



TAVERNA

Karl MARCELLE



 *Es ist der Saint-Averna Tag; der heiligste Tag im Königreich Averna. Um diesen Feiertag zu begehen, versammeln sich alle Bürger in der Hauptstadt um feiernd, trinkend und singend von Taverne zu Taverne zu ziehen.*

In Taverna übernehmen die Spieler die Rolle eines Gastwirtes der Stadt; begierig darauf, aus der Feier Profit zu schlagen und das eigene Ansehen zu vergrößern. Um dies zu erreichen, müsst ihr euch mit den vier Völkern des Königreiches gut stellen und mit den Forderungen des Königshofes zurecht kommen. Es liegt an euch ihnen allen zuvorkommend zu begegnen.

Werdet ihr fair spielen? Oder werdet ihr betrügen, Magie anwenden und euren Einfluss bei den bedeutendsten Würdenträgern der Stadt spielen lassen?

 *It is Saint-Averna's day, the holiest day in the kingdom of Averna. To celebrate, all the citizens gather in the capital city to party, drink and sing, from tavern to tavern.*

In Taverna, you play an innkeeper of the city, eager to profit from this celebration and make his renown widespread. In order to do so, you will need to get along well with the four peoples of the kingdom, and you will need to cope with the demands of the Royal Court. It is up to you to be courteous with all of them.

Will you play fair? Or will you use trickery, magic, and your influence with the most famous dignitaries in the kingdom?



Artwork : Jonathan "Cian" HARTERT





Spielmaterial

- Spielplan
- 34 Kundenkarten
- 32 Zauberspruchkarten
- 5 Spielerhilfen
- 25 Marker 'Besitzurkunde' in 5 Farben
- 25 Wertungsmarker in 5 Farben
- 4 Würdenträgerfiguren aus Pappe
- 1 Sack Münzen
- 36 Kundenplättchen
- 15 Marker 'Königsgunst'
- 15 Privilegmarker
- 12 Gildenmarker
- 1 Marker 'König'
- 1 Marker 'Königin'
- Spielanleitung

Spielaufbau

Schritt 1

1. Legt den Spielplan mit der Seite in die Tischmitte, die eurer Spieleranzahl entspricht (2/3 oder 4/5 Spieler).
2. Jeder Spieler erhält 15 Münzen, außerdem die 5 Marker Besitzurkunde und die 5 Wertungsmarker in der Farbe seiner Wahl. Die restlichen Münzen bilden die Reserve.
3. Jeder Spieler legt einen Wertungsmarker in den Eingangsbereich der Stadt und einen auf das Startfeld von jeder der 4 Völker-Leisten.
4. Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, wird der Startspieler.
5. Legt die *Gildenmarker* und *Kundenplättchen* neben dem Spielplan bereit.
6. Mischt die Marker *Königsgunst* und legt einen aufgedeckt auf jedes der 5 Felder rings um das Schloss. Die übrigen Marker bilden die verdeckte Reserve.
7. Legt 1 Privilegmarker auf jede Taverne. Die übrigen Marker bilden die Reserve.
8. Stellt jede der 4 Würdenträger-Figuren zufällig in eine der kleinen Tavernen.

9. Mischt die 32 Zauberspruchkarten und teilt 3 an jeden Spieler aus. Legt die übrigen Karten verdeckt als Nachzugstapel auf den Spielplan.

Hinweis : Die Karte 'Fluch' ist kein Zauberspruch. Wenn ein Spieler sie zieht, führt er sofort ihren Effekt aus und zieht einen weiteren Zauberspruch. Die Karte 'Fluch' ist optional; sie kann beim Spielaufbau auch aus dem Stapel der Zaubersprüche entfernt werden.

10. Nehmt die *Kundenkarten*, deren Symbole der Spielerzahl entsprechen (2+ für 2-5 Spieler, 4+ für 4-5 Spieler und 5 für 5 Spieler). Nicht benötigte Karten kommen zurück in die Schachtel.
11. Mischt die *Kundenkarten* und legt sie verdeckt als Nachzugstapel neben den Spielplan.
12. Deckt 4 Kundenkarten auf. Sie bilden die *Kunden-Leiste*. Die erste Karte bestimmt das ausgewählte Volk während dieser Partie (Mensch, Zwerg, Elf, Ork). Legt den Marker 'König' oben auf die entsprechende Völkerleiste. Ist die zuerst aufgedeckte Karte ein Doppelkunde, wählt der Startspieler eines der beiden Völker für den Königsmarker aus.

Im Spiel zu zweit bestimmt der Startspieler das erwählte Volk des Königs und der zweite Spieler das erwählte Volk der Königin. Legt die Marker für König und Königin oben auf die entsprechenden Leisten. Die beiden ausgewählten Völker müssen unterschiedlich sein.

Schritt 2

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit dem Kauf von 2 Besitzrechten.

1. Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, kauft jeder ein verfügbares Besitzrecht einer Taverne. Zahle den Preis und lege 1 deiner *Besitzurkunden* auf das entsprechende Feld in der Taverne. Du erhältst sofort die angegebenen Siegpunkte.
2. Beginnend mit dem letzten Spieler und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn, kauft jeder ein zweites verfügbares Besitzrecht. Du erhältst sofort die angegebenen Siegpunkte.

Wichtig: du darfst ein beliebiges Besitzrecht zum angegebenen Preis kaufen, **aber jeder Spieler darf nur ein Besitzrecht pro Taverne erwerben.**



Spielverlauf

Ein Spiel dauert 8 Runden (2 Spieler) oder 6 Runden (3-5 Spieler). In jeder Runde:

1. **Wähle eine Kundenkarte** aus den verfügbaren Karten der Kundenleiste, lege sie aufgedeckt vor dich und wähle das passende Kundenplättchen dazu. Sind zwei Kunden auf der Karte abgebildet, wähle einen davon aus und lege ihn vor dich hin.
2. **Lege ein Kundenplättchen** auf einen unbesetzten Tisch einer Taverne.

Sind der Tisch und das *Kundenplättchen* vom selben Volk (dieselbe Farbe), steigst du eine Stufe in der Beliebtheit der *Völkerleiste* dieses Kunden auf. Sofern verfügbar, erhältst du sofort den dazugehörigen Bonus (Siegpunkte, Münzen, *Zauberspruchkarten* oder *Privilegmarker*). **Die letzte Stufe jeder Völkerleiste kann nur von dem Spieler erreicht werden, der zuerst dort ankommt.**

Beispiel: Karl (blau) wählt eine Elfenkarte. Er legt ein elfisches Kundenplättchen auf den grünen Tisch (A). Somit steigt er eine Stufe auf der Elfenleiste auf. Karl zieht sofort einen brandneuen Zauberspruch (B).



Legst du ein *Kundenplättchen* auf den letzten unbesetzten Tisch einer Taverne, nimm dir sofort den Privilegmarker dieser Taverne. Lege danach keinen neuen Privilegmarker in diese Taverne.

Betrug: Zeigt die *Kundenkarte*, die du gespielt hast, ein Maskensymbol, darfst du das *Kundenplättchen* auf einen leeren Tisch legen oder ein *Kundenplättchen* in einer beliebigen Taverne entfernen und es durch dein *Kundenplättchen* ersetzen. Ersetzt du es, ignoriere das Volk dieses Tisches (Farbe) und steige 1 Stufe in der Beliebtheit der *Völkerleiste* auf, die dem entfernten *Kundenplättchen* entspricht.

3. **Jeder Besitzer** der gewählten Taverne erhält drei Münzen (2-3 Spieler) oder zwei Münzen (4-5 Spieler) aus dem Vorrat.

Gelage: Zeigen die gespielte *Kundenkarte* und die Taverne, in die das *Kundenplättchen* gelegt wurde, beide das Biersymbol, erhält der aktive Spieler einen Bonus von drei Münzen (2-3 Spieler) oder zwei Münzen (4-5 Spieler).

Beispiel: Karl (blau) und Fred (rot) besitzen dieselbe Taverne. Beide erhalten 3 Münzen (im Spiel zu dritt). Außerdem zeigt die Taverne ein Biersymbol, wie auch Karls Kundenkarte, und er erhält 3 zusätzliche Münzen.



4. **Du darfst die Fähigkeit eines Würdenträgers nutzen**, der in derselben Taverne ist, in die du gerade ein *Kundenplättchen* gelegt hast. Zahle die Kosten des Würdenträgers und stelle ihn in eine andere Taverne. Tavernen können nie mehr als zwei Würdenträger gleichzeitig beherbergen.

Würdenträger



Notar: Gib Münzen aus, um ein freies oder das Besitzrecht eines Gegners in der Taverne zu kaufen, in die der Notar gestellt wird.

- Ist das Besitzrecht frei, zahle den Preis und lege eine deiner *Besitzurkunden* darauf. Erhalte sofort die Siegpunkte dafür.
- Gehört es einem Gegner, zahle den Preis plus 3 Münzen. Der Gegner erhält die Hälfte des Geldes (abgerundet). Tausche die *Besitzurkunde* deines Gegners mit deiner eigenen aus und erhalte sofort die Siegpunkte. Der Gegner verliert durch diese Aktion keine Siegpunkte. Beachte jedoch, **dass du in keinem Fall das letzte Besitzrecht eines Spielers vom Spielplan entfernen darfst.**



Gob'Trotter: Gib 3 oder 5 Münzen aus, um 1 oder 2 *Gildenmarker* auf die Taverne zu legen, in der er ankommt und um sofort 3 oder 6 Siegpunkte zu erhalten. **Es dürfen nie 2 identische Gildenmarker auf derselben Taverne liegen.**



Prinzessin: Gib 3, 5 oder 7 Münzen aus, um 1, 2 oder 3 *Marker Königsgunst* zu erhalten. Lege neue Marker aus dem Vorrat aus, sofern möglich.



Botschafterin: Gib 3, 6 oder 9 Münzen aus, um deine Beliebtheit um 1, 2 oder 3 Stufen zu erhöhen. Du darfst sie auf eine oder mehr Leisten aufteilen. Sofern vorhanden, erhältst du sofort die entsprechenden Boni.

Einfluss: Zeigen die *Kundenkarte* und die Taverne, in die du dein *Kundenplättchen* gelegt hast, ein Leiersymbol, darfst du den Würdenträger einer beliebigen Taverne nutzen. Zahle die Kosten und versetze ihn. Das Leiersymbol **erlaubt nicht das Nutzen eines zweiten Würdenträgers, sondern gibt dir die Möglichkeit einen beliebigen Würdenträger zu nutzen.**

Jederzeit in deinem Zug darfst du **einen weiteren Würdenträger in einer beliebigen Taverne nutzen, indem du 2 Privilegmarker abgibst.** Zahle die Kosten und versetze die Figur. Allerdings **darfst du nie denselben Würdenträger zweimal in deinen Zug nutzen.**

5. **Einmal pro Zug darfst du genau einen Zauber wirken**, sofern sein Effekt ausgeführt werden kann und du die Kosten bezahlen kannst. Einige Zauber (⚡) können auch im Zug eines Gegners gespielt werden, jedoch auch nur einer. Einmal ausgeführt, bleibt die Zauberspruchkarte aufgedeckt bei dir liegen.



Magie: Zeigen die *Kundenkarte* und die Taverne, in die du dein *Kundenplättchen* gelegt hast, das Zauberspruchsymbol, ziehe eine neue Zauberspruchkarte und nimm sie auf die Hand. Es gibt kein Handkartenlimit.

6. **Du darfst einen oder mehr Sprüche** jederzeit während deines Zuges für eine Münze je Spruch verkaufen. Wirf die *Zauberspruchkarten* verdeckt ab.

7. **Du darfst einen oder mehr verschiedene Königsgunstmarker** jederzeit während deines Zugs nutzen, auch dann, wenn du sie gerade erhalten hast. **Ihre Nutzung ist einmalig.** Einmal genutzt, bleibt der Marker verdeckt bei dir liegen. Die Effekte werden weiter hinten erläutert.

Sobald dein Zug beendet ist, fülle die *Kundenleiste* mit der obersten Karte vom *Kundenstapel* auf. Es müssen immer 4 verfügbare *Kundenkarten* zur Wahl stehen. Dann führt der nächste Spieler seinen Zug aus, den Schritten 1 bis 7 folgend.

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler acht Kunden (bei 2 Spielern) oder sechs Kunden (bei 3-5 Spielern) ausgespielt hat.

Spielende

Für jeden ungespielten Zauberspruch erhält ein Spieler 1 Münze und für jeden ungenutzten *Privilegmarker* einen Siegpunkt. Es folgt die Königliche Wertung, dann die Völkerwertung.

1) Königliche Wertung:

Jeder Spieler wählt eine der fünf verfügbaren Wertungsmöglichkeiten:

Die Reihenfolge der Königlichen Wertung wird durch die Leiste des auserwählten Volkes bestimmt (Königsmarker).

Der Spieler mit dem höchstplatzierten *Wertungsmarker* beginnt, dann folgen die anderen in Reihenfolge. Bei Gleichstand betrachtet die nächsten Völkerleisten rechts davon, bis der Gleichstand gelöst ist. Dann folgt wieder der Reihenfolge des gewählten Volkes.

Jede Wertungsmöglichkeit kann nur einmal genutzt werden. Um zu zeigen, dass sie nicht mehr verfügbar ist, legt der Spieler, der sie genutzt hat, eine (ungenutzte) *Besitzurkunde* darauf. (Die anderen Spieler können sie nun nicht mehr nutzen).

Im Spiel zu zweit, wählt jeder Spieler 2 Wertungsmöglichkeiten. Es beginnt der Höchstplatzierte auf der Königsleiste, dann der Höchstplatzierte auf der Königinnenleiste. Bei Gleichstand werden auch hier die Völkerleisten rechts von der zu wertenden Leiste verglichen.

Die fünf Wertungsmöglichkeiten sind:



- **König:** Erhalte 5 Siegpunkte (SP) und erhöhe deine Beliebtheit um 1 auf jeder Völkerleiste ohne jedoch die Boni zu erhalten.



- **Königin:** Erhalte 3/6/9/12/15 SP für 0/2/3/4/5 Königsgunst in deinem Besitz (**benutzt oder nicht**).



- **Herr der Münzen:** Erhalte 3/6/9/12/15 SP für 0/6/9/12/15 Münzen in deinem Besitz.



- **Erzherzog:** Erhalte 3/6/9/12/15 SP für 1/2/3/4/5 deiner Besitzrechte.



- **Erzmagier:** Erhalte 3/6/9/12/15 SP für 0/2/3/4/5 **Zaubersprüche, die du** im Spiel gewirkt hast.

2) Völkerwertung:

Jeder Spieler wertet die vier Völkerleisten entsprechend der Stufe seines Wertungsmarkers: -3, -1, 0, 1, 2, 4, 7, 10 SP (wie rechts neben der *Völkerleiste* abgebildet).

Zur Erinnerung: Die Stufe mit 10 SP jeder Völkerleiste kann nur von einem Spieler besetzt sein.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der als nächstes Geburtstag hätte.

Beispiel:

Zuerst tauscht Karl (blau) 2 ungenutzte Zaubersprüche gegen 2 Münzen und Fred (rot) tauscht seinen Privilegmarker gegen 1 Siegpunkt (SP). Etienne (grün) hat nichts zum Eintauschen.

Königliche Wertung:

Karl ist erster auf der Elfenleiste (das auserwählte Volk) und darf zuerst auswählen. Er nimmt den König, erhält 5 SP und eine Stufe an Beliebtheit auf allen vier Völkerleisten. Karl steigt auf Stufe 2 der Orkleiste auf, erhält aber leider nicht den Bonus (2SP). Weil er auch schon auf dem obersten Feld der Menschenleiste steht, erhält er auch dort nichts mehr.

Fred und Etienne haben Gleichstand, also sehen sie nach rechts auf die Zwerge. Auch dort ist Gleichstand, also weiter zu den Orks. Dort führt Fred, also wählt er als nächstes aus.

Fred hat 4 Zauber gesprochen, könnte also 12 SP vom Erzmagier erhalten. Aber Etienne würde mit 18 Münzen 15 SP vom Herrn der Münzen erhalten! Fred nimmt selbst den Herrn der Münzen, erhält nur 9 SP (für seine 10 Münzen) aber verhindert, dass Etienne ihn erhält.

Etienne, etwas enttäuscht, wählt den Erzherzog aus und erhält 12 SP für 4 Besitzrechte.

Völkerwertung:

Der König hat nur 5 SP gebracht, aber durch die Beliebtheit erhält Karl weitere 5 SP dazu. Bei den Orks verliert er keine mehr, erhält 10 SP für die Menschen, 4 SP (statt 2) für die Elfen und verliert 1 SP (statt 3) für die Zwerge.

Fred erhält 2 SP für Zwerge und Orks, aber nichts für Elfen und Menschen. Etienne erhält 1 SP für Orks, 4 SP für Menschen, keine für Elfen und 2 SP für Zwerge.

Zusammenfassung:

- Karl erhält 18 SP (5 für den König + 10 für die Menschen + 4 für die Elfen - 1 für die Zwerge)
- Fred erhält 14 SP (9 für den Herrn der Münzen + 2 für Zwerge + 2 für die Orks + 1 seinen ungenutzten Privilegmarker)
- Etienne erhält 19 SP (12 für den Erzherzog + 4 für die Menschen + 2 für die Zwerge + 1 für die Orks)

-  4 Münzen übrig, 3 Zaubersprüche gespielt, 2 Königsgunst, 3 Besitzrechte + 2 ungenutzte Zaubersprüche
-  10 Münzen übrig, 4 Zaubersprüche gespielt, 3 Königsgunst, 4 Besitzrechte + 1 ungenutzter Privilegmarker
-  18 Münzen übrig, 3 Zaubersprüche gespielt, 1 Königsgunst, 4 Besitzrechte





Game Components

- The board
- 34 *customer* cards
- 32 *spell* cards
- 5 player aid cards
- 25 *property deed* tokens in 5 colours
- 25 *score* tokens in 5 colours
- 4 *dignitary* cardboard figures
- 1 bag of coins
- 36 *customer* tiles
- 15 *royal favour* tiles
- 15 *privilege* tokens
- 12 *guild* tokens
- 1 *King* token
- 1 *Queen* token
- Rules book

Set up

Step 1

1. Place the board in the centre of the table, choosing the appropriate side for the number of players (2/3 or 4/5 players).
2. Give each player 15 coins as well as the 5 *property deed* tokens and the 5 *score* tokens in the colour of his choice. The remaining coins are set aside in reserve.
3. Each player places one *score* token on the city's entrance area and one on the starting position of each of the 4 people tracks.
4. The player with the most recent birthday plays first.
5. Place the *guild* tokens and *customer* tiles next to the board.
6. Shuffle the *royal favour* tiles and place one, face up, on each of the 5 spaces around the castle. The remaining tiles are set aside face down in reserve.
7. Place 1 *privilege* token on each tavern. The remaining tokens are set aside in reserve.
8. Randomly place one of the 4 *dignitary* figurines in each of the small taverns.

9. Shuffle the 32 *spell* cards and deal 3 to each player. Place the remaining cards face down on the board to create the *spell* draw pile.

Note : The card *Curse* is not considered as a spell, when a player draw it he applies immediately its effect and draw another *spell* card. The card *Curse* is optional, you may remove it from the *spell* cards during the set up.

10. Select the *customer* cards according to the number of players' symbol (2+ for 2-5 players, 4+ for 4-5 players and 5 for 5 players). Cards that are not in use are removed from the game.
11. Shuffle the remaining *customer* cards and place them face down next to the board to create the *customer* deck.
12. Deal 4 *customer* cards face up to create the available *customer* track. The first card revealed designates the chosen people during this game (human, dwarf, elf, orc). Place the *King* token on the top of this people track. If the revealed card is a dual *customer* card, the first player chooses one of the two peoples.

For a 2-player game, the first player designates the chosen people of the King and the second player the chosen people of the Queen. Place the *King* and the *Queen* tokens on the top of their respective *people* track. The two chosen people must be different.

Step 2

Each player begins the game by buying 2 property deeds.

1. Beginning with the first player then clockwise, buy one available property deed from a tavern. Pay the price and place 1 *property deed* token on the appropriate deed space in the tavern. Immediately score the victory points shown.
2. Beginning with the last player, then counter-clockwise, buy a second property deed from those available. Immediately score the victory points shown.

Important: you are free to buy any available property deed at the price shown **but a single player can only have one property deed in each tavern.**



Game cycle

A game is played over 8 turns (2 players) or 6 turns (3-5 players). On each turn:

1. **Pick a *customer* card** from the *available customers* track and place it face up in front of you and select the appropriate *customer* tile. If there are two customers on the card, choose one of the customers depicted and place it in front of you.
2. **Place the *customer* tile** on an unoccupied table of a tavern.

If the table and the *customer* tile are from the same people (same colour), gain one level of popularity on the *people* track of the customer. Immediately receive the attached bonus, if any (victory points, coins, *spell* cards or *privilege* tokens). **The last level of each people track can only be reached by one player, the first one who gets there.**

Example: Karl (blue) picked an elf card. He places an elvish customer tile on a green table (A). Therefore, he moves up one level on the elf track. Karl immediately gets his hands on a brand new spell (B).



If you place the *customer* tile on the last unoccupied table of a tavern, claim the *privilege* token from the tavern. Afterwards do not add a new *privilege* token.



Trickery: if there is a Mask symbol on the *customer* card you just played, you may place the *customer* tile on an unoccupied table or remove a *customer* tile in any tavern and have your *customer* tile take its place. In this last case, ignore the people of the table (colour) and gain 1 level of popularity on the *people* track of the removed *customer* tile.

3. **Each owner** of the chosen tavern received three coins (2-3 players) or two coins (4-5 players) from the reserve.



Feast: if there is a Beer symbol on both the played *customer* card and the tavern where you just played your *customer* tile, the active player receive a bonus of three coins (2-3 players) or two coins (4-5 players).

Example: Karl (blue) and Fred (red) are co-owners of the same tavern. They both get three coins (3 players game). Furthermore, the tavern has a beer symbol on it, and so does Karl's customer card. Karl therefore receives an additional three coins.



4. **You may activate the skill of a dignitary** who is in the tavern where you just placed a *customer* tile. In order to do so, pay the dignitaries cost then move it to another tavern. Taverns cannot accommodate more than two dignitaries at the same time.

Dignitaries



Notary: spend coins to buy an unowned or an opponent's property deed in the tavern of arrival.

- If the property deed is unowned, pay the price and place one of your *property deed* tokens on it. Score the victory points immediately.
- If the property deed belongs to an opponent, pay the price plus three coins. The offended player receives half the money spent (rounded down). Replace the *property deed* token of your opponent with one of yours and score the victory points immediately. The offended player does not lose victory points by this action. In any case, **you may not remove the last property deed token of a player from the board.**



Gob/Trotter: spend 3 or 5 coins to add 1 or 2 *guild* tokens in the tavern of arrival and immediately score 3 or 6 victory points. **Two identical guild tokens may never be in the same tavern.**



Princess: spend 3, 5 or 7 coins to receive 1, 2 or 3 *royal favour* tile(s). Then add new tile(s) from the reserve if any available.



Ambassadors: spend 3, 6 or 9 coins to raise your popularity by 1, 2 or 3 level(s). You may distribute the increase between one or more people tracks. You immediately receive bonuses from the people tracks, if any.



Influence: if there is a Lyre symbol on both the played *customer* card and the tavern where you just played your *customer* tile, you may use any dignitary from any tavern. Pay its cost and send it to another tavern. The Lyre symbol does **not allow the use of a second dignitary, merely the option of using any dignitary.**

At any time during your turn, you may **activate one more dignitary in any tavern by discarding two privilege tokens.** Pay its cost and send it to another tavern. In any case, you are **not allowed to activate the same dignitary twice during a turn.**

5. **Once per turn you may cast one and only one spell** as long as the effect is applicable and you can pay the cost. Some spells (⚡) can also be cast during an opponent's turn. You can still cast only one spell during each opponent's turn. Once the spell is resolved, keep the card near you face up to show the spell has been cast.



Magic: if there is a Spell book symbol on both the played *customer* card and the tavern, where you just played your *customer* tile, draw a new *spell* card and add it to your hand. Players have no maximum hand size.

6. **You may sell one or more spells** at any time during your turn at the price of one coin each. Discard those *spell* cards face down.

7. **You may use one or more different royal favour** tiles at any time during any turn, including the turn you receive them. **The activation is a one shot effect.** Once the royal favour is resolved, keep the tile near you face down. Royal favour effects are described page 8.

Once your turn is over, replenish the *available customers* track with the top card of the *customer* deck. There must always be 4 available *customers* cards to choose from. Then the next player takes his turn, from step 1 to 7.

The game ends when each player has played eight customers (2 players) or six customers (3/5 players).

End of game

Exchange the uncast spells for one coin each and the unused *privilege* tokens for one victory point each. Proceed to the Royal scoring then the People scoring.

1) Royal scoring:

Each player will choose one of the five available scoring opportunities:

The order of the royal scoring is determined by the track of the chosen people (*King* token).

The player whose score token is the highest begins to score then follow the track order. If two or more players are tied, move to the next *people* track on the right until you break the tie, then come back to the chosen people's track and follow the order.

Each scoring opportunity can only be used once.

To show that a scoring has already been used, the player who used it should place one (unused) *property deed* token on it. (This is now unavailable to the rest of the players).

For a 2-player game, each player chooses 2 scoring opportunities. Starting with the King track the highest placed player chooses first, then next the Queen track, again with the highest placed player choosing first. To break ties check the next right track(s).

The five scoring opportunities are:

-  + 
King: score 5 victory points (VP) and increase your popularity by 1 on each *people* track. Note that bonuses from *people* tracks are not rewarded anymore.
- 
Queen: score 3/6/9/12/15 VP for 0/2/3/4/5 royal favour owned (**used or not**).
- 
Master of coins: score 3/6/9/12/15 VP for 0/6/9/12/15 coins owned.
- 
Archduke: score 3/6/9/12/15 VP for 1/2/3/4/5 property deeds owned.
- 
Archmage: score 3/6/9/12/15 VP for 0/2/3/4/5 **spells cast by the player** during the game.

2) People scoring:

Each player scores the four *people* tracks depending on the level of his score tokens: -3, -1, 0, 1, 2, 4, 7, 10 VP (as shown on the right side of the *people* track).

Remember, the 10 VP level of each *people* track can only be reached by one player.

In case of tie, the winner is the player who will celebrate his next birthday.

Example:

First things first, Karl (blue) exchanges 2 unused spells for 2 coins, and Fred (red) exchanges his privilege token for 1 victory point (VP). Etienne (green) has nothing to exchange.

Royal scoring:

*Karl is first on the elf track (chosen people) so he gets to choose first. He chooses the King, gains 5 VP, and one level of popularity on all four *people* tracks. Karl moves up to level 2 on the orc track, but sadly, won't get the bonus (2VP). Since he was already at the top on the human track, he gets nothing there either.*

Then, Fred and Etienne are tied for second place, so we look at the next track on the right, the dwarves. Since it's still a tie, we move on to the next one: orcs. On this one, Fred gets the lead, and can choose second.

Since Fred played 4 spells, he could choose the Archmage for 12 VP. But Etienne, with his 18 coins, could get 15 VP by choosing the Master of coins! Fred decides to take the Master of coins for himself, gaining only 9 VP (for his 10 coins), to prevent Etienne from choosing it.

Etienne, a bit disappointed, chooses the Archduke, for a decent 12 VP, since he has 4 property deeds.

People scoring:

Choosing the King during the royal scoring only nets 5 VP, but by gaining popularity, Karl gets 5 more VP for this scoring. He doesn't lose points for orcs anymore, gains 10 VP for the humans, 4VP (instead of 2) for the elves, and he loses 1 VP (instead of 3) for the dwarves.

Fred scores 2 VP for dwarves and orcs, but nothing for elves and humans. Etienne scores 1 VP for orcs, 4 VP for the humans, none for the elves and 2 VP for dwarves.

To sum it up:

- Karl scored 18 VP (5 for the King + 10 for the humans + 4 for the elves - 1 for dwarves)
- Fred scored 14 VP (9 for the Master of coins + 2 for dwarves + 2 for the orcs + 1 for his unused privilege token)
- Etienne scored 19 PV (12 for the Archduke + 4 for the humans + 2 for the dwarves + 1 for the orcs)

-  4 coins left, 3 spells played, 2 royal favours, 3 property deeds + 2 unused spells
-  10 coins left, 4 spells played, 3 royal favours, 4 property deeds + 1 unused privilege token
-  18 coins left, 3 spells played, 1 royal favour, 4 property deeds





Faveurs Royales

Ändere das Gildensymbol der *Kundenkarte*, die du spielst, in ein beliebiges anderes Gildensymbol.



Lege einen Gildenmarker in eine Taverne und erhalte die Siegpunkte. Es dürfen nie 2 identische Gildenmarker in einer Taverne ausliegen.



Füge der *Kundenkarte*, die du spielst, ein Bier-Gildensymbol hinzu. Du darfst nicht zweimal vom selben Gildensymbol profitieren.



Füge der *Kundenkarte*, die du spielst, ein Zauberbuch-Gildensymbol hinzu. Du darfst nicht zweimal vom selben Gildensymbol profitieren.



Füge der *Kundenkarte*, die du spielst, ein Leier-Gildensymbol hinzu. Du darfst nicht zweimal vom selben Gildensymbol profitieren.



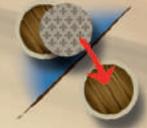
Füge der *Kundenkarte*, die du spielst, ein Masken-Gildensymbol hinzu. Du darfst nicht zweimal vom selben Gildensymbol profitieren.



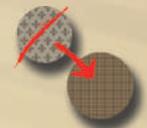
Sprich in diesem Zug einen weiteren Zauberspruch.



Bewege ein *Kundenplättchen* auf ein freies Feld einer beliebigen anderen Taverne. Jeder Besitzer dieser Taverne erhält 2 Münzen. Falls möglich, erhöhe deine Beliebtheit auf der Völkerleiste dieses Kunden und/oder erhalte den *Privilegmarker*.



Wähle ein *Kundenplättchen*, das ungleich dem auf der Kundenkarte abgebildeten Volk ist, die du spielst.



Steige eine Stufe auf einer Völkerleiste auf.



Royal Favours

Change the guild symbol of the *customer* card you play to any other guild symbol (2 tiles).

Place a *guild* token in a tavern and receive the victory points. Two similar *guild* tokens may not be in the same tavern.

Add a beer guild symbol to the *customer* card you play. You may not benefit twice from the same guild symbol.

Add a spellbook guild symbol to the *customer* card you play. You may not benefit twice from the same guild symbol.

Add a lyre guild symbol to the *customer* card you play. You may not benefit twice from the same guild symbol.

Add a mask guild symbol to the *customer* card you play. You may not benefit twice from the same guild symbol.

Cast a second spell this turn (2 tiles).

Move a *customer* tile to a free place in any other tavern. Each owner of this tavern gains 2 coins. If applicable, increase your popularity on the customer's *people* track and/or gain the *privilege* token (2 tiles).

Choose a *customer* tile of a different people than the one of the *customer* card you play (2 tiles).

Gain one level on one *people* track (2 tiles).

GEEK ATTITUDE GAMES RICHTET SEINEN DANK AN:

Anne-Marie Decker, Cookie Sama, Fabien Allois, Gaëtan Fortin, Mathieu Red, Stéphane Bassiaux, Valérie Smeth, Nathalie Racelle, Yann Grisonnet, Philippe Tapimoket, Christopher Dickinson, Patrick McLaughlin, Pierre Stephany, Christophe Vain, Virginie Gilson, Nora Hocepiet, Sandra Dageroth, Peer Lagerpusch.

Zuguterletzt möchten Etienne, Fabrice & Fred all jenen ihren Dank ausdrücken, die zur Entwicklung des Spiels beigetragen haben. Sie werden wissen, wer gemeint ist.

SPIELAUFBAU SCHRITT 1 / SET UP STEP 1



- A. Eingangsbereich der Stadt
- B. Kleinen Tavernen
- C. Groß Taverne
- D. Kunden-Leiste
- E. Völkerleiste
- F. Schloss

Aktionen während eines Zuges:

Verpflichtend:

- Wähle eine Kundenkarte aus
- Lege ein Kundenplättchen aus
- Erhalte Einnahmen

Optional:

- Nutze die Fähigkeit eines Würdenträgers
- Wirke einen Zauber
- Verkaufe Zauber
- Nutze Königsgunstmärker



- A. City's entrance
- B. Small taverns
- C. Large tavern
- D. Available customers track
- E. People tracks
- F. Castle

Turn actions :

Compulsory:

- choose a customer card
- place a customer tile
- receive income

Optional:

- use a dignitary
- cast one spell
- sell spells
- use royal favours





BEREICHE TAVERNE AREAS OF A TAVERN

A : Würdenträger
B : Kundenplättchen
C : Privilegmarker
D : Gildenmarker
E : Marker *Besitzurkunde*

A: dignitaries
B: customer tiles
C: privilege tokens
D: guild tokens
E: property deed tokens



BEREICHE SCHLOSS AREAS OF THE CASTLE

A : Marker *Königsgunst*
B : Königliche Wertung

A: royal favour tiles
B: Royal scoring



BEREICHE VÖLKERLEISTE AREAS OF THE PEOPLE TRACK

A : Völkerwertung
B : Völker bonus
C : Startfeld

A: People scoring
B: people bonuses
C: starting positions



Kundenkarten
customer cards



Gob'trotter
Gob'trotter



Prinzessin
Princess



Notar
Notary



Botschafterin
Ambassadress



Zauberspruchkarten
spell cards



Wertungsmarker
score tokens



Marker *Besitzurkunde*
property deed tokens



Kundenplättchen
(zwerge/menschen/elf/orc)
customer tiles
(dwarf/human/elf/orc)



1/3/5 Münzen
1/3/5 coins



Gildenmarker
(zauberbuch/leier/bier)
guild tokens
(spell book/lyre/beer)



Marker *Königsgunst*
royal favour tiles



Marker *König*
King token



Marker *Königin*
Queen token



Privilegmarker
privilege tokens