba en el lugar apropiado de tu Taberna. Dependiendo de la carta que hayas robado, tendrás que colocarla en el lugar adecuado (consulta la página 5):

Luego roba otra Carta de Cliente de tu mazo y colócala en el lugar apropiado. Continúa repitiendo esto hasta que todas tus Mesas (Mesas existentes y las que posiblemente robaste en esta Fase) estén ocupadas. La Fase B ha terminado para ti, y dejas de robar cartas. Lo normal es que no todos los jugadores terminen esta Fase al mismo tiempo.

¡IMPORTANTE! Los Nobles son muy sociables y les gusta sentarse juntos en una Mesa. El primer Noble que robes en una ronda se coloca en una Mesa libre, como de costumbre. Cada Noble posterior que robes se pondrá en la misma Mesa con los otros Nobles robados previamente (Coloca el nuevo Noble sobre los Nobles existentes).

En la Fase ¡Hora de Cierre! (Fase G), todas las cartas que hayas robado y colocado en tu Taberna esta Ronda se colocarán en tu pila de descartes. Si en algún momento necesitas sacar una carta de tu mazo y está vacía, debes barajar tu pila de descartes para crear un nuevo mazo de robo boca abajo.

Las camareras se colocan aquí, a la izquierda del perro (o camarera permanente).
Pila de Descarte (boca arriba)
Mazo de robo del jugador (boca abajo)
El Libro de Visitas se colocará aquí (Módulo 5).
Los Habituales, otros Clientes y Nobles se colocan en Mesas libres de izquierda a derecha.
Las Mesas se colocan aquí, a la derecha de las Mesas impresas en el Tablero de Taberna del jugador.
Mesa Libre
Área de Entretenimiento (Módulo 2)
Camarera
Caja
Monje
Asientos de Contadores
Almacén de Cerveza
Lavanderia/ Lavaplatos
Caja Fuerte
Tabernero
Barril
Proveedor de Cerveza
Trasera: Contador de Reputación (Módulo 3)
Los lavaplatos se colocan aquí, a la izquierda del Área de lavado de platos, en una fila.
Los Proveedores de Cervezas se colocan aquí, a la derecha del Proveedor de Cerveza impreso, en una fila.
Los Distribuidores de Cerveza y los Bardos (Módulo 3) se colocan aquí, a la derecha del Almacén de cerveza.

En cuanto esten llenas las Mesas de todos los jugadores, termina esta fase.

Ejemplo: *la primer carta que roba Wolfgang es un Noble **A**, por lo que lo coloca en una Mesa libre. Luego roba una Mesa **B**, una Camarera **C** y un Proveedor de Cerveza **D** y los coloca en los lugares apropiados en su Tablero de Taberna. Las dos cartas siguientes robadas son dos Clientes **E**, los cuales son colocados en la segunda y tercera Mesas libres. Las siguiente carta que Wolfgang roba es otro **F** el cual se coloca sobre el Noble previamente robado. Después roba una segunda Camarera **G** y la coloca junto a la otra Camarera previamente robada. Finalmente, roba un Cliente "Habitual" **H** y lo coloca sobre la Mesa previamente robada. Como todas las Mesas están ocupadas ahora, Wolfgang no roba ninguna carta más.*

(C) Aquí Viene la Camarera (todos los jugadores simultáneamente)

Por cada Camarera obtenida en la Fase (B) puedes tomar un Dado de tu color del suministro general, lánzalo y luego colócalo debajo de tu Tablero de Taberna. Estos Dados se utilizarán en la fase de acciones durante la Fase (F).

Si contrataste una Camarera permanente en un turno anterior (girando el lado de la ficha del Perro hacia el lado de la Camarera), también recibirás 1 Dado de tu color por esa Camarera. (Consulta "Explicaciones de Iconos" en la página 10).

En un momento dado, solo podrás tener un máximo de 3 dados de tu color. Cualquier camarera adicional de 3 no te dará más dados.

Ejemplo: *Wolfgang ha contratado previamente 1 Camarera, y también ha contratado a una Camarera permanente. Por lo tanto, puede coger 2 dados de su color y lanzarlos inmediatamente.*

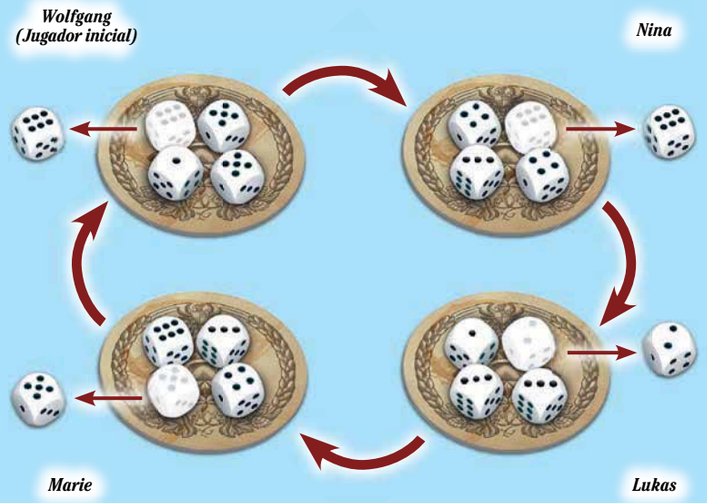
(D) ¿Como Puedo Servirle? (por orden de turno)

Primero, cada jugador tira los 4 dados blancos al mismo tiempo, y los pone en su Bandeja de Dados, con los números hacia arriba.

Luego, comenzando con el Jugador Inicial y continuando por orden de turno, cada jugador selecciona 1 de los Dados Blancos de su Bandeja y lo coloca debajo de su Tablero de Taberna.

Después de que todos los jugadores hayan elegido 1 Dado Blanco, todos pasan su Bandeja de Dados (que ahora tendrá 3 Dados Blancos) al jugador de su izquierda. Los jugadores repiten la acción de seleccionar un Dado Blanco y pasar su Bandeja a la izquierda 3 veces más hasta que todas las Bandejas estén vacías y cada jugador tenga 4 Dados Blancos debajo de su tablero de taberna. Estos Dados se utilizarán en la fase de acciones durante la Fase (F)

Ejemplo: *Wolfgang, el Jugador Inicial, coge un Dado "6" Bandeja. Nina también coge un "6" de su Bandeja. Luke coge un "2" y Marie coge un "5". Las bandejas se pasan a la izquierda. Wolfgang coge otro "6" de la Bamdeja que Marie le dio. Nina coge un "5", Luke coge un "4" y Marie coge un "1". Las Bandejas se pasan a la izquierda dos veces más, hasta que todos los jugadores tengan 4 Dados Blancos.*



(E) Planificando tus Acciones (todos los jugadores simultáneamente)

Antes de realizar acciones en la Fase (F), primero debes planificarlas. Para hacer esto, coloca todos los Dados que están debajo de tu Tablero de la Taberna (tanto los Dados Blancos como los Dados de tu color obtenidos por las Camareras) en los espacios de acción apropiados. Esta fase de planificación es principalmente como referencia y se puede cambiar libremente después en la Ronda.

En un espacio de acción que muestre un "?", puedes colocar un Dado de cualquier valor.

En un espacio de acción que muestra una flecha verde con un "1x", solo se puede colocar 1 dado allí.

En un espacio de acción que muestra un número específico, el Dado colocado debe ser de ese valor (excepción: usar un Lavaplatos).

En un espacio de acción que muestra una flecha verde con un "...", se puede colocar cualquier número de dados allí.

Importante: Incluso si has colocado varios Nobles en la misma Mesa, solo puedes colocar 1 Dado en el espacio de acción de la carta de Noble que esta arriba de la pila.

Por cada Lavaplatos en tu Taberna, puedes colocar **1 Dado** en cualquier espacio de acción y tratarlo como si añadieras **1 a su valor más alto**. El Dado no se gira, sino que se coloca en el espacio con el valor que salió al lanzarlo. De esa manera, podrás consultar posteriormente cuántos Lavaplatos has usado. ¡Obviamente, un Dado con valor "6" nunca podrá convertirse en un "1"usando un Lavaplatos! **Puedes usar varios Lavaplatos** en el mismo Dado para incrementar su valor en más de 1.

Ejemplo: *Wolfgang tiene un total de 6 Dados de esta ronda con valores de 1, 1, 3, 3, 5 y 6. Coloca los dos "1" y el "6" en el Proveedor de Cerveza, el "5" en el Monje, un "3" en 1 de sus Clientes y el otro "3" en el Barril.*

Tan pronto como todos los jugadores hayan colocado sus Dados, comienza la Fase (F); comenzando por el Jugador Inicial, los jugadores realizan sus acciones planificadas por orden de turno.

(F) ¡Hora de Servir a los Clientes! (por orden de turno)

El Jugador Inicial realiza **todas** sus acciones en su turno. Después de eso, el siguiente jugador por orden de turno realiza todas sus acciones, y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan realizado sus acciones. En tu turno, retira los Dados colocados uno por uno para ir realizando las acciones. Así recibirás doblones "virtuales" para gastar (o ahorrar) sirviendo a los Clientes, y Cerveza "virtual" para gastar (o almacenar) cuando uses los Distribuidores de Cerveza. Cuando retiras un dado de un monje, avanzas en la pista del monasterio.

Los Doblones y la Cerveza se pueden utilizar para realizar las acciones descritas en las páginas siguientes (consulte "Acciones de los Doblones" y "Acciones de la Cerveza").

Importante: Los dados son retirados inmediatamente de tu Taberna a medida que los usas. Esto te ayudará a llevar un registro de los dados que ya usaste y de los que no. Esto es muy útil, especialmente en Rondas posteriores. Los Dados Blancos usados son devueltos a tu Bandeja de Dados y los Dados de tu color se devuelven al suministro general.

Si aún no has retirado un Dado de su espacio, puedes moverlo a otro espacio que no hayas utilizado anteriormente durante esta Fase, por si cambias de opinión sobre las acciones que deseas realizar.

Cuando se retira un dado de este espacio, el jugador recibe 1 Cerveza.

Cuando se retira un Dado con un "2" de este espacio, el jugador recibe 2 Doblones.

Las acciones en esta fase son dinámicas y se pueden realizar en casi cualquier orden. Por ejemplo, un jugador podría realizar primero una acción que cuesta 5 Doblones retirando Dados de un valor de 5 Doblones de su Taberna. Después, puede quitar Dados por 4 Cervezas y realizar la acción apropiada. Después de eso, podría (si aún le quedan suficientes Dados) realizar otra acción que cueste 2 Doblones retirando la cantidad apropiada de dados. Siempre puedes combinar varios Dados para pagar por una acción. Si retiras Dados que excedan la cantidad requerida, puede gastar cualquier cantidad de Doblones y / o Cerveza en exceso (por ejemplo, eliminar un Dado de 4 Doblones y realizar una acción que solo cuesta 3 Doblones) durante acciones posteriores, o guardarlo en la Caja Fuerte / Almacén de Cerveza al final de la Fase de acción. Todos los Doblones y Cerveza que no se utilicen, guarden o almacenen al final de esta fase, se perderán.

Explicación de Acciones:

1. Servir a un Cliente

Al retirar un Dado de un "Habitual", un Cliente o un Noble, recibe **la cantidad de Doblones indicada** en la parte inferior derecha del espacio/carta.

2. Retirar de la Caja

Al retirar un Dado de la Caja, recibe **1 Doblón**, independientemente del valor del Dado colocado allí.
Si has actualizado la Caja, recibirás 3 doblones en su lugar.

3. Entregar Cerveza

Los dados de valor "1" y/o "6" se pueden colocar en el espacio del Proveedor de Cerveza. **Por cada dado** que retire de este espacio, recibirás **1 Cerveza, más 1 Cerveza adicional** por cada carta de Proveedor de Cerveza junto al espacio impreso de Proveedor de Cerveza.

Si has actualizado el espacio de Proveedor de Cerveza, recibirás **2 Cervezas por cada Dado** que retire del espacio.

Ejemplo: *Wolfgang coloca 2 Dados "1" y un 1 Dado "6" en su Proveedor de Cerveza (que aún no ha actualizado). Ya que tiene 2 cartas de Proveedor de Cerveza al lado del espacio, recibe 3 Cervezas por cada uno de los Dados, lo que hace un total de 9 Cervezas.*

4. La Visita del Distribuidor de Cerveza

Por cada Distribuidor de Cerveza que colocaste en la Fase (B), recibirás exactamente 1 Cerveza.
Importante: ¡El Distribuidor de Cerveza no aumenta el número de cervezas que recibes por Dado con tu Proveedor de Cerveza!

5. El Barril de "Cerveza Artesanal"

El Barril representa la Cerveza Artesanal de tu Taberna. Al retirar un dado de él, recibes exactamente **1 Cerveza**, independientemente del valor del Dado.

Si has actualizado tu Barril, recibirás **2 Cervezas** en su lugar.

6. El Monje

Por cada Dado "5" que retires del espacio del Monje, puedes **mover tu Marcador del Monasterio 1 espacio** en el Contador del Monasterio. Si tu Marcador pasa o finaliza su movimiento en un espacio que muestre una bonificación, **recibirás esa bonificación inmediatamente**.

Si has actualizado tu Monje, puedes mover tu Marcador hacia adelante 2 espacios.

Si tu Marcador se mueve más allá del espacio "22" en el Contador del Monasterio, colócalo nuevamente en el espacio "0" y continúa su movimiento.

Para una descripción completa de las bonificaciones disponibles, vea la pág. 11.

¿Qué acciones se pueden realizar adquiriendo Doblones y Cerveza?

Nota: No hay un orden fijo en como deben realizarse las acciones en un turno, o cómo y cuándo deben ganarse Doblones y/o Cerveza. No tienes que realizar todas las acciones de Doblones primero antes de realizar todas las acciones de Cerveza. A menudo, un enfoque mixto será más ventajoso. Por ejemplo, primero usar algunos de tus Doblones ganados para pagar una actualización, lo que a su vez te dará más Cerveza.

IMPORTANTE: Siempre que compres o ganes nuevas cartas, colócalas boca abajo **en la parte superior de tu mazo de robo**. De esta manera, ¡estaran disponibles de inmediato para ti en la próxima Ronda!

Acciones con Doblones

Comprar Cartas de Taberna

Coge 1 o más Cartas de Taberna (Distribuidor de Cerveza, Lavaplatos, Camarera, Mesa o Proveedor de Cerveza) del suministro general y colócalas boca abajo sobre tu mazo de robo. El coste de cada Carta de Taberna en Doblones se muestra en la esquina superior izquierda de la carta.

IMPORTANTE: En una Ronda, puedes comprar un **máximo de 1** Carta de Taberna de cada tipo (como se indica más arriba).

Mejorar tu Taberna o Contratar Personal

Cada área (Equipamiento/Mobiliario/Personal) de tu Taberna, con la excepción del Tabernero, puede actualizarse permanentemente mediante el pago de Doblones ganados. (El Tabernero se voltea cuando se usa el Módulo 3)

El coste base de una actualización es el número en el gran símbolo de Doblón, que se muestra en una pancarta en la esquina superior izquierda del área que se actualizará. A la derecha del coste base se muestra el beneficio del área mejorada.

Para actualizar un área, voltea su loseta hacia el lado opuesto. A partir de ese momento, el beneficio actualizado está vigente. A menos que se indique lo contrario, el beneficio actualizado puede ser usado inmediatamente. Si hubiera algún dado en la loseta actualizada, devuélvelo a la loseta después de voltearla.

IMPORTANTE: Cada vez que actualizas una loseta, recibes inmediatamente 1 Noble del suministro general; colócalo boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.

Consejo: Esta importante recompensa a menudo se olvida, especialmente cuando se juega por primera vez. El símbolo sobre el Tabernero te ayuda a recordar que debes coger un Noble al actualizar.

Para una descripción completa de las actualizaciones, vea la página 10.

¡OFERTA ESPECIAL! El coste de una actualización puede reducirse devolviendo al suministro general una o más Cartas de Taberna del área que se está actualizando. El uso de la Oferta Especial solo es posible si una Carta de Taberna se robó en la Fase (B) y se colocó en el área que se está actualizando (por ejemplo, robas un Lavaplatos y se coloca junto al Área de Lavandería). Por cada Carta de Taberna devuelta de esta forma, el precio de la mejora se reducirá en la cantidad que se muestra en el pequeño símbolo de Doblón, a la derecha del coste base. Sin embargo, nunca podrás ganar Doblones de esta manera; El precio de una actualización nunca puede reducirse a menos de 0.

- Si desea actualizar el área de Lavandería, puedes devolver tantas cartas de lavaplatos como desees. El coste de actualizar el área de Lavandería se reduce en 3 Doblones por cada carta de Lavaplatos devuelta al suministro general.

- Si desea contratar una Camarera permanente, puedes devolver tantas cartas de Camarera como desees. El coste para contratar a la Camarera permanente se reduce en 4 Doblones por cada carta de Camarera devuelta al suministro general.

- Si deseas agregar otra Mesa permanente a tu taberna, puedes devolver tantas cartas de mesa como desees. Todas las cartas de Cliente que se colocaron en las cartas de mesa devueltas permanecerán en tu Taberna durante el resto de la Ronda actual. El coste para agregar una nueva Mesa se reduce en 5 Doblones por cada carta de Mesa devuelta al suministro general.

- Si deseas actualizar el Proveedor de Cerveza, puedes devolver tantas cartas de Proveedor de Cerveza como desees. El coste para actualizar el Proveedor de Cerveza se reduce en 6 Doblones por cada carta de Proveedor de Cerveza devuelta al suministro general.

Ejemplo: *Wolfgang tiene 2 cartas de Lavaplatos colocadas junto a su área de Lavandería. Decide actualizar esta área, y devuelve 1 de las cartas de Lavaplatos al suministro general. Por tanto, solo le cuesta (9 - 3 =) 6 Doblones mejorarlo, y voltea la loseta del Área de Lavandería a su lado mejorado. Además, coge una carta de Noble por la mejora y la coloca boca abajo sobre su mazo de robo.*

Acciones con Cerveza:

Conseguir un Cliente

Al ofrecer cerveza a los aldeanos locales, puedes ganarlos como nuevos Clientes para tu taberna. Toma 1 de las Cartas de Cliente del suministro general y colócala boca abajo sobre tu mazo de robo. El coste del Cliente se muestra en Cerveza, en la esquina superior izquierda de la Carta de Cliente.

Importante: En una Ronda, puedes conseguir un **máximo de 1** Carta de Cliente. Cuando se coge una Carta de Cliente del suministro general, roba inmediatamente la carta superior del mazo de Cartas de Clientes boca abajo para rellenar el espacio vacío en el suministro general. En el improbable caso de que agoten las Cartas de Cliente de "3 Cervezas", se roba una quinta carta del mazo boca abajo y se coloca en el lugar vacío.

Algunas Cartas de Cliente tienen una bonificación inmediata, que se muestra en la mesa en el centro de la carta. Esta bonificación se obtiene **una sola vez**, en el momento en que se consigue al Cliente. **No** se vuelve a activar cuando la carta de Cliente se coloca en una Mesa en un turno posterior.
Para una descripción detallada de las bonificaciones inmediatas, vea la pág. 11.

Conseguir Nobles

Puedes conseguir Nobles en cualquier momento durante tu turno. Al pagar 9, 14 o 18 cervezas, puedes tomar 1, 2 o 3 Nobles y colocarlos boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.

Fin de Fase de Acción

Tan pronto como no puedas o no desees realizar más acciones, tu fase de acción finaliza. Si te quedan Doblones o Cervezas, puedes guardar/almacenar hasta 2 de ellos en tu Caja Fuerte o Almacén de Cerveza. Todos los Doblones o Cervezas restantes se perderán. Si has actualizado tu Caja Fuerte o Álmacen de Cerveza, podrás guardar/almacenar hasta 5 Doblones o Cervezas.

Si te sobran Dados que no pudiste o no quisiste usar, devuelve los dados blancos a la Bandeja de Dados y los Dados de tu color al suministro general.

A continuación, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj realizará todas sus acciones.

Una vez que todos los jugadores hayan completado sus acciones de Fase (F), la fase termina.

Ejemplo de una fase de acción completa: *En la fase de planificación, Wolfgang usó un lavaplatos para colocar un Dado Verde "4" en la Carta de Cliente que requiere un dado "5" en la mesa central. Usó su otro lavaplatos para colocar un Dado Verde "1" en la Carta de Noble que requiere un Dado "2". También colocó los Dados Blancos como se muestra a continuación.*

Ahora realiza las siguientes acciones::

- *Primero atiende a los 2 Clientes retirando sus dados. Por ello gana un total de (5 + 6 =) 11 Doblones.*

- *Retira el Dado "4" Caja actualizada y recibe 3 Doblones por ello.*
- *Actualiza su Proveedor de Cerveza por 18 Doblones (11 Doblones de sus Clientes, 3 Doblones de su Caja y 4 Doblones de su Caja Fuerte). Baja el Marcador de la Caja Fuerte a 1. Por la mejora, coge una carta de Noble de la pila y la coloca boca abajo en la parte superior de su mazo de robo.*
- *Luego sirve a su Noble retirando el Dado. Con los 2 Doblones que gana, coge un Proveedor de Cerveza del suministro general y lo coloca boca abajo en la parte superior de su mazo de robo.*
- *Ahora él produce Cerveza. Dado que acaba de actualizar su Proveedor de Cerveza, ganará una Cerveza adicional por cada uno de los 3 Dados colocados allí. Retira los dados del Proveedor de Cerveza y gana 3 Cervezas por cada uno de ellos (2 por el Pproveedor de Cerveza actualizado y 1 para la carta de Proveedor de Cerveza) por un total de 9 Cervezas.*
- *Con las 9 Cervezas que acaba de ganar, Wolfgang consigue un nuevo Cliente que cuesta 7 Cervezas y lo coloca boca abajo sobre su mazo de robo. Guarda las 2 Cervezas restantes en su Almacén de Cerveza. Como bonificación inmediata del nuevo Cliente, recibe 3 Doblones. Agregados al 1 Doblón que ya está en su Caja Fuerte, Wolfgang ahora tiene 4 Doblones disponibles.*
- *A Wolfgang le gustaría mejorar su área de Lavandería. Para esto tendría que pagar 9 Doblones. Sin embargo, puede devolver sus dos cartas de Lavaplatos al suministro general, para pagar 3 Doblones menos por cada una de ellas. Por lo tanto, paga un total de 3 Doblones, devuelve las 2 cartas de lavaplatos al suministro general y voltea la loseta del área de Lavandería. Además aún le queda 1 Doblón en su Caja Fuerte. Por la mejora del Área de Lavandería, coge otra carta de Noble. Y con esto termina su fase de acción.*

(G) **¡Hora de cierre!** (todos los jugadores simultáneamente)
Cada jugador recoge todas las cartas colocadas en su Taberna durante la Fase (B) y las descarta boca arriba en una pila de descartes a la izquierda de su mazo de robo.
Si el Marcador de Ronda (Luna) está en el último lugar del Contador de Ronda, la partida termina. De lo contrario, pasa el Marcador de Jugador Inicial (Jarra de Cerveza) al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj y comenzará una nueva Ronda con la Fase (A) .

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina después de la octava ronda. Cada jugador cuenta los Puntos de Victoria en todas sus cartas (tanto en el mazo de robo como en el de descarte). Los Puntos de Victoria se muestran en la esquina superior derecha de las cartas.
¡El jugador con más Puntos de Victoria gana la partida!

En caso de empate, el jugador que haya almacenado más Doblones y Cerveza (en total) es el ganador. Si aún hay empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Explicación de los Símbolos

Actualizaciones efectivas en la próxima Ronda:

Camarera
Ahora tienes una Camarera permanente, lo que te permite tirar un Dado **de tu color** en la Fase (C), y luego colocarlo en un espacio de acción. Cuando contratas a la camarera permanente, no ganas el dado extra de inmediato, sino que comienza **en la siguiente Ronda**.

Lavaplatos
Ahora tienes un lavaplatos permanente en tu Taberna. Una vez por Ronda durante la Fase (E), puedes colocar **1 Dado** (ya sea un Dado Blanco o un Dado de tu color) en cualquier espacio de acción y trátarlo como si tuviera **1 valor más alto**. El Dado no se gira, sino que se coloca en el espacio con el valor que salió al lanzarlo. Sin embargo, un Dado de valor "6" nunca se puede convertir en un "1" usando un lavaplatos. Cuando contratas el lavaplatos permanente, **no puedes** usar su habilidad de inmediato, sino a partir de **la siguiente ronda**.

Mesa
Al comienzo de la siguiente Ronda ahora tendrás al menos **4 Mesas** en las que sentar a tus Clientes en la Fase (B). Cuando actualizas a una Mesa adicional, **no** robas inmediatamente nuevas cartas para llenarla; solo se podrán llenar a partir de **la siguiente Ronda.**

Actualizaciones efectivas inmediatamente:

Proveedor de Cerveza
A partir de ahora, se puede entregar más Cerveza a tu taberna. Por cada Dado eliminado de la loseta de Proveedor de Cerveza actualizada, ahora recibirá **2 Cervezas** (más 1 Cerveza por cada carta de Proveedor de Cerveza presente).

Caja
A partir de ahora, cada vez que retires un Dado de la Caja, recibirás **3 Doblones**.

"Cerveza Artesanal"
A partir de ahora, cada vez que retires un dado del Barril, recibirás **2 Cervezas**.

Caja Fuerte
A partir de ahora, puedes guardar hasta **5 Doblones** en tu Caja Fuerte. Los Doblones en exceso de 5 se pierden.

Almacén de Cerveza
A partir de ahora, puedes almacenar hasta **5 Cervezas** en tu Almacén de Cerveza. Las Cervezas en exceso de 5 se pierden.

El Monje

A partir de ahora, cada vez que retires un Dado del Monje, puedes mover tu Marcador de Monasterio **2 espacios**.

Bonificaciones en el Contador de Ronda

Tan pronto como el Marcador de Ronda (Luna) se mueva al siguiente lugar, todos los jugadores reciben inmediatamente la bonificacion que se indique:

Rondas 1, 4 y 6

Cada jugador toma un Cliente en la Barra y lo coloca en un taburete en la Barra. Solo puedes usar un Cliente en la Barra una vez. Una vez utilizado, se devuelve a la caja del juego. Cuando decidas utilizar un Cliente en la Barra, debes elegir entre las siguientes dos acciones que ofrece (que se muestran a ambos lados del Cliente en la Barra):

Después de llenar todas tus mesas en la Fase (B), puedes descartar el Cliente en la Barra y descartar todas las cartas que hayas robado durante esta fase a tu pila de descartes. Luego reinicia esta fase desde el principio.

O

Durante tu turno en la Fase (F), puedes descartar el Cliente en la Barra para avanzar 1 espacio en el Contador del Monasterio.

Puede usar varios Clientes en la Barra seguidos en la misma Fase (B) o (F).

Ronda 2

Cada jugador elige una de las siguientes 2 bonificaciones: Coger una carta de Cliente de "3 Cervezas" **o** una carta de Distribuidor de Cervezas, y colocarla boca abajo en la parte superior de su mazo de robo.

Ronda 3

Cada jugador elige una de las siguientes 2 bonificaciones: Coger un Dado de su color de jugador, lanzarlo y colocarlo debajo de su Tablero de la Taberna para usarlo en esta Ronda, **o** coger una carta de Lavaplatos y colocarla boca abajo en la parte superior de su mazo de robo.

Ronda 5

Cada jugador elige una de las siguientes 2 bonificaciones: Coger una carta de Mesa **o** una carta de Proveedor de Cerveza, y colocarla boca abajo en la parte superior de su mazo de robo.

Ronda 7

Cada jugador elige una de las siguientes 2 bonificaciones: Coger un Dado de su color de jugador, lanzarlo y colocarlo debajo de su Tablero de la Taberna para usarlo en esta Ronda, **o** coger una carta de Distribuidor de Cerveza y colocarla boca abajo en la parte superior de su mazo de robo.

Ronda 8

Cada jugador puede actualizar inmediatamente cualquier área de su Taberna de forma gratuita, volteando la loseta correspondiente. Sin embargo, ¡**no** ganará una carta de Noble por esto! El beneficio actualizado está disponible de inmediato en la Ronda actual.

Bonificaciones del Monasterio y en las Cartas de Clientes

Cualquier bonificación obtenida en el Marcador del Monasterio o de las Cartas de Clientes comprada debe utilizarse inmediatamente o se perderá.

Distribuidor de Cerveza/Lavaplatos/Camarera/Mesa/Proveedor de Cerveza

Toma la carta del suministro general y colócala boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.

2/3/4 Doblones

Gana inmediatamente el número de Doblones indicados.

1/2 Movimientos del Contador del Monasterio

Mueve tu Marcador de Monasterio 1 o 2 espacios en el Contador del Monasterio. Si pasa o termina su movimiento en un espacio que muestra una bonificación, la recibes de inmediato.

¡Servicio Denegado!

Puedes retirar del juego inmediatamente 1 "Habitual" u otra carta de Cliente sentado en 1 de tus Mesas. **No** puedes eliminar un Cliente desde tu mazo de robo o desde la pila de descartes. Solo puedes eliminar un Cliente si no hay un Dado sobre él.
La Mesa desde donde se retiró el Cliente no se rellena.
Primero puedes servir al Cliente que planeas retirar, ganando así sus Doblones y luego retirarlo. La carta de Cliente retirada se devuelve a la caja del juego.

Noble

Toma 1 carta de Noble y colócala boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.

REGLAS A MENUDO OLVIDADAS

- Al actualizar tu Taberna / contratar personal, puedes devolver las cartas correspondientes al suministro para reducir el coste de actualización.
- Al actualizar tu Taberna / contratar personal, recibes 1 carta de Noble, que se coloca boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.
- Todas las cartas Nobles robadas en una Ronda se colocan en una pila en la misma Mesa.
- Los Distribuidores de Cerveza no se colocan junto al Proveedor de Cerveza, sino junto al Almacén de cerveza, ganando exactamente 1 cerveza.
- Todas las cartas jugadas en una Ronda (no solo los Clientes) se retiran y se colocan en la pila de descartes al final de esa Ronda.
- Puedes conseguir Nobles en cualquier momento durante tu turno pagando con Cerveza (consulta el recordatorio en el Monasterio).
- Todas las cartas que compres o ganes a través de bonificaciones siempre se colocan boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.
- Cualquier bonificación que se muestra en las cartas de Cliente recién obtenidas se gana inmediatamente después de conseguir la carta.
- Solo ganas los Doblones o Cerveza al retirar los Dados de los espacios de acción.
- Puedes conseguir un máximo de 1 Cliente por turno, y se puede comprar un máximo de 1 tipo de Carta de Taberna por turno.

GUIA DE INICIO RAPIDO

1. **Roba cartas de tu mazo de robo y colócalas en las áreas apropiadas hasta que todas las Mesas estén llenas.**
2. **Tira 1 Dado de tu color de jugador por cada Camarera.**
3. **Cada jugador tira 4 Dados Blancos y los coloca en su Bandeja de Dados.**
4. **Cada jugador coge 1 Dado Blanco de su Bandeja, la pasa a la izquierda y repite hasta que coja 4 Dados Blancos.**
5. **Coloca los Dados en los espacios de acción apropiados.**

   6a **(Módulo 3: Compara la producción de Doblones y Cerveza y mueve el Marcador de Reputación por el menor de los 2).**

   6b **Retira los Dados para moverte en el Contador del Monasterio y gana Doblones y / o Cerveza, que puedes usar para obtener nuevos Clientes, personal, equipamiento o actualizaciones de la Taberna.**

7. **Todas las nuevas cartas obtenidas se colocan boca abajo en tu mazo de robo.**
8. **Recibe 1 Noble gratis por cada actualización.**
9. **Al final de una Ronda, descarta todas las cartas jugadas a la pila de descartes.**

todos los jugadores a la vez | *por orden de turno*

GAMEPLAY VIDEO

El diseñador y editor del juego desea agradecer a todos los playtesters y a los correctores de reglas.

Diseñador: Wolfgang Warsch
Ilustrador: Dennis Lohausen
Editor: Thorsten Gimmler
Editores de reglas: Markus Müller & Thorsten Gimmler
Traduccion al español: Sarx
(no oficial)

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

DIE TAVERNEN IM TIEFEN THAL

LOS MODULOS

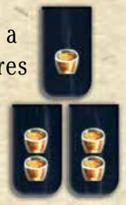
Si ya ha jugado solo con el Módulo 1, o si estás buscando un desafío mayor, puedes hacer que el juego sea más variado e interesante agregando los siguientes 4 módulos.
¡Importante! Cada módulo se basa en los anteriores. Entonces, si quieres jugar con el Módulo 4, ¡también debes usar los Módulos 1, 2 y 3!

MODULO 2
"Schnapps – Esa fue su Última Palabra...."

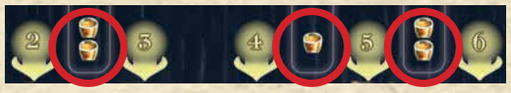
¿Doblones y cerveza? ¡Bah! ¡Un licor fuerte es lo que hace girar al mundo! ¡Y también puede dar lugar a bonificaciones especiales!

COMPONENTES: MODULO 2

- 20 Fichas de Schnapps
- 12 Losetas de animadores a Doble Cara (3 Animadores distintos, 4x de cada)
- 3 Losetas de Schnapps (para el Tablero del Monasterio)



PREPARACION



Coloca el **Tablero del Monasterio** con el lado de invierno (con nieve) hacia arriba.
Coloca las **Losetas de Schnapps** en los 3 huecos del Tablero del Monasterio para que los Schnapps sean visibles. Las Losetas de Schnapps que muestran 2 Schnapps se colocan entre las Rondas 2 y 3 y entre las Rondas 5 y 6. La loseta que muestra 1 Schnapp se coloca entre las Rondas 4 y 5. Configura el resto del juego como se describe para el Módulo 1. Luego, coloca las 20 fichas de Schnapps cerca del Tablero del Monasterio. Toma 1 loseta por jugador de los 3 Animadores diferentes y colócalos también junto al Tablero del Monasterio. Devuelve las Losetas de Animadores no utilizadas a la caja del juego.

CAMBIOS EN EL JUEGO

El Marcador de Ronda

El lado de invierno del Tablero del Monasterio contiene algunas nuevas bonificaciones en el Contador de Ronda, de la siguiente manera:

Schnapps: Cuando el Marcador de Ronda (Luna) pasa por un símbolo de Schnapps, cada jugador recibe inmediatamente 1 (en las Rondas 2, 5 y 8) o 2 (en las Rondas 3 y 6) Fichas de Schnapps del suministro general. Estos se colocan en el Tablero de Taberna, sobre la Barra.

En las **Rondas 2, 3 y 5**, Los sedientos Animadores visitarán tu taberna para entretener a tus Clientes. Cada jugador coge la Loseta del Animador y **elige 1 de los 2 lados**. Coloca la loseta en su taberna con el lado elegido boca arriba. ¡Sin embargo, esto no otorga una acción inmediata! Puede activarse más tarde utilizando las Fichas de Schnapps.

Nota: Una vez que se coloquen en la taberna, las Losetas de Animador no se pueden voltear a su lado opuesto, ¡así que elige sabiamente!

Realizar una Acción de Schnapps

Si tienes suficientes Schnapps, puedes ofrecérselos a los Animadores, quienes luego te agradecerán tu regalo a cambio de una acción de bonificación. Devuelve el número requerido de Fichas de Schnapps, como se muestra en la Loseta del Animador, al suministro general, y luego realiza la acción indicada. Todas las acciones (con la excepción de 1 lado del Malabarista, ver a continuación) se pueden realizar tantas veces como quieras, siempre que tengas suficientes Fichas de Schnapps para pagarlas.

Acciones de Schnapps:

Durante la Fase (F), devuelve 1 Ficha de Schnapp al suministro general y recibe 2 Doblones.

O

Durante la Fase (F), devuelve 2 Fichas de Schnapps al suministro general y recibe 3 Cervezas.

Durante la Fase (F), devuelve 5 Fichas de Schnapps al suministro general y actualiza inmediatamente 1 área de tu Taberna de forma gratuita.
Además recibirás la carta de Noble por actualizarla, aún habiendo sido de esta manera.

O

Durante la Fase (F), devuelve 2 Fichas de Schnapps al suministro general y retira inmediatamente del juego 1 "Habitual" u otra carta de Cliente sentada en una de tus Mesas. Solo puedes retirar un Cliente si en ese momento no tiene un Dado encima.

Durante la Fase (G), devuelve 1 ficha de Schnapp al suministro general. Antes de descartar tus cartas jugadas a tu pila de descartes, puedes colocar 1 de ellas boca abajo sobre tu mazo de robo. Esta acción solo se puede realizar **1 vez por Ronda.**

O

Durante la Fase (E), devuelve 1 Ficha de Schnapp al suministro general y **gira 1 de tus Dados a cualquier cara** antes de colocarlo en un espacio de acción.

Atención: Cada jugador no puede tener más de 4 Fichas de Schnapps al final de su turno. Las fichas en exceso deben devolverse al suministro general.

FIN DE LA PARTIDA

Cada Ficha de Schnapps sobrante dará 1 Punto de Victoria al final de la partida.

MODULO 3
"Tu Reputación te Precede..."

Una buena reputación es la base de cualquier Taberna próspera. Si una Taberna se lleva con prudencia y sabiduría, ¡el camino hacia el éxito está casi garantizado!

COMPONENTES: MODULO 3

- 4 Marcadores de Reputación **(A)**
- 16 Cartas de Bardo **(B)**
- 10 Nuevas Cartas de Clientes con el símbolo **(C)**
- El lado reverso de la loseta del Tabernero con el Contador de Reputación **(D)**

PREPARACION

Toma las 10 Cartas de Cliente con el símbolo de un Dado Blanco en la parte superior y barájalas con el resto de Cartas de Cliente del Módulo 1. Coloca el **Tablero del Monasterio** con el lado de **invierno** (con nieve) hacia arriba. Coloca las **Losetas de Schnapps** en los 3 huecos en el Tablero del Monasterio de forma que **no se muestren** los símbolos de Schnapps. Coloca las 16 cartas de Bardo en una pila boca arriba junto a los Distribuidores de Cerveza en la zona de Cartas de Taberna.

Dale la vuelta a la loseta del Tabernero para que muestre el lado con el Contador de Reputación (ver a la derecha). El pequeño recorte en la parte inferior del Contador de Reputación se voltea, de manera que el lado de la tarjeta con la firma está boca abajo. Cada jugador recibe un Marcador de Reputación, que se coloca en el Tabernero. Los Marcadores de Reputación no utilizados se devuelven a la caja del juego. Configura el resto de la partida como se describe para los Módulos 1 y 2.

CAMBIOS EN EL JUEGO

El Contador de Reputación

El Contador de Reputación consta de 11 espacios (o 12 espacios cuando se usa el Módulo 5). Siempre que tu Reputación aumente, mueve tu Marcador de Reputación en el sentido de las agujas del reloj. Una vez que llegue al espacio de la Corona, devuelve tu Marcador al espacio del Punto de Victoria "1" y continúa desde allí. Al final de la partida, ganarás tantos Puntos de Victoria como el espacio en el que se encuentre tu Marcador (ver la sección Fin de la Partida). Si tu marcador de Reputación alcanza o pasa uno de los siguientes espacios, recibirá inmediatamente el bonificación especificada:

Coge 1 Ficha de Schnapp.

Coge 1 Ficha de Schnapp o retira 1 Cliente de tu Taberna (ver página 11 en el libro de reglas del Módulo 1).

Coge 1 carta de Noble y colócala boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.

La Fase de Reputación

Despues de colocar todos tus Dados en la Fase (E), y antes de realizar tu primera acción en la Fase (F), deberás completar ahora una subfase adcional: La Fase de Reputación.

Primero, debes verificar cuántos Doblones ganarás con tu ubicación de Dados. Esta es la suma de:

- Doblones que recibes a través de las Cartas de Clientes (que tienen un Dado sobre ellas).
- 1 o 3 Doblones que recibes a través de la Caja (si se ha colocado un dado allí).

A continuación, verificar para ver cuantas Cervezas ganarás. Esta es la suma de:

- Cerveza que recibes a través de tu Proveedor de Cerveza: Por cada Dado colocado allí, recibirás 1 Cerveza (o 2, si se actualiza), más 1 Cerveza por cada carta de Proveedor de Cerveza adicional que hayas jugado.
- 1 o 2 Cervezas que recibes a través del Barril (si se ha colocado un Dado allí).
- 1 Cerveza por cada Distribuidor de Cervezas colocado junto a tu Almacén de Cervezas.

Ahora mueve tu Marcador de Reputación tantos espacios en el Contador de Reputación como lo indica el **menor de estos 2 totales**.

¡Importante! Para el cálculo de tu producción de Doblones y Cervezas, cuenta **solo los espacios de acción que contienen Dados, así como los Distribuidores de Cervezas**. Todos los Doblones y Cervezas que se obtuvieron por otros métodos no se cuentan aquí. Por lo tanto, no cuentes los Doblones en la Caja Fuerte o la

Cerveza en el Almacén de Cerveza, o los que recibes a través de Animadores, las bonificaciones del Monasterio o las bonificaciones instantaneas de los Clientes. Incluso si actualizas un área durante la Fase (F), esa producción adicional no cuenta ya que la Fase de Reputación se realiza antes de la Fase (F).

Importante: Cuando el jugador actual ha terminado su Fase de Reputación, inmediatamente continúa con la Fase (F). Solo después de que finaliza la Fase (F), el siguiente jugador realiza su Fase de Reputación.

Atención: *Si reorganizas tus Dados durante la Fase (F), esto tiene un efecto retroactivo en tu Contador de Reputación. ¡Recuerda ajustar tu Marcador de Reputación en consecuencia si cambias tus planes!*

Los Bardos

Los Bardos son animadores que puedes contratar para tu Taberna. Du-rante la fase de acción, puedes contratar a un bardo por 1 Doblón. Al igual que todas las otras Cartas de Taberna, los Bardos se colocan boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo cuando se contratan.

Si robas un Bardo mientras llenas tu Taberna en la Fase (B), colócalo a la derecha de tu Almacén de Cerveza (en la misma fila donde se colocan los Distribuidores de Cerveza).

La Serenata del Bardo
Por cada Bardo robado durante la Fase (B), puedes mover el Marcador de Reputación 1 espacio hacia adelante en el Contador de Reputación en Fase (F).

Nuevos Clientes

Si robas una Carta de Cliente que muestra un símbolo de Marcador de Reputación, mueve inmediatamente tu Marcador de Reputación el número de espacios que indica la Carta en el Contador de Reputación .

Si robas una Carta de Cliente que muestra un símbolo de Schnapps, recibirás inmediatamente 1 Ficha de Schnapps.

Con cualquiera de estos Clientes especiales, la bonificación no se volverá a activar si colocas al Cliente en 1 de tus Mesas en un turno posterior.

FIN DE LA PARTIDA

Además de los otros Puntos de Victoria de los Módulos anteriores, también ganarás Puntos de Victoria por tu Reputación al final de la partida. Estos Puntos de Victoria dependerán de cuánto haya progresado tu Marcador de Reputación. Recibirás la cantidad de Puntos de victoria que se muestran en el espacio del Contador de Reputation en el que está tu Marcador, o el espacio con el número más alto por el que hayas pasado si tu Marcador está en cualquiera de los 2 espacios de Schnapps. Si tu Marcador está en el espacio de la Corona, no recibirás ningún Punto de Victoria adicional (ya que obtienes 10 Puntos de Victoria simplemente por tomar la Carta de Noble).

Ejemplo: *el Marcador de Reputación de Wolfgang se encuentra en el espacio "6" al final del juego. El recibe 5 puntos de victoria por ello.*

MODULO 4
"Cada comienzo es difícil..."

Cualquiera puede abrir una Taberna básica – solo se necesita una Camarera, un Proveedor de Cerveza y una Mesa. ¡Pero eso no significa que no haya más modelos de negocios exitosos por ahí!

COMPONENTES: MODULO 4

- 7 Cartas de Inicio

PREPARACION

El único cambio en la preparación del juego con este Módulo es que cada jugador no agrega automáticamente 1 Camarera, 1 Mesa y 1 Proveedor de Cerveza a su mazo de robo inicial; en cambio, cada jugador usa una Carta de Inicio.

Baraja las 7 Cartas de Inicio y revela al azar 3 de ellas. Cada jugador elige 1 de las cartas reveladas y toma los elementos iniciales que se muestran en ella. Varios, o incluso todos los jugadores, pueden elegir la misma Carta de Inicio.

Toma 1 Camarera, 1 Mesa y 1 Proveedor de Cerveza (como en las reglas del Módulo 1).

Toma 1 Bardo, 1 Distribuidor de Cerveza, 1 Proveedor de Cerveza y 1 Lavaplatos.

Mueve tu Marcador del Monasterio hacia adelante 3 espacios en el Contador del Monasterio (recibirás inmediatamente 1 Distribuidor de Cerveza como resultado de este movimiento). Sin embargo, también debes retirar 2 "Habituales" de tu mazo de robo. Estas cartas se devuelven a la caja del juego.

Toma 1 Schnapp. Además, actualiza inmediatamente el área de la Mesa de tu Taberna de forma gratuita. **No** recibirás una carta de Noble por esta actualización.

Toma 1 Bardo y 1 Mesa. Además, actualiza inmediatamente el área del Almacén de Cerveza de tu Taberna de forma gratuita. **No** recibirás una carta de Noble por esta actualización. **ATENCIÓN:** Coloca inmediatamente tu Marcador del Almacén de Cerveza en 5. Comenzarás el juego con 5 Cervezas.

Toma 1 carta de Camarera. Además, contrata de inmediato a una Camarera permanente de forma gratuita volteando la loseta del Perro. **No** recibirás una carta de Noble por esta actualización.

Toma 1 Lavaplatos. Sin embargo, también debes eliminar 1 "Habitual" de tu mazo de robo. Esta carta se devuelve a la caja del juego. Además, actualiza de inmediato el área de la Caja de tu Taberna de forma gratuita. **No** recibirás una carta de Noble por esta actualización.

¡No olvides barajar tu mazo de robo antes de la primera Ronda!

Todas las demás reglas de los Módulos 1, 2 y 3 permanecen igual.

MODULO 5
"Cuanto más tarde, más agradables son los clientes...."

Tu reputación puede precederte, pero ¿puedes tener un libro de visitas lleno de firmas de clientes satisfechos como prueba? Si quieres impresionar a esos Nobles indecisos, ¡así lo esperas!

COMPONENTES: MODULO 5

- 4 Libros de Visitas
- 40 Losetas de Firma

PREPARACION

Configura la partida tal y como se describe para los Módulos 1–4. Sin embargo, con este módulo, voltea el pequeño recorte que se encuentra en la parte inferior del Contador de Reputación para que el lado de la firma esté boca arriba. Cada jugador recibe un Libro de Visitas y lo coloca sobre su Tablero de Taberna.

Cualquier Libro de Visitas no utilizado se devuelve a la caja del juego.

Coloca las Losetas de Firma en un suministro general junto a las Cartas de Clientes, Coloca 1 Loseta en cada una de las 4 Cartas de Clientes boca arriba, y 1 en la carta superior en la pila de "3 Cervezas".

CAMBIOS EN EL JUEGO

El Libro de Visitas

Tu Libro de Visitas consta de 4 columnas que se rellena de arriba a abajo con las Losetas de Firma. Hay 2 formas de rellenar tu Libro de Visitas:

- Cada vez que consigas a un Cliente con Cerveza, toma la Loseta de Firma indicada en la Carta de Cliente y ponla en Tu Libro de Visitas (el Cliente escribe su nombre en el Libro de Visitas). Coloca la loseta en la columna que corresponda al valor del Cliente que acabas de conseguir (3/4 Cervezas, 5 Cervezas, 6 Cervezas o 7/8 Cervezas). Cuando rellenes la fila de Clientes boca arriba de la pila de robo, toma inmediatamente una loseta del suministro general y colócala en la Carta de Cliente que acaba de robar. Además, cuando se consigue un Cliente de "3 Cervezas", coloca una nueva Loseta de Firma encima del siguiente Cliente de "3 Cervezas" en la parte superior de la pila.
- Si tu Marcador de Reputación alcanza o pasa el símbolo de Firma en el Contador de Reputación, toma una Loseta de Firma del suministro general y colócala en **cualquier** columna de tu Libro de Visitas (¡recuerda que debes rellenar de arriba a abajo!).

Si colocas una Loseta de Firma en un espacio que muestra una bonificación, la recibirás de inmediato. Si necesitas colocar una Loseta de Firma en una columna que ya está llena de Losetas, la Loseta no se toma y no recibirás nada.

Recibirás las siguientes bonificaciones inmediatamente después de colocar una Loseta de Firma en el espacio correspondiente:

Toma 1 Distribuidor de Cerveza y colócalo boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.

Toma 1 Lavaplatos y colócalo boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.

Toma 1 Camarera y colócala boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.

Toma 1 Mesa y colócala boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.

Mueve tu Marcador de Reputación hacia adelante 1 o 3 espacios.

Toma 1 Noble y colócalo boca abajo en la parte superior de tu mazo de robo.

Toma 1 Ficha de Schnapp del suministro general.

Si colocas una Loseta de Firma en el último espacio vacío en una fila horizontal de tu Libro de visitas, inmediatamente recibes 1 Noble y lo pones boca abajo sobre tu mazo de robo.

El número de Losetas de Firma es limitado. En el caso poco frecuente de que consigas un Cliente sin una Loseta de Firma en él, no podrás registrar su firma en tu Libro de Visitas.

Ten en cuenta que incluso cuando juegues con el Módulo 5, solo puedes conseguir 1 nuevo Cliente por Ronda.

Todas las demás reglas de los Módulos 1 a 4 permanecen igual.