



Ein erfrischend ungastfreundliches
Tavernenspiel von Scott Almes

Dir gehört die einzige Schänke, die es weit und breit in dieser Einöde gibt: „Zum grauslichen Greif“ mit dem stylischen windschiefen Turm. Ja, zugegeben, deine Gäste sind lästige und unhöfliche Rüpel, die wirklich niemand leiden kann, aber viel besser ist deine Schänke ja auch nicht. Hin und wieder zahlen sie sogar ihre Zeche und wenn die Eintreiber des Königs oder die zwielichtigen Schläger der Banditen hier vorbeikommen, ist das doch alles, was zählt!

Spielmaterial

Für das Grundspiel, 18 Karten „Gast“ und 1 Übersichtskarte

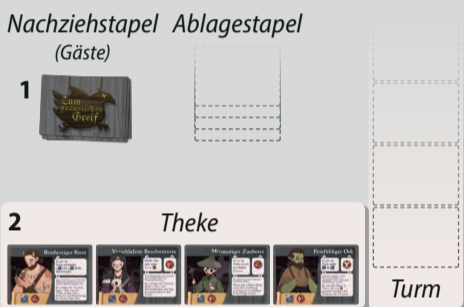
Für die Erweiterung Helfende Hände 🧝:
3 Karten „Angestellter“

Für die Erweiterung Drachen aus der Nachbarschaft 🐉:
3 Karten „Drache“



Spielaufbau

- Mische **alle 18 Gäste** und lege sie als verdeckten **Nachziehstapel** bereit.
Lass neben dem Nachziehstapel **Platz für den im Spiel entstehenden Ablagestapel**. Die Gäste im Ablagestapel sammelst du am besten leicht versetzt, so dass du immer sehen kannst, wie viele es schon sind.
- Ziehe **4 Gäste vom Nachziehstapel** und lege sie offen nebeneinander in einer Reihe vor dir aus. Diese Gäste sitzen nun an deiner **Theke**.
Achte darauf, dass du **rechts davon** genug Platz lässt. Hier wirst du im Laufe des Spiels Gäste in deinen **Turm** einziehen lassen.



Spielziel

Jede Runde vergibst du ein Zimmer im Turm an einen neuen Gast an der Theke in der Hoffnung, dass so viele Gäste wie möglich ruhig schlafen können. Denn kann ein Gast **nicht einschlafen** oder wird gar wieder **geweckt**? Oh oh, dann folgt ein **Wutausbruch** und die führen nicht selten dazu, dass Gäste die **Taverne verlassen**.

Das Spiel endet wenn dein **Nachziehstapel am Rundenende leer** ist.

Überprüfe dann: Liegen **7 oder mehr Gäste im Turm**? Du hast **gewonnen!**

Sind es 6 oder weniger Gäste oder haben im Laufe des Spiels 8 oder mehr Gäste die Taverne verlassen? Du hast leider **verloren**.

So sieht ein Gast aus

Das **hält** den Gast vom **Einschlafen ab** (🚫):

Mitbringsel:
Essen
Bier

Das **weckt** den Gast **auf** (🔊):

TIPP: Deine Kundschaft ist schwierig und hat nicht nur unschöne Macken, sondern ist leider auch sehr sensibel auf die Macken der anderen Gäste.

Sorge so gut es geht dafür, dass deine Gäste eine ruhige Nacht haben und wähle weise, wem du wann ein Zimmer im Turm anbietest.

Wutausbruch: Passiert immer, wenn der Gast durch 🚫 oder 🔊 **nicht schlafen** kann. Du musst einen Wutausbruch immer so weit wie möglich ausführen.

Wichtig: Wenn der **Wutausbruch** eines Gastes dafür sorgt, dass **ein anderer Gast die Taverne verlässt**, löst das bei diesem **keinen** Wutausbruch aus. Dieser Gast verlässt dann einfach nur die Taverne.

Macke:
Prügelt sich
Macht Krach
Riecht übel

Spielablauf

Du spielst **mehrere Runden** nacheinander, und zwar, bis **entweder** (am Rundenende) der **Nachziehstapel leer** ist oder **sobald 8 oder mehr** Gäste auf dem **Ablagestapel** liegen.

Jede Runde hat immer **erst 1 Turm-Phase** und **dann 1 Theken-Phase**:

- In der Turm-Phase 🏰...
 - Wähle **1 Gast an der Theke** und lass ihn in ein Zimmer im **Turm einziehen**.
 - Überprüfe von oben nach unten bei **jedem Gast im Turm**, ob ihn etwas vom **Einschlafen abhält** (🚫). Ist das der Fall? Dann hat der Gast einen **Wutausbruch**.
- In der Theken-Phase 🍷...
 - Ziehe **mindestens 1** neuen Gast vom **Nachziehstapel** und setze ihn **an die Theke**.
 - Überprüfe bei **jedem Gast im Turm** ob ihn die **Gäste an der Theke gemeinsam aufwecken** (🔊)? Ist das der Fall? Dann hat der Gast einen **Wutausbruch**.
- Rundenende

Überprüfe ob der **Nachziehstapel leer** ist. Ist das der Fall? Dann **endet das Spiel**, ansonsten folgt die **nächste Runde**.

I. Turm-Phase 🏰

- Wähle (falls möglich) **1 Gast an der Theke** und lege ihn in den **Turm**. Wann **immer** ein Gast ein Zimmer im Turm bezieht, wählt er **immer** das **unterste freie Zimmer**.
- Überprüfe nacheinander und einzeln die Gäste im Turm – vom **obersten** Gast **bis zum untersten** Gast – und überprüfe jeweils, ob den Gast etwas vom **Einschlafen abhält**. Das ist der Fall, wenn **seine Bedingung bei** 🚫 **erfüllt** ist. Wenn diese sich auf Mitbringsel 🍷🍷 oder Macken (🚫🚫🚫) von Gästen bezieht, achte stets darauf, ob sie sich dabei um Gäste **an der Theke** oder **im Turm** handelt.



Die 🚫-Bedingung ist **nicht erfüllt**?

Sehr gut, Der Gast kann gemütlich einschlafen.



Die 🚫-Bedingung ist **erfüllt**?

Oh oh, das wird übel. Führe **sofort** den **Wutausbruch** des Gastes aus. Falls dadurch 1 oder mehrere Gäste die **Taverne verlassen**, lege sie auf den **Ablagestapel**.

Dadurch entstandene Lücken zwischen Gästen **im Turm** schließt du immer **sofort**, indem du Gäste entsprechend **nach unten anschließt**.

Bist du beim untersten Gast im Turm angekommen? Dann endet die **Turm-Phase** und die **Theken-Phase beginnt**.

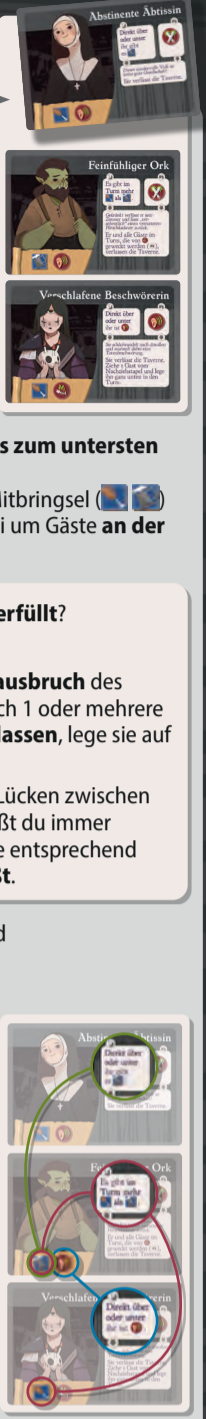
Beispiel:

Die **Abstinente Äbtissin** kann nicht einschlafen, wenn es **direkt über oder unter ihrem Zimmer** 🏰 gibt. **Direkt unter ihr** liegt der **Feinfühliges Ork** und der hat 🍷 dabei. **Dadurch hat die Abstinente Äbtissin einen Wutausbruch** und verlässt die Taverne. **Leg** sie auf den **Ablagestapel**.

Der **Feinfühliges Ork** kann nicht einschlafen, falls es im Turm **mehr** 🍷 **als** 🍷 gibt.

Da die **Abstinente Äbtissin** aber schon gegangen ist, gibt es im Turm **genau 1** 🍷 (bei ihm selbst) und **genau 1** 🍷 (bei der **Verschlafenen Beschwörer**). **Er kann also seelenruhig einschlafen**.

Die **Verschlafene Beschwörer** kann nicht einschlafen, wenn **direkt über oder unter ihr jemand** 🚫 hat. Der **Feinfühliges Ork** hat leider 🚫. In ihrem **Wutausbruch** verlässt die **Verschlafene Beschwörer** die Taverne. **Aber nicht nur das:** Sie **erweckt** zudem noch einen **Toten**, der in das **unterste Zimmer im Turm einzieht:** **Ziehe dazu 1 Gast vom Nachziehstapel** und lege ihn **ganz unten** in den **Turm**. **Schiebe – falls nötig – alle anderen Gäste im Turm nach oben.**



II. Theken-Phase 🍷

- Ziehe** (wenn möglich) **1 Gast vom Nachziehstapel** und lege ihn **offen an die Theke**. Wo an der Theke du den Gast hinsetzt, spielt dabei keine Rolle. Befinden sich jetzt **3 oder weniger** Gäste **an der Theke**? Dann ziehe weitere Gäste vom **Nachziehstapel bis 4 Gäste an der Theke** sitzen.
Ist der **Nachziehstapel leer**? Dann überspringe diesen Schritt.
- Zähle nun jeweils die Macken (🚫, 🔊, 🚫🚫) **aller Gäste an der Theke**. Kommt 1 dieser Macken **3-mal** oder sogar noch häufiger vor?

Nein	Ja
Es bleibt entspannt an der Theke. Springe direkt zu Rundenende .	Oh, da spitzt sich etwas zu! Gehe nacheinander und einzeln vom obersten Gast bis zum untersten Gast im Turm durch: Überprüfe, ob der Gast von dieser Macke aufgeweckt wird. Das ist der Fall, wenn sie bei 🚫 aufgeführt ist. Hat ein Gast keine 🚫-Bedingung, kannst du ihn hier ignorieren.
Die Macke ist nicht bei 🚫 aufgeführt ? Der Gast schläft tief und fest weiter.	Die Macke ist bei 🚫 aufgeführt ? Der Gast wacht unsanft auf. Führe sofort den Wutausbruch des Gastes aus. Falls dadurch 1 oder mehrere Gäste die Taverne verlassen , lege sie auf den Ablagestapel . Dadurch entstandene Lücken zwischen Gästen im Turm schließt du immer sofort , indem du Gäste entsprechend nach unten anschließt .

Bist du beim untersten Gast im Turm angekommen? Dann endet die **Theken-Phase** und die **Runde endet**.

Beispiel:

An der **Theke** sitzen 4 Gäste. 1 **riecht** **übel** (🚫🚫) und 3 **machen Krach** (🔊). Da 🔊 **3-mal** vorkommt, **überprüfen wir**, ob das 1 oder mehrere Gäste im Turm **aufweckt** (🔊).

Der **hungrige Bärenkrieger** ist ganz oben im Turm. Er wird von 🔊 **geweckt** (🔊). In seinem **Wutanfall** verlässt er die Taverne, **aber nicht ohne zu versuchen, den Gast unter ihm zu fressen**.

Obwohl der Betrunkene Zwerg vom 🚫 nicht aufgeweckt worden wäre, verlässt er aber jetzt aus Angst vor dem Bären die Taverne.



Niemand stellt sich zwischen mich und meine Sojamilch



Rundenende

Hast du beide Phasen abgehandelt, überprüfst du: Ist der **Nachziehstapel leer**?

Ja? Das Spiel endet sofort.

Nein? Es beginnt eine neue Runde. Beginne diese wieder mit der Turm-Phase.

Spielende

Solltest du **jedem 8 oder mehr Gäste auf dem Ablagestapel** liegen haben, hast du **sofort verloren**. Hast du es aber geschafft, den Nachziehstapel durchzuspielen, ohne vorher zu verlieren, überprüfst du am Rundenende: Liegen jetzt **7 oder mehr Gäste im Turm**? (Gäste an der Theke zählen nicht dazu)

Ja:

Herzlichen Glückwunsch, du **hast gewonnen!**
Das war eine wirklich ungewöhnlich gute Nacht in der Taverne zum grauslichen Greif.

Nein:

Du hast **leider verloren**.
Der nächste **Geldintreiber** wird wohl unzufrieden sein.



Schwierigkeit anpassen

Möchtest du das Spiel etwas **schwieriger** gestalten? Dann versuche doch mal, noch **mehr Gäste im Turm** unterzubringen: Schaffst du es 8, 9 oder sogar 10 Gäste über Nacht in dem Turm zu halten?

Anmerkungen zu den Gästen



Der **Unerfahrene Waldläufer**, die **Gelangweilte Zeitmagierin** und der **Gestresste Satyr** verlassen die Taverne nicht, wenn sie selbst einen Wutausbruch haben, können diese aber immer noch durch die Wutausbrüche der anderen Gäste verlassen müssen.

Ein neuer Gast, der durch den **Unentschlossenen Gestaltwandler** in den Turm kommt, wird in der aktuellen Phase nicht mehr überprüft.



Anders ist das beim **Faulen Elfenmagier** oder dem **Reinherzigen Riesen**. Hier steht explizit, dass du die **Überprüfung** bei 1 konkreten Gast fortsetzen sollst. Tu das und gehe danach von diesem Gast aus wieder Gast für Gast bis unten durch, selbst wenn das heißt, dass du manche Gäste dadurch vielleicht mehrfach überprüfst.

Der Gast, den der **Betrunkene Zwerg** durch den Sturz aus dem Fenster aus dem Spiel entfernt, zählt nicht zu den Gästen auf dem Ablagestapel. Du darfst dir die Karte anschauen, bevor du sie aus dem Spiel entfernst.



Da er nun in deiner Taverne arbeitet, **zählst** du auch **seine Macke** (X oder O) zu den Macken der Gäste **an der Theke** hinzu, wenn du überprüfst, ob jemand **aufgeweckt wird** (M).

Hast du einen **Angestellten**, **musst** du seinen **Effekt zum Beginn der nächsten Runde ausführen**.

Danach wird der Angestellte direkt wieder entlassen: **Lege** ihn verdeckt auf einem **separaten Ablagestapel** ab. Entlassene Beschäftigte zählen daher **nicht** zu Gästen auf dem **Ablagestapel**.

Spielende

Um das Spiel zu gewinnen **musst** du nun **zusätzlich** im Laufe des Spiels alle **3 Angestellten angeheuert und** – durch das Ausführen ihres Effekts – **wieder entlassen** haben.



Bärenhunger!

Ich bin **Hackenstramm**

Das **geziemt sich nicht!**



Erweiterung: Drachen aus der Nachbarschaft

Tag für Tag gibst du dein Bestes und ganz langsam scheint sich deine harte Arbeit auszahlen! Geschichten über deine Taverne haben seit neustem sogar einige neugierige Drachen in die Nachbarschaft gelockt. Na das kann ja nur klasse werden... oder?

Spielmaterial

3 Karten „Drache“

Änderungen im Spielaufbau

Baue das Grundspiel wie beschrieben auf.

Ziehe zusätzlich **1 zufälligen Drachen** und lege ihn mit der „**JUNGDRACHEN**“-Seite **neben den Ablagestapel**. Willst du dein Spiel **schwerer** machen? Dann lege ihn mit der „**GROSSDRACHEN**“-Seite aus.

Die anderen Drachen benötigst du in dieser Partie nicht. Lege sie zurück in die Schachtel.

Änderungen im Spielablauf

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Immer wenn 1 Gast die Taverne verlässt, überprüfst du:

Stört die **Macke** des Gastes (X, O oder M) den **Schlaf des Drachen** (S)?



Nein:

Der Drache **schläft weiter** und **ignoriert den Gast**.

Lege den Gast wie gewohnt auf den **Ablagestapel**.



Ja:

Der Drache **wird wach**. Um **schnell wieder schlafen** zu können, **frisst er den Gast einfach auf**.

Lege den Gast **nicht auf den Ablagestapel** sondern **stattdessen unter den Drachen**. Schiebe ihn so unter den Drachen, dass seine **Macke sichtbar** bleibt. Gäste unter dem Drachen zählen **nicht** zu den **Gästen im Ablagestapel**.

Spielende

Sobald der Drache die im **rechten Feld** angegebenen Macken (nicht Karten!) **gesammelt** hat, **reißt** ihm der Geduldsfaden und er **brennt** deine Taverne in Grund und Boden. **Du hast sofort verloren**.

Solange der Drache die rechts angegebenen **Macken nicht gesammelt** hat, kannst du das Spiel weiterhin **unter den Voraussetzungen des Grundspiels gewinnen**.

Beispiel:

Der schwarze Jungdrache **Aurelius** kann nicht schlafen (S), wenn Gäste sich **prügeln** (X), Gäste die **übel riechen** (O) oder **Krach machen** (M) sind ihm hingegen **völlig egal**. Diese Gäste lässt er beim Verlassen der Taverne einfach vorbeilaufen.

Als aber der **Goblin-Drilling Zonz** die Taverne verlässt, wird **Aurelius** durch **X** **wach** und **frisst den Goblin auf**. **Lege** ihn unter **Aurelius**. Normalerweise hätte **Aurelius** 2 Gäste mit **X** ertragen, aber **leider prügelt sich Zonz mehr als jeder andere**. **Dadurch ist jetzt leider schon der nächste Gast zuviel für Aurelius' friedfertiges Gemüt**.

Auch die Abstinente Äbtissin sowie die **Gelangweilte Zeitmagierin** verlassen die Taverne. **Diese ignoriert Aurelius** aber einfach, da sie nur **O** und **M** haben. **Die beiden Gäste landen auf dem Ablagestapel**.

Als dann der **Unentschlossene Gestaltsammler** mit **X** die Taverne verlässt, **wird auch dieser gefressen**. **Lege** ihn unter den **Drachen**. **Dadurch liegen jetzt 3 X unter Aurelius**. **Damit ist Aurelius' Geduld erschöpft** und er **brennt die Taverne nieder**. **Das Spiel endet**.



Erweiterung: Helfende Hände

Als du **grade mal wieder einen schwankenden Turm** siffiger Krüge durch den mit **stinkenden und sich prügelnden Rüpel**n gefüllten **Schankraum** balancierst, wird dir **schlagartig klar**: **Du brauchst Angestellte** – und zwar **ganz schnell!**

Spielmaterial

3 Karten „Angestellter“

Änderungen im Spielaufbau

Baue das Grundspiel wie beschrieben auf.

Mische zusätzlich die **3 Angestellten** und lege sie als **verdeckten Angestellten-Stapel** bereit.

Änderungen im Spielablauf

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Nachdem du in der **Theken-Phase** (M) deine **Theke aufgefüllt** hast, überprüfst du:

Hast du aktuell **3 oder mehr Gäste im Turm** liegen? Wenn ja, **darfst** du jetzt **1 Angestellten** anheuern: Drehe dazu die **oberste Karte** auf dem **Angestellten-Stapel** auf ihre **Vorderseite**.

Dies ist nun dein aktueller Angestellter.



Impressum

Autor: Scott Almes

Illustrationen: Ardhielh

Grafik dt. Version: Anna Spies, atelier198

Redaktion: Robin Eckert & Kaddy Arendt

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland
Unter der Lizenz von Button Shy Games.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.FROSTEDGAMES.de

discord.frostedgames.de @FrostedGames