



AS TABERNAS DO -VALE PROFUNDO-

Um jogo de posicionamento de dados e construção de baralhos por Wolfgang Warsch para 2 a 4 jogadores com idades superiores a 12 anos.

RESUMO DO JOGO

A pequena vila de Tiefenthal é famosa pelas suas tabernas pouco iluminadas. Ao visitar a célebre TABERNAS DO VALE PROFUNDO, pode encontrar vários cidadãos da região como clientes habituais.

Cada jogador assume o papel de um taberneiro e tenta atrair novos e ricos clientes. Só com isto é que poderá angariar dinheiro suficiente para sustentar os custos de investimento na taberna que, por sua vez, irá atrair a visita de nobres bem respeitados. Mas onde é que se deve investir primeiro? Uma mesa adicional não faria mal nenhum e um armazém de cerveja maior também seria uma boa ideia. Com uma gestão apropriada dos seus gastos, irá garantir que a cerveja vai fluir sem parar!

O desafio da TABERNAS DO VALE PROFUNDO é fazer escolhas de dados acertadas e desenvolver o seu baralho de cartas da maneira mais lucrativa possível.

1. Coloque o **Tabuleiro do Mosteiro** na mesa, com o lado do Verão (sem neve) virado para cima. Coloque as **fichas de Aguardente** nos 3 espaços do Tabuleiro do Mosteiro de maneira a que as aguardentes não estejam visíveis. Durante o jogo, irão passar as Bases dos Dados entre os jogadores. Deixe algum espaço livre no centro da mesa para que isso possa ser feito mais facilmente.

2. Monte o **Marcador de Rondas** (Lua) e coloque-o acima da primeira casa do contador de rondas (rodadas) na parte de cima do Tabuleiro do Mosteiro (**2a.**). Coloque 3 Visitantes ao Balcão por jogador ao pé do Mosteiro (**2b.**). Os **Visitantes ao Balcão** restantes devem ser guardados na caixa.



4. + 5. Cartas de Visitante e de Nobre



3. Cartas de Taberna



8a.

9a. Baralho de Jogador



6a. Mesas



6b. Empregada de Mesa



6c. Caixa Registradora

6d. Monge

7b.

6j. Armazém de Cerveja



8b.

6e. Lavanderia / Lava-louças

7a.

6i. Fornecedor de Cerveja

6f. Cofre

6g. Taberneiro

6h. Barril

3. Separe os Bardos do baralho das **Cartas de Taberna** e guarde-os na caixa; eles só serão necessários a partir do Módulo 3. Separe o resto das Cartas de Taberna por tipo (Vendedor de Cerveja, Lavador de Louça, Empregada de Mesa, Mesa e Fornecedor de Cerveja) e disponha-as, como ilustrado, por ordem de custo ascendente, de modo a que todos os jogadores as possam alcançar facilmente. O custo, em dobrões, de cada Carta de Taberna está indicado no seu canto superior esquerdo.



Bardo

4. A seguir, preparam-se as **Cartas de Visitante**. No canto superior esquerdo das cartas está indicado o custo delas, em Cerveja. Encontre os 8 visitantes com um custo de 3 Cervejas e faça uma pilha com eles virados para cima (**4a.**).



Depois, remova as 10 Cartas de Visitante com um dado branco ilustrado na parte de cima da carta e guarde-as na caixa. Estas só são necessárias a partir do Módulo 3.

Embaralhe o resto das Cartas de Visitante e coloque-as num baralho virado para baixo à esquerda dos visitantes que custam 3 Cervejas (**4b.**). Agora, tire 4 cartas desse baralho, uma de cada vez, e coloque-as, viradas para cima, à direita dos visitantes que custam 3 Cervejas (**4c.**).

5. As **Cartas de Nobre** retratam um tipo especial de visitantes. Coloque-as como um baralho virado para cima à direita do resto das Cartas de Visitantes.



6. Cada jogador recebe um **Tabuleiro de Taberna** e um conjunto de 10 Fichas de Equipamento: **Mesas (6a.)**, **Empregada de Mesa (Garçonete) (6b.)**, **Caixa Registradora (6c.)**, **Monge (6d.)**, **Lava-Louças (6e.)**, **Cofre (6f.)**, **Taberneiro (6g.)**, **Barril (6h.)**, **Fornecedor de Cerveja (6i.)** e **Armazém de Cerveja (6j.)**. Depois, coloca-as nas áreas correspondentes do seu Tabuleiro de Taberna (ver a ilustração). As fichas são alinhadas de maneira a que se veja o símbolo do Dobrão no canto superior esquerdo. Alinhe o Taberneiro de maneira a que os Pontos de Vitória **não** sejam visíveis no balcão.

7. Cada jogador recebe um **Marcador de Cofre** amarelo e coloca-o na casa "0" do Cofre (**7a.**), assim como um **Marcador de Armazém de Cerveja** castanho, que o coloca na casa "0" do Armazém de Cerveja (**7b.**).

8. Cada jogador recebe uma **Base dos Dados**, que coloca à sua frente. A seguir, cada um recebe 4 **Dados Brancos (8a.)**. Os Dados da cor dos jogadores são postos na mesa como uma provisão geral (**8b.**).

9. A seguir, cada jogador recebe as 7 Cartas de Cliente Habitual ("**Habituais**") da sua cor (identificáveis pela cor da toalha de mesa) e acrescenta 1 **Empregada de Mesa**, 1 **Mesa** e 1 **Fornecedor de Cerveja** tirados da provisão geral de Cartas de Taberna. Estas 10 cartas formam o baralho inicial de cada jogador. Este é embaralhado e colocado, virado para baixo, à esquerda das Mesas no Tabuleiro de Taberna do jogador. Passa a ser conhecido como o baralho de jogador (**9a.**).



10. Cada jogador recebe o **Marcador de Mosteiro** da sua cor e coloca-o na casa "0" do contador no Tabuleiro do Mosteiro.

11. Monte a **Caneca de Cerveja**. O último jogador a ter estado numa taberna coloca a caneca à sua frente como indicador de Jogador Inicial.



2a. Marcador de Rondas

1. Tabuleiro do Mosteiro



10. Marcador de Mosteiro



2b. Visitantes ao Balcão

12. O resto dos componentes pode ser guardado na caixa. Não vão ser necessários para o jogo de introdução (Módulo 1).

OS MÓDULOS

AS TABERNAS DO VALE PROFUNDO pode ser jogado com vários módulos sucessivos. O objetivo do jogo de introdução (**Módulo 1**) é atrair o máximo de Nobres possível. No **Módulo 2**, poderá ganhar ações extra ao usar Aguardente. O **Módulo 3** introduz a barra de reputação, que dá aos jogadores outra maneira de ganhar Cerveja e Nobres. No **Módulo 4**, os jogadores escolhem uma carta inicial que determina Equipamento inicial correspondente. Finalmente, no **Módulo 5**, poderá adicionar assinaturas ao seu livro de visitas de modo a desbloquear bonificações adicionais.

Cada Módulo é baseado no anterior. Por isso, se quiser jogar o Módulo 4, também vai ter que usar os Módulos 1, 2 e 3. Recomendamos que os jogadores inexperientes comecem pelo Módulo 1. Os mais experientes podem começar pelos Módulos 2 ou 3.

Neste Manual, explicamos as regras do jogo de introdução (Módulo 1). As regras relativas aos outros Módulos podem ser encontradas no Suplemento.

COMPONENTES (MÓDULO 1)

- 1 Tabuleiro do Mosteiro
- 1 Marcador de Rondas (rodadas) (Lua)
- 12 Visitantes ao Balcão
- 4 Tabuleiros de Taberna, incluindo 4 conjuntos de Equipamento: Mesas (**6a.**), Empregada de Mesa (**6b.**), Caixa Registradora (**6c.**), Monge (**6d.**), Lava-louças (**6e.**), Cofre (**6f.**), Taberneiro (**6g.**), Barril (**6h.**), Fornecedor de Cerveja (**6i.**) e Armazém de Cerveja (**6j.**).
- 16 Dados Brancos
- 12 Dados Coloridos (3 de cada cor dos jogadores)
- 4 Bases dos Dados
- 4 Marcadores de Armazém de Cerveja
- 4 Marcadores de Cofre
- 4 Marcadores de Mosteiro
- 1 Caneca de Cerveja (Indicador de Jogador Inicial)
- 207 Cartas:
 - 80 Cartas de Taberna (16 de cada um dos 5 tipos)
 - 38 Cartas de Visitante (8× “3”, 7× “4”, 8× “5”, 7× “6”, 4× “7” e 4× “8”)
 - 61 Cartas de Nobre
 - 28 “Habituais” (4× “2” e 3× “1” de cada cor dos jogadores)

RESUMO DO JOGO (MÓDULO 1)

Cada jogador tenta ampliar a sua taberna. Durante o jogo, os visitantes entram na sua taberna para serem servidos em troca de pagamento. Com o dinheiro que ganha, pode contratar novos empregados temporários ou permanentes, ou investir em mais mesas ou aumentar a capacidade do seu armazém de cerveja. Passadas 8 rondas, o jogador que tiver a taberna mais lucrativa, assim marcando o maior número de pontos de vitória, será o vencedor.

CURSO DO JOGO

Uma partida é jogada durante 8 Rondas (rodadas). O Marcador de Rondas (Lua) registra a Ronda corrente no Contador de Rondas que se encontra na parte superior do Tabuleiro do Mosteiro. Cada Ronda está dividida em 7 Fases, que são jogadas nesta ordem:

- A** Uma Nova Noite na Taberna → Jogador Inicial
- B** A Taberna Fica Lotada → todos os jogadores ao mesmo tempo
- C** Aqui Vem a Empregada de Mesa → todos os jogadores ao mesmo tempo
- D** Como Posso Ajudá-lo? → por turno
- E** Preparar as suas Ações → todos os jogadores ao mesmo tempo
- F** Hora de Servir os Visitantes! → por turno
- G** É Hora de Fechar! → todos os jogadores ao mesmo tempo

As cinco Fases **A**, **B**, **C**, **E** e **G** são jogadas simultaneamente por todos os jogadores

As Fases **D** e **F** são jogadas por turnos, começando pelo Jogador Inicial e continuando no sentido horário.

A Uma Nova Noite na Taberna (Jogador Inicial)

O Jogador Inicial move o Marcador de Rondas (Lua) para a casa seguinte no Contador de Rondas. (Na primeira Ronda, ele é colocado na primeira casa do contador.) Sempre que o Marcador pára num símbolo (ou passa um símbolo de Aguardente, no Módulo 2), todos os jogadores recebem a bonificação correspondente. Pode encontrar um resumo das diferentes bonificações na página 11.

B A Taberna Fica Lotada (todos os jogadores ao mesmo tempo)

Nesta Fase, os Visitantes entram na sua Taberna. Para isso, revele a primeira carta do seu baralho e coloque-a, virada para cima, no lugar apropriado da sua Taberna. Esse lugar depende da carta que saiu (ver página 5):

A seguir, tire outra Carta de Visitante do seu baralho e coloque-a no lugar correspondente. Repita este processo até todas as suas Mesas (as existentes e as que possam ser ganhas nesta Fase) ficarem ocupadas. Nesse momento, pare de tirar cartas e a Fase **B** acaba. É normal que nem todos os jogadores terminem esta Fase simultaneamente.

IMPORTANTE! Os Nobres são muito sociáveis e gostam de se sentar juntos numa Mesa. O primeiro Nobre que tirar numa ronda é colocado numa Mesa livre, como de costume. Todos os Nobres que tirar posteriormente são colocados na mesma Mesa que os tirados anteriormente. (Coloque o novo Nobre em cima dos já existentes).

Na Fase É Hora de Fechar! (Fase **G**), todas as cartas que tirou e colocou na sua Taberna nesta Ronda serão postas na sua pilha de descarte. Se, a qualquer altura, precisar de tirar uma carta do seu baralho e ele estiver vazio, vai ter que embaralhar a sua pilha de descarte e criar um novo baralho, virado para baixo.

Assim que as Mesas de todos os jogadores estiverem cheias, esta Fase termina.

As *Empregadas de Mesa* tiradas são colocadas aqui, à esquerda do Cachorro (ou *Empregada permanente*).

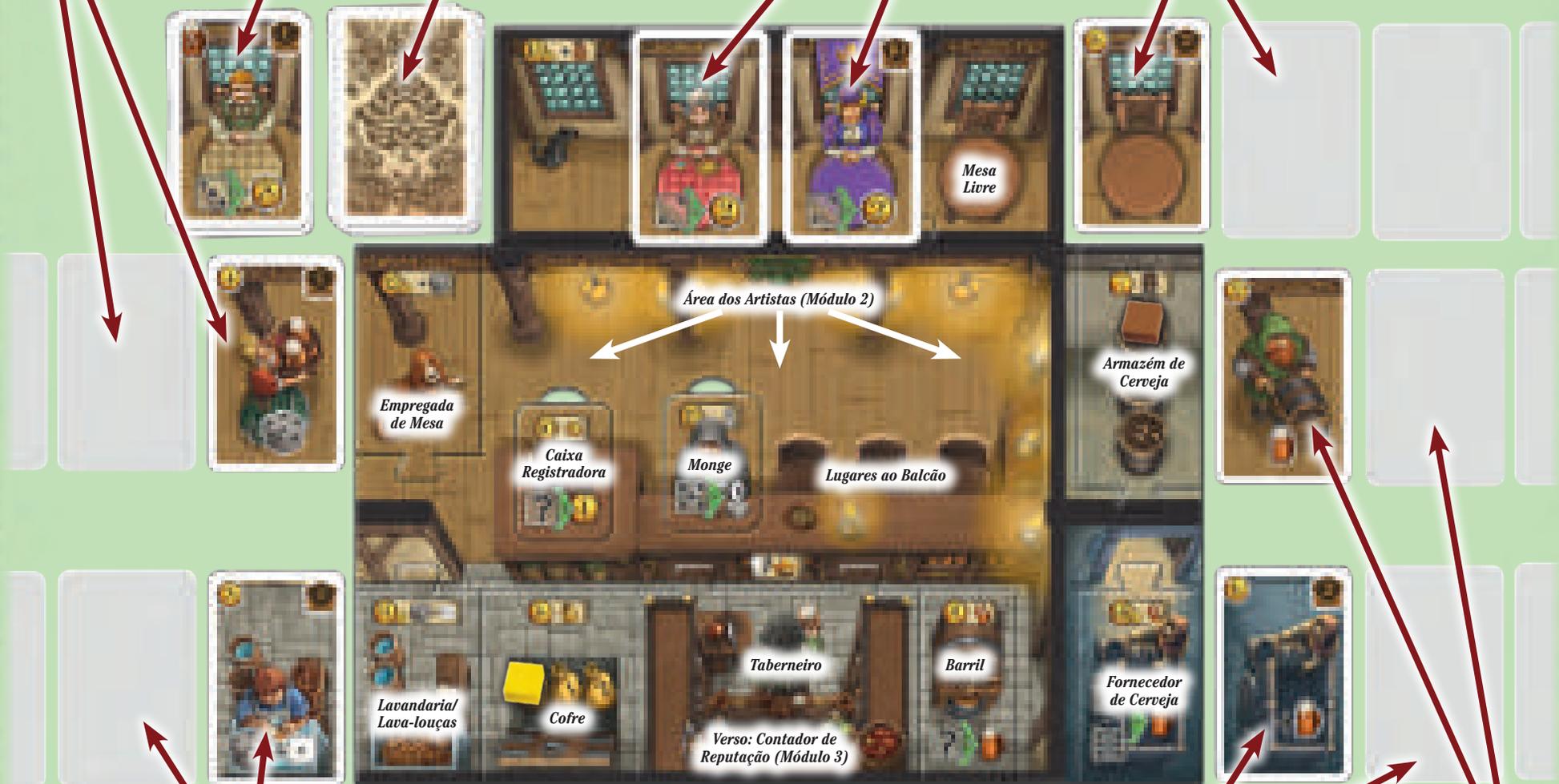
Pilha de descarte (virada para cima)

Baralho do jogador (virado para baixo)

O *Livro de Visitas* é colocado aqui (Módulo 5).

Os "*Habituais*", outros *Visitantes* e *Nobres* tirados são colocados nas *Mesas livres*, da esquerda para a direita.

As *Mesas tiradas* são colocadas aqui, à direita das *Mesas impressas* no *Tabuleiro de Taberna* do jogador.



Os *Lavadores de Louça* tirados são colocados aqui, numa fila, à esquerda da área do *Lava-louças*.

Os *Fornecedores de Cerveja* tirados são colocados aqui, numa fila, à direita do *Fornecedor de Cerveja* impresso.

Os *Vendedores de Cerveja* e *Bardos* (Módulo 3) são colocados aqui, à direita do *Armazém de Cerveja*.



Exemplo: A primeira carta tirada pelo Rui é um Nobre **A**, que ele coloca numa Mesa livre. Depois, ele tira uma Mesa **B**, uma Empregada de Mesa **C** e um Fornecedor de Cerveja **D**, uma a seguir à outra, e as coloca nos lugares correspondentes do seu Tabuleiro de Taberna. As duas cartas seguintes são dois Visitantes **E**, que são colocados na segunda e terceira Mesa livre. A seguir, o Rui tira outro Nobre **F**, que é colocado em cima do Nobre tirado previamente. De seguida, ele tira uma segunda Empregada de Mesa **G**, que coloca ao lado da que tirou anteriormente. Por fim, ele tira um Visitante "Habitual" **H** e posiciona-o na Mesa tirada previamente. Agora, como as Mesas estão todas ocupadas, o Rui não tira mais cartas.

C Aqui Vem a Empregada de Mesa (todos os jogadores ao mesmo tempo)

Por cada Empregada de Mesa que saiu na Fase **B**, pode tirar 1 dado da sua cor de jogador, lançá-lo e depois colocá-lo abaixo do seu Tabuleiro de Taberna. Estes dados vão ser usados para executar ações na Fase **F**.

Se contratou uma Empregada de Mesa permanente num turno anterior (virando a peça do lado do Cachorro para o lado da Empregada), também irá receber 1 Dado da sua cor por ela. (ver "Explicações dos Símbolos" na página 10.)

Só pode ter um máximo de 3 Dados da sua cor a qualquer altura do jogo. Qualquer Empregada de Mesa que tenha além de 3 não dará mais nenhum Dado.

Exemplo: O Rui já tinha tirado 1 Empregada de Mesa e também contratou uma permanente. Sendo assim, ele pode tirar 2 Dados da sua cor de jogador e lançá-los imediatamente.



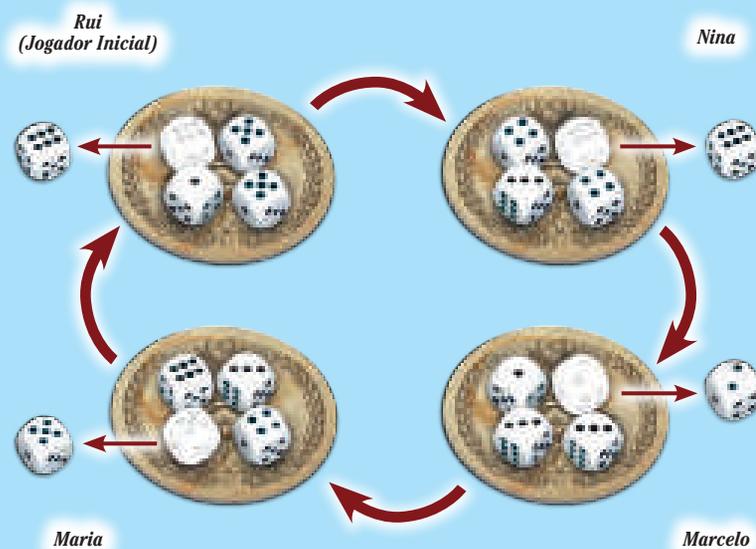
D Como Posso Ajudá-lo? (por turno)

Primeiro, cada jogador lança os 4 Dados Brancos que tem na sua Base dos Dados ao mesmo tempo, e volta a colocá-los na Base com o resultado virado para cima.

A seguir, começando pelo Jogador Inicial e prosseguindo por turnos, cada jogador escolhe 1 dos Dados Brancos na sua Base e coloca-o abaixo do seu Tabuleiro de Taberna.

Depois de todos os jogadores terem escolhido 1 Dado Branco, eles passam a sua Base dos Dados (que agora tem 3 Dados Brancos) ao que está à sua esquerda. Este processo é repetido mais 3 vezes até todas as Bases estarem vazias e cada jogador ter 4 Dados Brancos abaixo do seu Tabuleiro de Taberna. Estes Dados vão ser usados para executar ações na Fase **F**.

Exemplo: o Rui, que é o Jogador Inicial, tira um "6" da sua Base dos Dados. A Nina também tira um "6" da sua. O Marcelo tira um "2" e a Maria um "5". As Bases são então passadas à esquerda. O Rui tira um outro "6" da Base que a Maria lhe passou. A Nina tira um "5", o Marcelo tira um "4" e a Maria tira um "1". As Bases são passadas à esquerda mais duas vezes, até todos os jogadores terem 4 Dados Brancos.



E Preparar as suas Ações (todos os jogadores ao mesmo tempo)

Antes de executar as ações na Fase **F**, deve primeiro prepará-las. Para o fazer, coloque todos os Dados que estão abaixo do seu Tabuleiro de Taberna (tanto os Dados Brancos como os Dados da sua cor ganhos devido às Empregadas de Mesa) em qualquer espaço de ação apropriado. Esta fase de preparação é principalmente para referência própria e pode ser mudada à vontade mais tarde na Ronda.



? Pode colocar um Dado de qualquer valor num espaço de ação que mostre um “?”.



Apenas 1 Dado pode ser colocado num espaço de ação que mostre uma seta verde com “1x”.

• Deve colocar um Dado com o valor correspondente num espaço de ação que mostre um número específico de pontos (exceção: usando um Lavador de Louça).



Pode colocar a quantidade que quiser de Dados num espaço de ação que mostre uma seta verde com “...”.

Importante: mesmo que tenha colocado vários Nobres na mesma Mesa, só pode colocar 1 Dado no espaço de ação da carta de Noble superior (primeira da pilha).



Por cada Lavador de Louça que tiver na sua Taberna, pode colocar **1 Dado** em qualquer espaço de ação e tratá-lo como se tivesse **1 ponto a mais**. O Dado não é virado, mas sim colocado no espaço com o resultado que foi lançado. Desta maneira, pode saber mais tarde quantos Lavadores de Louça usou. Os valores dos Dados não dão a volta, sendo que um Dado com um valor de “6” nunca pode ser mudado para um

“1” ao usar um Lavador de Louça! **Pode usar vários Lavadores de Louça** no mesmo Dado para aumentar o seu valor por mais do que 1.

Exemplo: nesta Ronda, o Rui tem um total de 6 Dados com os valores de 1, 1, 3, 3, 5 e 6. Ele coloca os 2 “1” e o “6” no Fornecedor de Cerveja, o “5” no Monge, um “3” num dos seus Visitantes e o outro “3” no Barril.



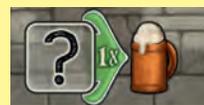
Assim que todos os jogadores colocarem os seus Dados, tem início a Fase **F**. Começando pelo Jogador Inicial, os jogadores executam as suas ações preparadas, por turnos.

F Hora de Servir os Visitantes! (por turno)

O Jogador Inicial executa **todas** as suas ações no seu turno. Depois disso, o jogador cujo turno é o seguinte executa todas as suas e assim por diante, até todos os jogadores tiverem executado as ações correspondentes. Quando for o seu turno, remova os Dados que colocou, um por um, para saber quantas ações já executou. Ao servir Visitantes, receberá Dobrões “virtuais” para gastar (ou guardar) e, ao usar Vendedores de Cerveja, receberá Cerveja “virtual” para gastar (ou armazenar). (Os Dobrões e a Cerveja não são representados por nenhum componente do jogo.) Quando remove um Dado do Monge, avança no Contador do Mosteiro. Os Dobrões e a Cerveja podem ser usados para executar as ações descritas nas páginas seguintes (ver “Ações dos Dobrões” e “Ações da Cerveja”).

IMPORTANTE: quando usa os Dados, eles são removidos imediatamente da sua Taberna. Isto ajuda-o a manter um registro dos que já usou ou não. É muito útil, especialmente nas Rondas mais tardias. Os Dados Brancos usados retornam à sua Base dos Dados e os Dados da sua cor retornam à provisão geral.

Se ainda não removeu um Dado do seu espaço, pode movê-lo para outro, ainda não usado durante esta Fase, se decidir mudar de ideias acerca das ações que gostaria de executar.



Quando um Dado é removido deste espaço, o jogador recebe 1 Cerveja.



Quando um Dado “2” é removido deste espaço, o jogador recebe 2 Dobrões.

As ações nesta fase são dinâmicas e podem ser executadas praticamente por qualquer ordem. Por exemplo, um jogador poderia executar primeiro uma ação que custa 5 Dobrões ao remover da sua Taberna Dados no valor de 5 Dobrões. Depois, ele poderia remover Dados no valor de 4 Cervejas e executar a ação correspondente. A seguir, ele poderia (se ainda tivesse Dados suficientes) executar uma outra ação com um custo de 2 Dobrões ao remover o número correspondente de Dados. Pode sempre combinar vários Dados para pagar por uma ação. Se remover Dados com um valor maior do que o requerido, pode gastar o excesso de Dobrões e/ou Cerveja (e.g. remove um Dado que vale 4 Dobrões e executa uma ação que custa apenas 3) em ações mais tardias ou pode guardá-los no seu Cofre/armazená-la no seu Armazém de Cerveja no fim da Fase de ação. Os Dobrões e a Cerveja que não forem usados, guardados ou armazenados no fim desta fase são considerados perdidos.

EXPLICAÇÃO DOS ESPAÇOS DE AÇÃO:

1. Servir um Visitante

Quando remove um Dado de um “Habitual”, Visitante ou Noble, recebe o número de Dobrões indicado no canto inferior direito da carta ou espaço.



2. Retirar da Caixa Registradora

Quando remove um Dado da Caixa Registradora, recebe **1 Dobrão**, independentemente do valor do Dado lá colocado. Se aperfeiçoou a sua Caixa Registradora, então recebe 3 Dobrões.

3. Entregar Cerveja

Os Dados com o valor de “1” e/ou “6” podem ser colocados no espaço do Fornecedor de Cerveja. **Por cada Dado** que remove deste espaço, recebe **1 Cerveja, mais 1 adicional** por cada carta de Fornecedor de Cerveja que tiver ao lado dele.

Se aperfeiçoou o seu Fornecedor de Cerveja, receberá **2 Cervejas por cada Dado** que remover do espaço.



Exemplo: o Rui coloca 2 Dados “1” e 1 Dado “6” no seu Fornecedor de Cerveja (que ainda não foi aperfeiçoado). Como tem 2 cartas de Fornecedor de Cerveja ao lado do espaço, ele recebe 3 Cervejas por cada Dado, totalizando 9 Cervejas.

4. O Vendedor de Cerveja Aparece

Recebe exatamente 1 Cerveja por cada Vendedor de Cerveja colocado na Fase **(B)**.

Importante: o Vendedor de Cerveja não aumenta o número de Cervejas recebido por Dado com o seu Fornecedor de Cerveja!



5. O Barril de “Cerveja da Casa”

O Barril representa a “Cerveja da Casa” da sua Taberna. Quando remove um Dado dele, recebe apenas **1 Cerveja**, independentemente do valor do Dado.

Se aperfeiçoou o seu Barril, passa a receber **2 Cervejas**.



6. O Monge

Por cada Dado “5” que remove do espaço do Monge, pode **avancar o seu Marcador de Mosteiro 1 casa** no contador do Tabuleiro do Mosteiro. Se o seu Marcador passar por ou parar numa casa com uma bonificação, **recebe essa bonificação imediatamente**.

Se aperfeiçoou o seu Monge, pode avançar o seu Marcador 2 casas.

Se o seu Marcador ultrapassar a casa “22” do Contador do Mosteiro, coloque-o de volta ao início do Contador e continue o movimento a partir daí.

Ver a página 11 para uma descrição detalhada das bonificações existentes.

Quais as ações que podem ser executadas ao adquirir dobrões e cerveja?

Nota: não há nenhuma ordem que defina quais ações devem ser executadas num turno, nem como ou quando se devem ganhar Dobrões e/ou Cerveja. Não é necessário executar todas as ações dos Dobrões antes de executar todas as da Cerveja. Por vezes, até é mais vantajoso alternar as ações. Ou seja, use primeiro alguns dos Dobrões ganhos para pagar um aperfeiçoamento, que o fará ganhar mais Cerveja, e etc.

Importante: sempre que ganhar ou comprar cartas novas, coloque-as, viradas para baixo, **no topo do seu baralho de jogador**. Deste modo, elas estarão imediatamente disponíveis na Ronda seguinte!

Ações dos dobrões:



Comprar Cartas de Taberna

Tire 1 ou mais Cartas de Taberna (Vendedor de Cerveja, Lavador de Louça, Empregada de Mesa, Mesa ou Fornecedor de Cerveja) da provisão geral e coloque-as, viradas para baixo, no topo do seu baralho de jogador. O custo, em Dobrões, de cada Carta de Taberna está indicado no seu canto superior esquerdo.

Importante: numa dada Ronda, só pode comprar um **máximo de 1** Carta de Taberna de cada tipo (listados acima).

Aperfeiçoe a sua Taberna ou Contrate Pessoal

Cada área (Equipamento/Mobiliário/Pessoal) da sua Taberna, à exceção do Balcão do Taberneiro, pode ser permanentemente aperfeiçoada pagando Dobrões. (O Balcão do Taberneiro é virado quando se joga o Módulo 3.)

O custo normal de um aperfeiçoamento é o número no maior símbolo de Dobrão, impresso num estandarte no canto superior esquerdo da área a ser aperfeiçoada. À direita do custo normal está mostrado o benefício da área aperfeiçoada.



Para aperfeiçoar uma área, vire a sua peça para o lado oposto. A partir daí, o benefício do aperfeiçoamento passa a estar em efeito. Salvo indicação em contrário, o benefício pode ser usado imediatamente. Se já havia algum Dado na peça a aperfeiçoar, volte a colocá-lo(s) na peça depois de a virar.

Importante: sempre que aperfeiçoar uma área, recebe imediatamente 1 Nobre da provisão geral; coloque-o, virado para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



Conselho: esta recompensa importante é muitas vezes esquecida, especialmente quando se joga pela primeira vez. O símbolo acima do Balcão do Taberneiro ajuda a lembrar de tirar um Nobre quando aperfeiçoa uma área.

Ver a página 10 para uma descrição detalhada dos aperfeiçoamentos.

OFERTA ESPECIAL! O custo de um aperfeiçoamento pode ser reduzido ao devolver 1 ou mais Cartas de Taberna da área a ser aperfeiçoada à provisão geral. O uso da Oferta Especial só é possível se a Carta de Taberna foi tirada durante a Fase **(B)** e colocada na área em questão (por exemplo, tirou um Lavador de Louça e colocou-o ao lado da área do Lava-Louças). O preço do aperfeiçoamento é reduzido pelo valor ilustrado no menor símbolo de Dobrão, imediatamente à direita do custo normal, por cada Carta de Taberna devolvida dessa maneira. Porém, nunca vai poder ganhar Dobrões com esta via; o preço de um aperfeiçoamento nunca pode ser reduzido para menos de 0.



- Se quiser aperfeiçoar a Área do Lava-Louças, pode devolver as cartas de Lavador de Louças que quiser. O custo de a aperfeiçoar é reduzido em 3 Dobrões por cada carta devolvida à provisão geral.



- Se quiser contratar uma Empregada de Mesa permanente, pode devolver as cartas de Empregada de Mesa que quiser. O custo de contratar uma Empregada de Mesa permanente é reduzido em 4 Dobrões por cada carta devolvida à provisão geral.



- Se quiser adicionar outra Mesa permanente à sua taberna, pode devolver as cartas de Mesa que quiser. Qualquer carta de Visitante colocada nas cartas de Mesa devolvidas ficará na sua Taberna até ao fim da Ronda corrente. O custo de adicionar uma nova Mesa é reduzido em 5 Dobrões por cada carta de Mesa devolvida à provisão geral.



- Se quiser aperfeiçoar o Fornecedor de Cerveja, pode devolver as cartas de Fornecedor de Cerveja que quiser. O custo de a aperfeiçoar é reduzido em 6 Dobrões por cada carta devolvida à provisão geral.

Exemplo: o Rui tem 2 cartas de Lavador de Louça colocadas ao lado da sua Área do Lava-Louças. Ele decide aperfeiçoar esta área e devolve 1 das cartas de Lavador de Louça à provisão geral. Assim, o aperfeiçoamento só vai custar 6 Dobrões ($9 - 3 = 6$) e ele vira a peça da Área do Lava-Louças para o lado aperfeiçoado. Finalmente, ele tira uma carta de Nobre devido ao aperfeiçoamento e coloca-a, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



Ações das cervejas:

Convidar um Visitante



Ao oferecer Cerveja aos habitantes locais, pode convencê-los a serem novos Visitantes na sua taberna. Tire 1 das Cartas de Visitante da apresentação geral e coloque-a, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador. O custo do Visitante é mostrado em Cerveja, no canto superior esquerdo da Carta correspondente.

Importante: numa dada Ronda, só pode convidar o **máximo de 1** Visitante.

Quando uma Carta de Visitante é tirada da apresentação geral, tire imediatamente a carta superior do baralho de Cartas de Visitante para preencher o espaço deixado vazio na apresentação. No caso raro em que a última Carta de Visitante “3 Cervejas” é tirada da sua pilha, uma quinta carta do baralho virado para baixo é tirada e colocada no lugar vazio.

Algumas Cartas de Visitante mostram uma bonificação imediata, ilustrada na mesa no centro da carta. Esta bonificação é ganha **apenas uma vez**, no momento em que o Visitante é convidado. **Não** volta a ser ativada quando a Carta de Visitante é colocada numa Mesa durante um turno posterior.

Ver a página 11 para uma descrição detalhada das bonificações imediatas.



Convidar Nobres

Pode convidar Nobres a qualquer momento durante o seu turno. Ao pagar 9, 14 ou 18 Cervejas, pode tirar 1, 2 ou 3 Nobres, correspondentemente, e colocá-los, virados para baixo, no topo do seu baralho de jogador.

Fim da sua Fase de Ação

Assim que não puder, ou quiser, executar mais ações, a sua fase de ação termina. Se ainda sobrarem Dobrões ou Cerveja, pode guardar/armazenar até 2 de cada no seu Cofre ou Armazém de Cerveja. O que tiver a mais é considerado perdido. Se aperfeiçoou o seu Cofre ou Armazém de Cerveja, poderá guardar/armazenar até 5 Dobrões ou Cervejas.



Se tiver Dados de sobra que não pôde ou não quis usar, retorne qualquer Dado Branco à Base dos Dados e qualquer Dado da sua cor à provisão geral.

O jogador seguinte no sentido horário executa agora todas as suas ações.

Assim que todos os jogadores terminarem as suas ações da Fase **(F)**, a mesma termina.

Exemplo de fase de ação completa: na fase de preparação, o Rui usou um Lavador de Louça para colocar um Dado Verde “4” na Carta de Visitante da Mesa central que requeria um Dado “5”. Ele usou o seu outro Lavador de Louça para colocar um Dado Verde “1” na Carta de Nobre que requeria um Dado “2”. Também colocou um Dado Branco como ilustrado abaixo.



Agora ele executa as seguintes ações:

- Primeiro, ele serve os 2 Visitantes ao remover os Dados correspondentes. Com isto, ele ganha um total de 11 Dobrões (5 + 6).
- Ele remove o Dado "4" da Caixa Registradora aperfeiçoada e recebe 3 Dobrões por isso.
- Ele aperfeiçoa o seu Fornecedor de Cerveja por 18 Dobrões (11 Dobrões dos seus Visitantes, 3 da sua Caixa Registradora e 4 do seu Cofre). Ele coloca o seu Marcador de Cofre na casa "1". Pelo aperfeiçoamento, ele tira uma carta de Nobre da pilha e coloca-a, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.
- Então, ele serve o seu Nobre ao remover o Dado correspondente. Com os 2 Dobrões ganhos, ele tira um Fornecedor de Cerveja da apresentação geral e coloca-o, virado para baixo, no topo do seu baralho de jogador.
- Agora vai produzir Cerveja. Como acabou de aperfeiçoar o seu Fornecedor de Cerveja, irá ganhar uma Cerveja adicional por cada um dos 3 Dados colocados lá. Ele remove os Dados do Fornecedor de Cerveja e ganha 3 Cervejas por cada um deles (2 do Fornecedor de Cerveja aperfeiçoado e 1 da carta de Fornecedor de Cerveja), totalizando 9 Cervejas.
- O Rui convida um novo Visitante que custa 7 Cervejas com as 9 que acabou de ganhar e coloca-o, virado para baixo, no topo do seu baralho de jogador. Ele armazena as 2 Cervejas que sobraram no seu Armazém de Cerveja. Recebe 3 Dobrões como bonificação imediata do novo Visitante. Adicionando o Dobrão que já tinha guardado no seu Cofre, o Rui tem agora 4 Dobrões disponíveis.
- O Rui gostaria de aperfeiçoar a sua Área do Lava-Louças. Para isso, teria que pagar 9 Dobrões. No entanto, ele pode devolver as suas duas cartas de Lavador de Louça à provisão geral para poder pagar menos 3 Dobrões por cada uma delas. Assim, ele paga um total de 3 Dobrões, devolve as 2 cartas de Lavador de Louça à provisão geral e vira a sua peça da Área do Lava-Louças. Ainda fica com 1 Dobrão guardado no seu Cofre. Ele tira uma carta de Nobre por ter aperfeiçoado a Área do Lava-Louças. Isto termina a sua fase de ação.

G É Hora de Fechar! (todos os jogadores ao mesmo tempo)

Cada jogador recolhe agora todas as cartas colocadas na Taberna ou ao lado dela durante a Fase **B** e descarta-as, viradas para cima, numa pilha de descarte à esquerda do seu baralho de jogador.

Se o Marcador de Rondas (Lua) estiver na última casa do Contador de Rondas, o jogo acaba. Caso contrário, o Indicador de Jogador Inicial (Caneca de Cerveja) é passado ao seguinte jogador no sentido horário e uma nova Ronda começa com a Fase **A**.

FIM DO JOGO



O jogo termina no fim da oitava Ronda. Cada jogador conta os Pontos de Vitória de todas as suas cartas (tanto do seu baralho de jogador como da pilha de descarte). Os Pontos de Vitória estão ilustrados no canto superior direito das cartas.

O jogador que tiver mais Pontos de Vitória ganha a partida!

No caso de empate, o jogador empatado que armazenou o maior total de Dobrões e Cerveja é o vencedor. Se o empate persistir, os jogadores empatados partilham a vitória.

Explicação dos Símbolos

Aperfeiçoamentos efetivos na Ronda seguinte:



Empregada de Mesa

Tem agora uma Empregada de Mesa permanente, que o permite lançar um Dado **da sua cor** na Fase **C**, para depois colocá-lo num espaço de ação. Quando contrata a

Empregada de Mesa permanente, **não** ganha o Dado extra imediatamente, mas apenas no início da **Ronda seguinte**.



Lavador de Louça

Tem agora um Lavador de Louça permanente na sua taberna. Uma vez por Ronda durante a Fase **E**, pode

colocar **1 Dado** (seja um Dado Branco ou um Dado da sua cor) em qualquer espaço de ação e tratá-lo como se tivesse **1 ponto a mais**. O Dado não é virado, mas sim colocado no espaço com o resultado que foi lançado. Porém, um Dado com um valor de "6" nunca pode ser mudado para um "1" ao usar um Lavador de Louça. Quando contrata o Lavador de Louça permanente, **não** pode usar a sua habilidade imediatamente, mas apenas no início da **Ronda seguinte**.



Mesa

Começando na Ronda seguinte, passa a ter um mínimo de **4 Mesas** onde sentar os seus Visitantes durante a Fase **B**.

Quando investe numa Mesa adicional, **não** tira imediatamente cartas novas para a preencher; ela só pode ser preenchida no início da **Ronda seguinte**.

Benefícios de efeito imediato:



Fornecedor de Cerveja

A partir de agora, ainda mais cerveja pode ser entregue à sua taberna. Por cada Dado removido da peça aperfeiçoada do Fornecedor de Cerveja, passa a receber 2 Cervejas (mais 1 adicional por cada carta de Fornecedor de Cerveja existente).



Caixa Registradora

A partir de agora, sempre que remover um Dado da Caixa Registradora, receberá 3 Dobrões.



Cerveja da Casa

A partir de agora, sempre que remover um Dado do Barril, receberá 2 Cervejas.



Cofre

A partir de agora, pode passar a guardar até 5 Dobrões no seu Cofre. Quaisquer Dobrões em excesso são considerados perdidos.



Armazém de Cerveja

A partir de agora, pode passar a armazenar até 5 Cervejas no seu Armazém de Cerveja. Qualquer Cerveja em excesso é considerada perdida.



O Monge

A partir de agora, sempre que remover um Dado do Monge, pode avançar o seu Marcador de Mosteiro 2 casas.

Bonificações no Contador de Rondas

Assim que o Marcador de Rondas (Lua) avança uma casa no Contador de Rondas, todos os jogadores recebem imediatamente a bonificação existente nela:

Rondas 1, 4 e 6

Cada jogador tira um Visitante ao Balcão e senta-o num banco ao Balcão. Só pode usar cada Visitante ao Balcão uma vez. Assim que for usado, é guardado na caixa. Quando decide usá-lo, deve escolher entre as duas seguintes ações que ele oferece (mostradas em cada lado do Visitante ao Balcão):



Depois de preencher todas as suas Mesas na Fase **(B)**, pode descartar o Visitante ao Balcão e descartar todas as cartas que tirou durante esta fase para a sua pilha de descarte. Depois, volta a jogar esta fase desde o início.

OU



Pode descartar o Visitante ao Balcão durante o seu turno na Fase **(F)** para avançar uma casa no Contador do Mosteiro.

Pode usar vários Visitantes ao Balcão de seguida na mesma Fase **(B)** ou **(F)**.



Ronda 2

Cada jogador pode escolher entre as 2 bonificações seguintes: tirar uma carta de Visitante “3 Cervejas” **ou** uma carta de Vendedor de Cerveja, e colocá-la, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



Ronda 3

Cada jogador pode escolher entre as 2 bonificações seguintes: tirar um Dado da sua cor, lançá-lo e colocá-lo abaixo do seu Tabuleiro de Taberna para uso nesta Ronda **ou** tirar uma carta de Lavador de Louça e colocá-la, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



Ronda 5

Cada jogador pode escolher entre as 2 bonificações seguintes: tirar uma carta de Mesa **ou** uma carta de Fornecedor de Cerveja, e colocá-la, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



Ronda 7

Cada jogador pode escolher entre as 2 bonificações seguintes: tirar um Dado da sua cor, lançá-lo e colocá-lo abaixo do seu Tabuleiro de Taberna para uso nesta Ronda **ou** tirar uma carta de Vendedor de Cerveja e colocá-la, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



Ronda 8

Cada jogador pode aperfeiçoar imediata e gratuitamente, qualquer área da sua Taberna, virando a peça correspondente para o lado oposto. Porém, ele **não** ganha uma carta de Nobre por isso! O benefício do aperfeiçoamento fica imediatamente disponível na Ronda corrente.

Bonificações no Contador do Mosteiro e nas Cartas de Visitante

Qualquer bonificação ganha no Contador do Mosteiro ou nas Cartas de Visitante compradas deve ser usada/adquirida imediatamente ou será considerada perdida.

Vendedor de Cerveja / Lavador de Louça / Empregada de Mesa / Mesa / Fornecedor de Cerveja



Tire a carta ilustrada da apresentação geral e coloque-a, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.



2/3/4 Dobrões

Ganhe imediatamente o número de Dobrões ilustrado.



1 ou 2 Avanços no Contador do Mosteiro

Avance o seu Marcador de Mosteiro 1 ou 2 casas no Contador do Mosteiro. Se passar por ou parar numa casa com uma bonificação, recebe-a imediatamente.



Serviço Negado!

Pode remover imediatamente do jogo 1 carta de “Habitual” ou Visitante sentados numa das suas Mesas. **Não** pode remover um Visitante que esteja no seu baralho de jogador ou na sua pilha de descarte. Só pode remover um Visitante que não tenha um Dado colocado nele. A Mesa de onde o Visitante é removido não volta a ser preenchida. Pode primeiro servir o Visitante que decidiu remover, assim ganhando os devidos Dobrões, e depois removê-lo. A carta removida é guardada na caixa.



Nobre

Tire 1 carta de Nobre e coloque-a, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.

REGRAS NEGLIGENCIADAS

- Quando aperfeiçoa a sua Taberna ou contrata pessoal, pode devolver à provisão geral as cartas correspondentes para reduzir o custo do aperfeiçoamento ou contratação.
- Quando aperfeiçoa a sua Taberna ou contrata pessoal, recebe 1 carta de Nobre, que é colocada, virada para baixo, no topo do seu baralho de jogador.
- Todas as cartas de Nobre tiradas numa Ronda são empilhadas na mesma Mesa.
- Os Vendedores de Cerveja não são colocados ao lado do Fornecedor de Cerveja, mas sim ao lado do Armazém de Cerveja, valendo 1 Cerveja cada.
- Todas as cartas jogadas numa Ronda (e não apenas as de Visitante) são removidas e colocadas na pilha de descarte quando acaba a Ronda.
- Pode Convidar Nobres a qualquer momento do seu turno pagando Cerveja (ver o apontamento no Contador do Mosteiro).
- Todas as cartas que ganha ou compra através das bonificações são sempre colocadas viradas para baixo no topo do seu baralho de jogador.
- Qualquer Bonificação existente em cartas de Visitante recém-adquiridas é ganha imediatamente depois de obter a carta.
- Só ganha Dobrões ou Cerveja depois de remover Dados dos espaços de ação.
- Só pode convidar o máximo de 1 Visitante e só pode comprar o máximo de 1 Carta de Taberna de cada tipo por turno.

GUIA DE INICIAÇÃO RÁPIDA

- 1** Tire cartas do seu baralho e coloque-as nas áreas apropriadas até todas as Mesas ficarem cheias.
- 2** Lance 1 Dado da sua cor por cada Empregada de Mesa.
- 3** Cada jogador lança 4 Dados Brancos e os coloca na Base dos Dados correspondente.
- 4** Cada jogador tira 1 Dado Branco da sua Base, passa-a à esquerda e repete o processo até serem tirados 4 Dados Brancos.
- 5** Coloque os Dados nos espaços de ação apropriados.
 - 6a** (Módulo 3: compare o rendimento dos Dobrões e Cerveja e avance o Marcador de Reputação pelo menor dos 2 valores.)
 - 6b** Remova Dados para avançar no Contador do Mosteiro e ganhe Dobrões e/ou Cerveja, que podem ser usados para obter novos Visitantes, pessoal, acessórios ou para aperfeiçoar a Taberna.
- 7** Todas as novas cartas obtidas são colocadas, viradas para baixo, no topo do seu baralho de jogador.
- 8** Receba 1 Nobre grátis por cada aperfeiçoamento.
- 9** No fim de uma Ronda, descarte todas as cartas jogadas para a pilha de descarte.

todos os jogadores ao mesmo tempo

por turno

O autor e o editor agradecem a todos os jogadores de teste e revisores das regras.

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
Rua Chamatu, 197
Vila Formosa, CEP 03359-095
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918

Editado em Portugal por:
Devir Livraria, Lda
Pólo Industrial Brejos de
Carreiros
Armazém 4 - Escritório 2
2950-554 Quinta do Anjo
Palmela
Portugal



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

Autor Wolfgang Warsch
Ilustrador: Dennis Lohausen
Editor: Thorsten Gimmler
Editores das Regras: Markus Müller & Thorsten Gimmler

Tradução: Rui Ferrão
Revisão: Marcelo Fernandes
Adaptação gráfica: Ceci RC
Editor: David Esbrí