



TAVERNA

Karl MARCELLE




 **Vandaag is het de dag van Sint Aversa, de heiligste dag in het Koninkrijk Aversa.**
 **Om die te vieren komen alle inwoners naar de hoofdstad om samen te vieren en drinkend en zingend te zwalpen van de ene taverne naar de andere,**

In Taverna ben je een herbergier in de hoofdstad die zijn populariteit wil vergroten ondanks de zware concurrentie.

Om dit te bereiken moet je niet alleen op goede voet staan met 4 notabelen van het Koninkrijk, maar tegelijk ook voldoen aan de eisen van het Hof.

Aan jou om met ieder van hen op hoffelijke wijze om te gaan.

Ga je het spel eerlijk spelen? Of eerder gebruik maken van magie, trukjes en je invloed op de notabelen van het Koninkrijk?

 **It is Saint-Aversa's day, the holiest day in the kingdom of Aversa.**
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

**Geek
Attitude
Games**



Spelonderdelen

- Speelbord
- 34 klanten (kaarten)
- 32 toverspreuken (kaarten)
- 5 spelershulp (kaarten)
- 25 eigendomstitels (houten blokjes in 5 kleuren)
- 25 scoreschijven in 5 kleuren
- 4 notabelen (kartonnen figuren)
- 1 zak met munten
- 36 klantenfiches
- 15 Koninklijke gunsten (tegels)
- 15 privileges (tegels)
- 12 gilden (tegels)
- 1 Koning (ringvormige fiche)
- 1 Koningin (ringvormige fiche)
- Spelregels

Spelvoorbereiding

Stap 1

1. Leg het speelbord in het midden van de tafel; kies daarbij de juiste kant afhankelijk van het aantal spelers (2/3 of 4/5 spelers).
2. Geef iedere speler 15 munten, 5 eigendomstitels en de 5 scoreschijven in de kleur van zijn keuze. De overige munten vormen de voorraad.
3. Iedere speler legt één scoreschijf bij de ingang van de stad en één op de startpositie van elk van de 4 volkerensporen.
4. De speler die het meeste recent zijn/haar verjaardag vierde, is de startspeler.
5. Plaats de *gildetegels* en *klantenfiches* naast het speelbord.
6. Schud de *Koninklijke gunsten* en leg er één open (= met de beeldzijde zichtbaar) op elk van de 5 velden rond het kasteel. De overige tegels worden gedekt in de voorraad gelegd.
7. Plaats op elke taverne 1 *privilege*. De overige privileges worden in de voorraad gelegd.
8. Plaats lukraak één van de 4 *notabelen* (kartonnen figuren) in elk van de *kleine* tavernes.

9. Schud de 32 toverspreuken en geef er 3 aan iedere speler. Leg de resterende kaarten in een gedekte trekstapel naast het speelbord.

Opmerking: De kaart "Vloek" (Curse) wordt niet beschouwd als een toverspreuk; wanneer een speler deze trekt voert hij onmiddellijk het effect uit en trekt een andere toverspreuk. Het gebruik van de kaart "Vloek" (Curse) is optioneel, je mag deze tijdens de spelvoorbereiding uit de stapel verwijderen.

10. Kies de gepaste *klantenkaarten* afhankelijk van het aantal spelers (2+ voor 2 tot 5 spelers, 4+ voor 4 of 5 spelers en 5 voor 5 spelers). Kaarten die niet van toepassing zijn worden uit het spel verwijderd.
11. Schud de overgebleven *klantenkaarten* en leg ze in een *gedekte trekstapel* naast het speelbord.
12. Draai de bovenste 4 klantenkaarten om en leg ze open neer om zo een reeks beschikbare klanten te creëren. Het volk afgebeeld op de eerste getrokken kaart wordt tijdens dit spel het uitverkoren volk (mens, dwerg, elf, ork). Plaats de Koning bovenaan het spoor van dit volk. Als de eerste getrokken kaart 2 volkeren bevat, dan kiest de eerste speler één van deze twee volkeren.

In een spel met 2 spelers kiest de eerste speler het uitverkoren volk van de Koning en de tweede speler het uitverkoren volk van de Koningin. Plaats de Koning- en Koningin-fiches bovenaan het spoor van beide volkeren. De twee uitverkoren volkeren moeten verschillend zijn.

Stap 2

Elke speler begint het spel met de aanschaf van 2 eigendomstitels.

1. Alle spelers - eerst de startspeler en verder met de klok mee - kopen één eigendomstitel van een taverne. Ze betalen de kosten (1) en plaatsen één eigendomsblokje op het bijbehorende eigendomsveld in de taverne (2). Spelers scoren onmiddellijk de afgebeelde wintpunten (3) (zie voorbeeld rechtsboven).
2. Alle spelers - nu begint eerst de laatste speler en verder tegen de klok in - kopen een tweede eigendomstitel en scoren onmiddellijk de wintpunten.

Belangrijk: je mag naar keuze een nog beschikbare eigendomstitel kopen tegen de aangegeven prijs, **maar een speler kan in elke taverne slechts één eigendomsblokje hebben.**



Spelverloop

Een spel loopt over 8 ronden (2 spelers) of 6 ronden (3 tot 5 spelers).

In elke beurt:

1. Je kiest een klant uit de 4 beschikbare klanten, legt deze open voor je neer en neemt het bijbehorende klantenfiche. Indien er twee klanten op de kaart staan, kies je één van de afgebeelde klanten.
2. Je legt het klantenfiche op een lege tafel in een taverne.

Als zowel de tafel als het klantenfiche van hetzelfde volk zijn (= dezelfde kleur), win je aan populariteit en stijgt je 1 niveau op het volkerenspoor van die klant. Indien van toepassing, krijg je direct de bijbehorende bonus (overwinningspunten, munten, toverspreuken of privileges).

Het hoogste niveau van elk volkerenspoor kan maar door één speler bereikt worden.

Voorbeeld: Karl (blauw) kiest een elf-kaart. Hij plaatst een elfen-klantenfiche op een groene tafel (A). Daardoor stijgt hij één niveau op het elfenspoor. Karl krijgt onmiddellijk een nieuwe toverspreuk (B).



Als je een klantenfiche op de laatste onbezette tafel van een taverne plaatst, neem dan de privilege(tegel) van de taverne. Daarna wordt er geen nieuwe privilege gelegd.



Bedrog: als er een masker-symbool staat op de klantenkaart die je net speelde, mag je je klantenfiche plaatsen op een onbezette tafel OF een klantenfiche verwijderen van een taverne naar keuze en jouw klantenfiche ervoor in de plaats leggen. Negeer in dit laatste geval het volk van de tafel (kleur) en stijgt 1 niveau op het volkerenspoor van de verwijderde klantentegel.

3. **Iedere eigenaar** van de gekozen taverne ontvangt drie munten (2-3 spelers) of twee munten (4-5 spelers) uit de voorraad.



Feest: als er een bier-symbool staat op zowel de gespeelde klantenkaart als de taverne waar je het klantenfiche plaatste, krijgt de actieve speler een bonus:

- drie munten bij 2-3 spelers;
- twee munten bij 4-5 spelers.

Voorbeeld: Karl (blauw) en Fred (rood) zijn allebei eigenaars van dezelfde taverne. Beiden krijgen drie munten (spel met 3 spelers). Bovendien draagt de taverne het biersymbool net als Karl's klantenkaart. Karl krijgt daarom drie munten extra.



4. **Je mag de vaardigheid activeren van een Notabele** die in de taverne staat waar je zonet je klantenfiche plaatste. Om dit te doen betaal je eerst de kosten van de Notabele en verplaats je deze vervolgens naar een andere taverne. In tavernes kunnen tegelijk maximaal twee Notabelen staan.



Invloed: als er een lier-symbool staat op zowel de gespeelde klantenkaart als de taverne waar je het klantenfiche plaatste, mag je een Notabele naar keuze gebruiken. Betaal de kosten en verplaats deze vervolgens naar een andere taverne. Het lier-symbool laat het gebruik van een tweede Notabele NIET toe, **maar biedt alleen de mogelijkheid om een Notabele naar keuze te gebruiken.**

Op elk moment tijdens je beurt mag je nogmaals een Notabele in een taverne activeren door twee privileges af te leggen. Betaal de kosten en verplaats ook deze Notabele naar een andere taverne.

Het is niet toegestaan om dezelfde Notabele tijdens een beurt twee keer te activeren.

Notabelen



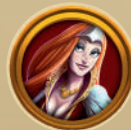
Notaris: betaal munten om een eigendomstitel (nieuw of van een tegenstander) te kopen in de taverne van aankomst.

- Voor een nieuwe eigendomstitel betaal je de prijs en je plaatst er dan één van je eigendomsblokjes op. Scoor onmiddellijk de winstpunten.
- Voor het overnemen van een eigendomstitel van een tegenstander betaal je de aangegeven kosten plus drie munten. De getroffen speler krijgt de helft van dat geld (naar beneden afgerond). Vervang het eigendomsblokje van je tegenstander door één van jezelf en scoor onmiddellijk de winstpunten. De geïmpacteerde speler verliest door deze actie geen winstpunten.

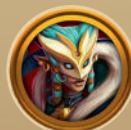
Je mag nooit het laatste eigendomsblokje van een speler van het bord verwijderen.



Gob'Trotter: betaal 3 of 5 munten om in de taverne van aankomst 1 of 2 gildetegels bij te leggen en onmiddellijk 3 of 6 winstpunten te scoren. **Je mag nooit twee identieke gildetegels in dezelfde taverne leggen.**



Prinses: betaal 3, 5 of 7 munten om 1, 2 of 3 Koninklijke gunsten te ontvangen. Leg er vervolgens nieuwe tegel(s) uit de voorraad bij (zolang er beschikbaar zijn).



Ambassadrice: betaal 3, 6 of 9 munten om je populariteit te verhogen met 1, 2 of 3 niveaus. Je mag die niveaustijgingen verdelen over één of meerdere volkerenspooren. Indien van toepassing krijg je onmiddellijk de bonussen van de volkerenspooren.



Magie: als er een toverboek-symbool op zowel de gespeelde klantenkaart als de taverne staat waar je zojuist het klantenfiche plaatste, trek dan een nieuwe toverspreuk en neem deze in de hand. Spelers mogen een onbepert aantal toverspreuken op handen nemen.

6. Je mag op elk moment tijdens je beurt **één of meer toverspreuken verkopen** voor de prijs van één munt per kaart. Leg deze toverspreukkaart(en) gedekt af.

7. Je mag op gelijk welk moment tijdens je beurt **één of meer verschillende Koninklijke gunsten** gebruiken, ook in de beurt waarin je ze kreeg. Gebruiken is een eenmalig effect. Zodra de Koninklijke gunst is gebruikt, leg je deze gedekt voor je neer. Effecten van Koninklijke gunsten worden beschreven op p. 5.

Zodra je beurt voorbij is, wordt de reeks beschikbare klanten opnieuw aangevuld met de bovenste kaart(en) van de trekstapel. Er moeten altijd 4 klanten(kaarten) liggen om uit te kiezen. Dan is de volgende speler aan de beurt en voert stappen 1-7 uit.

Het spel eindigt als elke speler acht klanten (2 spelers) of zes klanten (3 tot 5 spelers) heeft gespeeld.

Einde van het spel

Wissel ongebruikte toverspreuken in voor één munt per stuk en ongebruikte privileges voor één winstpunt elk. Voer dan de Koninklijke en volkerenwaarderingen uit:

1) Koninklijke waardering:

Iedere speler kiest één van de vijf beschikbare waarderingmogelijkheden.

De spelersvolgorde wordt bepaald door de scores van de spelers op het spoor van het uitverkoren volk (= waar de Koning ligt).

De speler wiens scoreschijf op het hoogste niveau ligt, begint met de waardering en vervolgens wordt verder gegaan met de lagere niveaus op dat spoor. Indien twee of meer spelers op hetzelfde niveau liggen, kijk dan naar de scores van die spelers op het volgende (= verder naar rechts) volkerenspoor en zo verder. Daarna keer je terug naar het scorespoor van het uitverkoren volk voor het bepalen van de volgende speler. **Elke waarderingmogelijkheid kan slechts éénmaal gebruikt worden.** Om aan te duiden dat een waarderingmogelijkheid al gebruikt is, plaatst de speler die deze gebruikt heeft er een (ongebruikt) eigendomsblokje op. Deze waarderingmogelijkheid is nu niet meer beschikbaar voor de andere spelers.

Bij een spel met 2 spelers kiest elke speler 2 waarderingmogelijkheden. Beginnend met het volkerenspoor met de Koning, kiest eerst de speler die het hoogste ligt en daarna de andere speler. Daarna volgt het scorespoor met de Koningin waar de hoogst geplaatste speler als eerste kiest. In geval van gelijke stand kijk je naar de scores op het volgende (rechtse) volkerenspoor / -sporen.

De vijf waarderingmogelijkheden zijn:



- **Koning:** scoor 5 WP (winst-punten) en ga 1 niveau omhoog op elk van de volkerenspooren. Je krijgt de bonussen op de volkerenspooren niet meer.



- **Koningin:** scoor 3/6/9/12/15 WP voor 0/2/3/4/5 Koninklijke gunsten die je hebt (**gebruikt of niet**).



- **Rentmeester:** scoor 3/6/9/12/15 WP voor 0/6/9/12/15 munten die je hebt.



- **Aartshertog:** scoor 3/6/9/12/15 WP voor 0/6/9/12/15 eigendoms-titels die je hebt.



- **Aarshertorgin:** scoor 3/6/9/12/15 voor 0/2/3/4/5 toverspreuken die **je tijdens het spel hebt gespeeld**.

2) Waardering volkeren:

Iedere speler scoort de vier volkerenspooren, afhankelijk van het bereikte niveau: -3, -1, 0, 1, 2, 4, 7, 10 WP (zoals rechts van de sporen afgebeeld staat).

Vergeet niet dat het hoogste niveau van 10 WP van elk volkerenspoor slechts door één speler kan worden bereikt.

In geval van een gelijke eindstand, wint van de betrokken spelers diegene die als eerste jarig is.

Voorbeeld:

Om te beginnen wisselt Karl (blauw) 2 ongebruikte toverspreuken in voor 2 munten en Fred (rood) zijn privilege voor 1 winstpunt (WP). Etienne (groen) heeft niets in te wisselen.

Koninklijke waardering:

Karl is de eerste op de scorespoor van de elfen (= het uitverkoren volk met de Koningsfiche)), dus mag hij als eerste kiezen. Hij kiest voor "Koning", krijgt 5 WP en één niveau op de 4 volkerenspooren. Karl stijgt tot niveau 2 op het ork-spoor, maar zal helaas de bonus van 2 WP niet krijgen. Omdat hij al bovenaan het mensen-spoor staat, krijgt hij hier ook niets meer.

Voor de tweede plaats staan Fred en Etienne op hetzelfde niveau, dus wordt er gekeken naar het volgende volkerenspoor rechts daarvan, de dwergen. Ook daar staan ze op hetzelfde niveau en dus gaan we door naar het volgende volkerenspoor - orks. Op dit spoor staat Fred hoger en dus mag hij als tweede kiezen.

Omdat Fred al 4 spreuken speelde, zou hij kunnen kiezen voor de Aartshertogin voor 12 WP. Maar Etienne die nog 18 munten heeft kan 15 WP krijgen door te kiezen voor de Rentmeester! Fred besluit zelf de Rentmeester te kiezen en krijgt voor zijn 10 munten slechts 9 WP, maar belet wel dat Etienne de Rentmeester kan kiezen.

Etienne, een beetje teleurgesteld, kiest de Aartshertog voor een degelijke 12 WP, want hij heeft 4 eigendoms-titels.

Waardering volkeren:

Het kiezen van de Koning tijdens de Koninklijke waardering brengt maar 5 WP op, maar door de extra niveaus op de volkerenspooren krijgt Karl 5 extra WP. Hij verliest geen punten voor orks, krijgt 10 WP voor mensen, 4 WP (in plaats van 2) voor elfen en verliest 1 WP (in plaats van 3) voor dwergen.

Fred scoort 2 WP voor dwergen en orks, maar geen voor elfen en mensen. Etienne scoort 1 WP voor orks, 4 WP voor mensen, geen voor elfen en 2 WP voor dwergen.

Samengevat:

- Karl scoorde 18 WP (5 voor de Koning + 10 voor mensen + 4 voor elfen - 1 voor dwergen)
- Fred scoorde 14 WP (9 voor de Rentmeester + 2 voor dwergen + 2 voor orks + 1 voor zijn ongebruikte privilegegetegel)
- Etienne scoorde 19 WP (12 voor de Aartshertog + 4 voor mensen + 2 voor dwergen + 1 voor orks)



4 munten over, 3 spreuken gespeeld, 2 Koninklijke gunsten, 3 eigendoms-titels + 2 ongebruikte spreuken



10 munten over, 4 spreuken gespeeld, 3 Koninklijke gunsten, 4 eigendoms-titels + 1 ongebruikte privilege



18 munten over, 3 spreuken gespeeld, 1 Koninklijke gunst, 4 eigendoms-titels





Koninklijke Gunsten

Verander het gildesymbool van de klantenkaart die je speelt door een ander gildesymbool (2 tegels).



Plaats een gildetegel in een taverne en ontvang de winstpunten. In een taverne mogen GEEN twee dezelfde gildetegels liggen.



Voeg een gildesymbool *bier* toe aan de klantenkaart die je speelt. De symbolen moeten verschillend zijn.



Voeg een gildesymbool *spreuken* toe aan de klantenkaart die je speelt. De symbolen moeten verschillend zijn.



Voeg een gildesymbool *lier* toe aan de klantenkaart die je speelt. De symbolen moeten verschillend zijn.



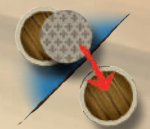
Voeg een gildesymbool *masker* toe aan de klantenkaart die je speelt. De symbolen moeten verschillend zijn.



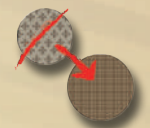
Speel deze ronde een tweede toverspreuk (2 tegels).



Verplaats een klantenfiche naar een vrije tafel in een andere taverne. Iedere eigenaar van deze herberg krijgt 2 munten. Indien van toepassing, verhoog je je niveau op het volkerenspoor van je klantenkaart en / of krijg je de *privilege* (2 tegels).



Kies een klantenfiche van een ander volk dan die van de klantenkaart die je speelt (2 tegels).



Ga een niveau hoger op een volkerenspoor (2 tegels).



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).

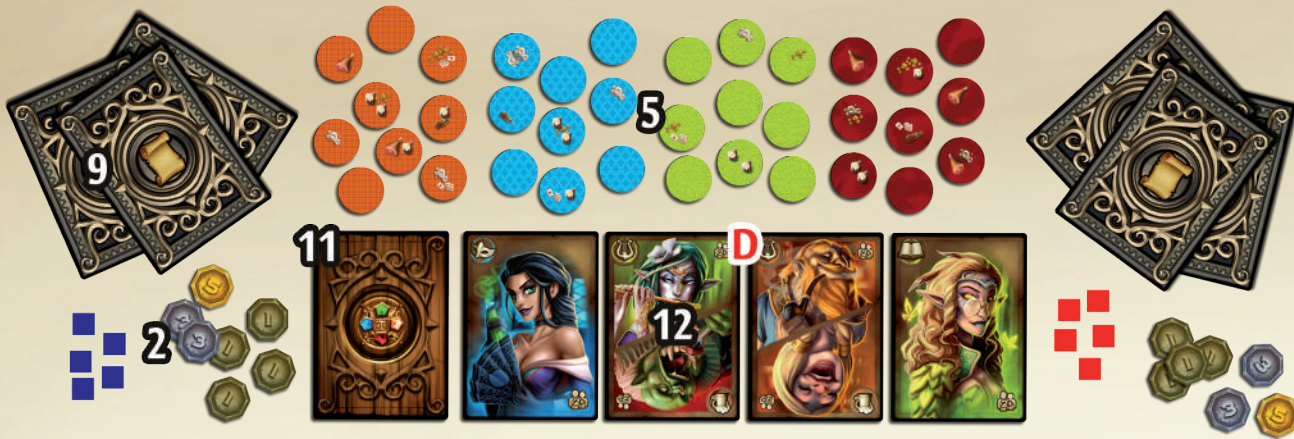
Gain one level on one *people* track (2 tiles).

GEEK ATTITUDEGAMES WIL GRAAG DE VOLGENDE PERSONEN BEDANKEN :

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 Hocepied.

Etienne, Fabrice & Fred bedanken iedereen die heeft bijgedragen aan de ontwikkeling van het spel.
Ze zullen zichzelf wel herkennen.

SPELVOORBEREIDING STAP 1



- A. Ingang van de stad
- B. Kleine taverne
- C. Grote taverne
- D. Rij beschikbare klanten
- E. Volkerensporen
- F. Kasteel

Acties tijdens een beurt:

Verplicht:

- Een klantenkaart kiezen
- Een klantenfiche leggen
- Bonussen krijgen

Optioneel:

- Een notabele activeren
- Een toverspreuk spelen
- Toverspreuken verkopen
- Koninklijke gunsten gebruiken





ZONES IN EEN TAVERNE

- A: Notabelen
- B: Klantenfiches
- C: Privilegegetegel
- D: Gildetegels
- E: Eigendomstitels (blokjes)



ZONES IN HET KASTEEL

- A: Koninklijke gunst-tegels
- B: Koninklijke waarderingsmogelijkheden



ZONES OP HET VOLKERENSPOOR

- A: Winstpunten
- B: Bonussen
- C: Startposities



Klant-kaarten



Gob'trotter



Prinses



Notaris



Ambassadrice



Toverspreuk-kaarten



Scoreschijven



Eigendomstitels
(blokjes)



Klantenfiches
(dwerg / mens / elf / ork)



Munten - waarde 1/3/5



Gilde-tegels
(toverboek / lier / bier)



Koninklijke gunst-
tegels



Koning
(ringvormige fiche)



Koningin
(ringvormige fiche)



Privilege-tegels



TAVERNA

Karl MARCELLE



C'est la Sainte-Averne, l'évènement le plus important du Royaume d'Averna. À cette occasion, tous les peuples se rassemblent dans la capitale pour festoyer, boire et chanter, de taverne en taverne.

Dans Taverna, vous incarnez un tavernier de la cité, bien décidé à profiter de l'occasion pour accroître sa notoriété, mais la concurrence est rude. Pour atteindre votre but, il faudra non seulement assurer votre réputation auprès des quatre peuples du Royaume, mais également satisfaire aux exigences de la Cour Royale. À vous d'obtenir les meilleures grâces auprès de tous !

Remporterez-vous le titre à la loyale ? Ou userez-vous de complots, de magie et d'influence auprès des plus illustres personnages du Royaume ?



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

Geek
Attitude
Games



Matériel de jeu

- Le plateau de jeu
- 34 cartes *client*
- 32 cartes *sort*
- 5 cartes aides de jeu
- 25 cubes *titre de propriété* de 5 couleurs
- 25 marqueurs *score* de 5 couleurs
- 4 figurines cartonnées *notable*
- 1 sachet de pièces de monnaie
- 36 tuiles *client*
- 15 tuiles *faveur royale*
- 15 jetons *privilège*
- 12 jetons *guilde*
- 1 jeton *Roy*
- 1 jeton *Reine*
- Livre de règle

Mise en place

Phase 1

1. Placez le plateau au centre de la table, face 2/3 joueurs ou 4/5 joueurs.
2. Donnez à chaque joueur 15 sous ainsi que les 5 cubes *titre de propriété* et les 5 marqueurs *score* de la couleur de son choix. L'argent restant est placé à côté du plateau pour former la réserve.
3. Placez les marqueurs *score* à l'entrée de la ville et sur la première case de chacune des 4 échelles *peuple*.
4. Le dernier joueur à avoir fêté son anniversaire est désigné premier joueur.
5. Placez les jetons *guilde* et les tuiles *client* à côté du plateau.
6. Mélangez, faces cachées, les tuiles *faveur royale* et placez-en une, face visible, dans chacun des 5 emplacements situés autour du château. Les tuiles restantes sont placées, faces cachées, à côté du plateau pour former la réserve.
7. Placez 1 jeton *privilège* dans chaque taverne. Les jetons restants sont placés à côté du plateau pour former la réserve.
8. Placez aléatoirement une des 4 figurines *notable* dans chaque petite taverne.

9. Mélangez les 32 cartes *sort* et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées à l'emplacement prévu du plateau pour former la pioche *sort*.

N.B. : La carte Malédiction n'est pas considérée comme un sort, lorsqu'un joueur la tire il applique immédiatement son effet et pioche une autre carte *sort*. La carte Malédiction est optionnelle, vous pouvez l'enlever des cartes *sort* lors de la mise en place.

10. Adaptez le nombre de cartes *client* au nombre de joueurs en suivant les indications sur les cartes (2+ pour 2-5 joueurs, 4+ pour 4-5 joueurs et 5 pour 5 joueurs). Les cartes qui ne sont pas utilisées sont retirées du jeu pour la partie.

11. Mélangez les cartes *client* restantes et placez-les à côté du plateau, faces cachées, pour former la pioche *client*.

12. Retournez les 4 premières cartes pour constituer la piste des *clients disponibles*. La première carte retournée désigne le peuple élu de la partie (humain, nain, elfe, orc). Placez le jeton *Roy* au sommet de l'échelle *peuple* correspondante. En cas de carte double *client*, le premier joueur choisit un des deux peuples.

Variante 2 joueurs : le premier joueur désigne le peuple élu du Roy et le deuxième joueur celui de la Reine. Placez les jetons *Roy* et *Reine* au sommet des échelles *peuple* correspondantes. Les deux peuples élus doivent être différents.

Phase 2

Chaque joueur commence la partie par l'achat de 2 titres de propriété.

1. En commençant par le premier joueur, et dans le sens horaire, achetez 1 titre de propriété disponible d'une taverne. Payez le prix et placez un cube *titre de propriété*. Recevez immédiatement les points de victoire correspondants.
2. En commençant cette fois par le dernier joueur et en continuant dans le sens antihoraire, achetez un deuxième titre de propriété disponible. Recevez immédiatement les points de victoire correspondants.

Attention : vous êtes libre d'acheter les titres de propriété disponibles de la valeur de votre choix **mais un même joueur ne peut posséder qu'un seul titre de propriété par taverne.**



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 8 tours (2 joueurs) ou 6 tours (3-5 joueurs). À chaque tour :

1. **Choisissez une carte *client*** de la piste des *clients disponibles* et posez-la devant vous, face visible. Si deux clients sont présents sur la carte, choisissez l'un d'eux et placez-le face à vous.
2. **Placez une tuile *client*** du peuple de la carte choisie sur une table libre d'une taverne.

Si vous posez votre tuile *client* sur une table du même peuple (couleur identique), montez votre popularité de 1 niveau sur l'échelle *peuple* correspondante. Le cas échéant, recevez immédiatement le bonus indiqué (points de victoire, sous, cartes *sort* ou jetons *privilège*). **Le dernier niveau de chaque échelle *peuple* n'est accessible que par le premier joueur qui l'atteint.**

Exemple : Karl (bleu) a choisi une carte elfe. Il place une tuile client elfe sur une table verte (A), cela lui permet de monter son marqueur de 1 niveau sur l'échelle du peuple elfe. Karl reçoit immédiatement une nouvelle carte sort (B).



Si vous posez votre tuile *client* sur la dernière table libre d'une taverne, prenez le jeton *privilege* qui s'y trouve. Celui-ci n'est pas remplacé par la suite.



Complot : si le symbole masque est présent sur la carte *client* jouée, vous pouvez placer votre tuile *client* sur une table libre d'une taverne ou retirer du jeu une tuile *client* se trouvant dans n'importe quelle taverne et placer votre tuile *client* à sa place. Dans ce dernier cas, ne tenez pas compte du peuple de la table (couleur) et montez d'un niveau dans l'échelle *peuple* de la tuile *client* que vous venez de retirer.

3. Chaque propriétaire de la taverne choisie reçoit 3 sous (2-3 joueurs) ou 2 sous (4-5 joueurs) de la réserve.



Ripaille : si le symbole bière est présent sur la carte *client* jouée et dans la taverne où vous avez posé votre tuile *client*, recevez un bonus de 3 sous (2-3 joueurs) ou 2 sous (4-5 joueurs).

Exemple : Karl (bleu) et Fred (rouge) possèdent des titres de propriété dans une même taverne : chacun d'eux reçoit donc 3 sous de la réserve (c'est une partie 3 joueurs). De plus, la taverne contient un symbole bière et la carte que Karl a choisie porte le même symbole. Karl reçoit donc 3 sous de plus.



4. Vous pouvez activer un notable se trouvant dans la taverne où vous avez posé votre tuile *client*. Pour activer la compétence du notable, payez son coût et déplacez-le ensuite vers une autre taverne. Chaque taverne ne peut contenir que 2 notables.

Les notables :

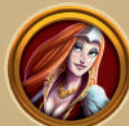


Le notaire : achetez un titre de propriété (disponible ou appartenant à un autre joueur) dans la taverne de destination :

- Si l'emplacement est disponible, payez le prix indiqué sur la case et placez-y un de vos cubes *titre de propriété*. Recevez immédiatement les points de victoire correspondants.
- Si l'emplacement est occupé par un adversaire, payez 3 sous de plus que le prix indiqué. Le joueur ciblé reçoit la moitié de la somme totale dépensée (arrondie à l'inférieur). Remplacez son cube *titre de propriété* par l'un des vôtres et recevez immédiatement les points de victoire correspondants. Le joueur ciblé ne perd pas de points de victoire par cette action. **Vous ne pouvez jamais retirer le dernier titre de propriété d'un joueur.**



Le Gob'Trotter : payez 3 ou 5 sous pour ajouter 1 ou 2 jetons *gilde* dans la taverne de destination. Recevez immédiatement 3 ou 6 points de victoire. **Une taverne ne peut jamais contenir deux jetons *gilde* identiques.**



La princesse : payez 3, 5 ou 7 sous pour recevoir 1, 2 ou 3 tuile(s) *faveur(s) royale(s)*. Ensuite remettez si possible des nouvelles tuiles de la réserve.



L'ambassadrice : payez 3, 6 ou 9 sous pour monter votre popularité de 1, 2 ou 3 niveau(x) à répartir entre une ou plusieurs échelle(s) *peuple* de votre choix. Le cas échéant, recevez immédiatement le(s) bonus atteint(s).



Influence : si le symbole lyre est présent sur la carte *client* jouée et dans la taverne où vous avez posé votre client, vous pouvez activer le notable de votre choix présent dans n'importe quelle taverne. Payez son coût et envoyez-le dans une autre taverne. **Le symbole lyre ne permet donc pas d'activer un deuxième notable mais bien d'activer le notable à distance.**

À tout moment durant votre tour, vous pouvez **défausser 2 jetons *privilege* pour activer un notable supplémentaire présent dans n'importe quelle taverne**. Payez son coût et envoyez-le dans une autre taverne. Il est **interdit d'activer deux fois un même notable durant un même tour**.

5. Vous pouvez lancer un et un seul sort à tout moment durant votre tour pour autant que l'effet soit applicable et que vous puissiez en payer le coût. Certains sorts (⚡) peuvent également être lancés durant le tour de vos adversaires (un seul par tour adverse également). Quand l'effet d'un sort est résolu, gardez la carte près de vous, face visible, pour montrer que le sort a été lancé.



Magie : si le symbole grimoire est présent sur la carte *client* jouée et dans la taverne où vous avez posé votre tuile *client*, piochez une nouvelle carte *sort* et ajoutez-la à votre main. Le nombre de sorts en main est illimité.

6. Vous pouvez revendre un ou plusieurs sorts à tout moment durant votre tour au prix de 1 sou chacun. Défaussez les cartes *sort* faces cachées.

7. Vous pouvez utiliser une ou plusieurs faveurs royales différentes à tout moment durant votre tour, y compris le tour où vous les recevez par l'action de la princesse. **Chaque tuile a un usage unique**. Quand l'effet d'une faveur est résolu, gardez la tuile près de vous, face cachée. Les effets des faveurs royales sont détaillés page 8.

Une fois vos actions accomplies, complétez la piste des *clients disponibles* avec la première carte de la pioche *client*. Il doit toujours y avoir quatre cartes *client* disponibles. Ensuite, le joueur suivant commence son tour, il reprend au point 1.

La partie prend fin lorsque chaque joueur a joué 8 cartes *client* (2 joueurs) ou 6 cartes *client* (3-5 joueurs).

Fin du jeu

Echangez immédiatement chaque carte *sort* non-utilisée contre 1 sou et chaque jeton *privilège* contre 1 point de victoire. Procédez ensuite au décompte Royal puis au décompte Peuple.

1) Décompte Royal :

Chaque joueur va choisir un des cinq décomptes disponibles.

Le décompte Royal commence par le joueur qui se trouve **le plus haut sur l'échelle du peuple élu** (jeton Roy).

Si plusieurs joueurs sont à égalité sur cette échelle, on les départage sur base de leur niveau respectif sur l'échelle à droite de celle du peuple élu. Si l'égalité persiste, on passe à l'échelle suivante jusqu'à départager les joueurs. Notez que si l'échelle du peuple élu est celle des nains, on départage à partir de l'échelle des orcs.

Chaque décompte ne peut être utilisé qu'une seule fois. Pour indiquer qu'un décompte a déjà été utilisé, chaque joueur place un cube *titre de propriété* (inutilisé). Ce décompte ne peut plus être utilisé par les autres joueurs.

Variante 2 joueurs : chaque joueur procède à deux décomptes, dans l'ordre suivant : le premier puis le deuxième sur l'échelle du peuple élu du Roy, ensuite le premier puis le deuxième sur l'échelle du peuple élu de la Reine. Pour départager, reportez-vous à l'échelle *peuple* de droite.

Les différents décomptes du château sont :

- **Roy :** rapporte 5 PV et permet de monter immédiatement de 1 niveau sur les 4 échelles *peuple*. Attention, vous ne recevez plus les bonus propres à chaque peuple.
- **Reine :** rapporte 3/6/9/12/15 PV pour 0/2/3/4/5 faveurs royales que le joueur possède (**utilisées ou non**).
- **Grand Argentier :** rapporte 3/6/9/12/15 PV pour 0/6/9/12/15 sous que le joueur possède.
- **Archiduc :** rapporte 3/6/9/12/15 PV pour 1/2/3/4/5 titres de propriété que le joueur possède.
- **Archimage :** rapporte 3/6/9/12/15 PV pour 0/2/3/4/5 sorts **lancés durant la partie** par le joueur.

2) Décompte Peuple :

Pour chacune des quatre échelles *peuple*, chaque joueur marque les points correspondant à son niveau : -3, -1, 0, 1, 2, 4, 7, 10 PV (indiqués sur la droite de l'échelle des peuples).

Le niveau 10 PV n'est accessible que par un seul joueur, le premier qui l'atteint.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui fêtera son anniversaire en premier.

Exemple de décompte final :

Avant toute chose, Karl (bleu) échange ses 2 sorts non utilisés contre 2 sous, et Fred (rouge) son jeton privilège contre 1 PV. Etienne (vert) n'a rien à échanger.

Décompte Royal :

Karl est premier sur l'échelle des elfes (peuple élu), il choisit donc son décompte Royal en premier ; il choisit le Roy qui lui permet de gagner 5 PV et de monter de 1 niveau ses pions score sur les 4 échelles peuple. Sur l'échelle des orcs, Karl arrive à un niveau comportant un bonus, malheureusement il ne bénéficiera pas de celui-ci. Et comme il était déjà en haut de l'échelle des humains, rien ne change pour celle-ci.

Ensuite, Fred et Etienne sont à égalité ; pour les départager on regarde l'échelle à droite, celle des nains. Comme ils sont toujours à égalité, on passe à la suivante, celle des orcs. Sur celle-ci c'est Fred qui est premier, c'est donc à lui de choisir un décompte.

Fred ayant joué 4 sorts, l'Archimage lui rapporterait 12 PV. Mais Etienne, avec ses 18 sous, pourrait gagner 15 PV chez le Grand Argentier ! Fred préfère donc ne gagner que les 9 PV que lui rapportent ses 10 sous et empêcher ainsi Etienne d'y accéder.

Etienne, dépité, se rabat sur l'Archiduc, qui lui fait tout de même gagner 12 PV pour ses 4 titres de propriété.

Décompte Peuple :

Karl a été malin sur ce coup-là ! Choisir le Roy lors du décompte Royal ne lui a permis de gagner que 5 PV, mais comme cela lui a aussi permis de monter ses pions sur trois des échelles peuple, il compense en gagnant 5 PV de plus à ce décompte-ci.

En effet, Karl ne perd plus de PV chez les orcs, il gagne 10 PV chez les humains et 4 PV (au lieu de 2) chez les elfes, et perd 1 PV (au lieu de 3) chez les nains.

Fred marque 2 PV chez les orcs et les nains, mais aucun chez les humains et les elfes. Etienne gagne 1 PV chez les orcs, 4 PV chez les humains, aucun chez les elfes et 2 PV les nains.

Au total des décomptes :

- Karl a gagné 18 PV (5 du Roy + 10 des humains + 4 des elfes - 1 des nains)

- Fred a gagné 14 PV (9 du Grand Argentier + 2 des orcs + 2 des nains + 1 de son jeton privilège non utilisé)

- Etienne a gagné 19 PV (12 de l'Archiduc + 4 des humains + 2 des nains + 1 des orcs).

- 4 sous restants, 3 sorts joués, 2 faveurs royales, 3 titres de propriété + 2 sorts non utilisés
- 10 sous restants, 4 sorts joués, 3 faveurs royales, 4 titres de propriété + 1 jeton privilège non utilisé
- 18 sous restants, 3 sorts joués, 1 faveur royale, 4 titres de propriété





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

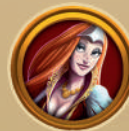


Notary: spend coins to buy an unowned or an opponent's property deed in the tavern of arrival.

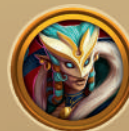
- If the property deed is unowned, pay the price and place one of your *property deed* tokens on it. Score the victory points immediately.
- If the property deed belongs to an opponent, pay the price plus three coins. The offended player receives half the money spent (rounded down). Replace the *property 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.



Ambassador: 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

Changez le symbole guilde de la carte *client* jouée par un autre symbole guilde (2 tuiles).



Ajoutez un jeton *guilde* de votre choix dans une taverne et recevez les points de victoire. Une taverne ne peut jamais contenir deux jetons *guilde* identiques.



Ajoutez un symbole guilde bière à celui de la carte *client* jouée. Les symboles doivent être différents.



Ajoutez un symbole guilde grimoire à celui de la carte *client* jouée. Les symboles doivent être différents.



Ajoutez un symbole guilde lyre à celui de la carte *client* jouée. Les symboles doivent être différents.



Ajoutez un symbole guilde masque à celui de la carte *client* jouée. Les symboles doivent être différents.



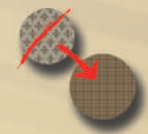
Lancez un deuxième sort durant ce tour (2 tuiles).



Déplacez une tuile *client* vers une table libre d'une autre taverne. Chaque propriétaire de cette taverne reçoit 2 sous. Le cas échéant, augmentez votre popularité sur l'échelle *peuple* correspondant et/ou recevez le jeton *privilege* (2 tuiles).



Prenez une tuile *client* d'un peuple différent de celui de la carte *client* jouée (2 tuiles).



Gagnez un niveau sur une échelle *peuple* (2 tuiles).



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 WOULD LIKE TO EXPRESS ITS THANKS TO :

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 Hocepiéd.

Finally, Etienne, Fabrice & Fred want to express their thanks to all the people who contibuted to the game development. They will recognize themselves.

MISE EN PLACE PHASE 1 / SET UP STEP 1



- A. Entrée de la ville
- B. Petites tavernes
- C. Grande taverne
- D. Piste clients disponibles
- E. Échelle des peuples
- F. Château

Actions d'un tour :

Obligatoires:

- choisir une carte client
- placer une tuile client
- recevoir les revenus

Facultatifs:

- activer un notable
- lancer un sort
- vendre des sorts
- activer des faveurs royales



- 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



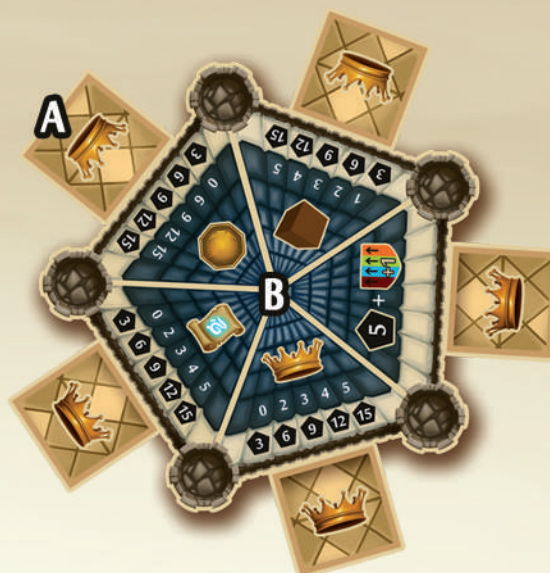


EMPLACEMENTS D'UNE TAVERNE

AREAS OF A TAVERN

A : notables
 B : tuiles clients
 C : jetons privilège
 D : jetons guilde
 E : cubes titres de propriété

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



EMPLACEMENTS DU CHÂTEAU

AREAS OF THE CASTLE

A : tuiles faveur royale
 B : décompte Royal

A: royal favour tiles
 B: Royal scoring



DÉTAIL DE L'ÉCHELLE DES PEUPLES

AREAS OF THE PEOPLE TRACK

A : décompte Peuple
 B : bonus des peuples
 C : cases de départ

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



cartes client
 customer cards



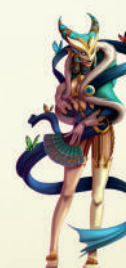
Gob'trotter
 Gob'trotter



Princesse
 Princess



Notaire
 Notary



Ambassadrice
 Ambassador



cartes sort
 spell cards



marqueurs score
 score tokens



cubes titre de propriété
 property deed tokens



tuiles client
 (nain/humain/elfe/orc)
 customer tiles
 (dwarf/human/elf/orc)



pièces 1/3/5 sous
 1/3/5 coins



jetons guilde
 (grimoire/lyre/bière)
 guild tokens
 (spell book/lyre/beer)



tuiles faveur royale
 royal favour tiles



jeton Roy
 King token



jeton Reine
 Queen token



jetons privilège
 privilege tokens