



# LITTLE TAVERN

**MAXIME RAMBOURG & THÉO RIVIÈRE**

Vor der Tür der *Little Tavern* drängt sich die ungeduldige Menge ...

Setze die großzügigsten Gäste an deinen Tisch und manövriere die Geizhalse an die Tische deiner Konkurrenz.

Erfülle die Wünsche deiner Gäste, nutze Ereignisse zu deinem Vorteil und sacke das meiste Trinkgeld ein, um zu gewinnen!



**Spielmaterial:** 56 Karten, 5 Tische, 44 Münzen, 1 Anleitung

## AUFBAU

Alle nehmen sich jeweils  
**1 Spielhilfe**, **1 Tisch**  
und **3 Münzen** mit dem Wert 1.

Legt die Schachtel als **Bank** für die Münzen  
und als **Ablageort** für die Karten bereit.



Legt alle **Karten** verdeckt in die Mitte  
und mischt sie zu einem losen Haufen.



## ÜBERSICHT

Eine Partie geht über mehrere Runden, bis jemand von euch mindestens **25 Münzen** gesammelt hat.

Bestimmt zufällig eine Startperson. Sie macht den ersten Zug!

In deinem Zug ziehst du 1 Karte vom Haufen aus der Mitte. Du kannst dabei wählen, ob du einen Gast oder ein Ereignis ziehst.



Gästekarten



Ereigniskarten



## GÄSTEKARTEN

Wenn du einen Gast ziehst, **decke ihn auf** und setze ihn an deinen Tisch **oder** an einen der Tische der anderen.

**Dann ist die Person am Zug, an dessen Tisch der Gast gesetzt wurde.**

Wenn du deinen eigenen Tisch gewählt hast, bist du direkt noch einmal am Zug.

Sobald an einem Tisch 4 Gäste sitzen, ist er voll.

An diesen Tisch können keine weiteren Gäste gesetzt werden.



Es gibt **7 verschiedene Clans**, die unterschiedlich viel Trinkgeld geben.

**Hinweis:** Im Folgenden wird der Begriff *Taverne* für die Gesamtheit aller Tische im Spiel verwendet.



### ELFEN (\*10)

Jeder Elf gibt **1** pro Elf am Tisch, sich selbst eingeschlossen.



### HEXEN (\*4)

Jede Hexe gibt **2**, plus **1** pro anderer Hexe in der Taverne.



### ZWERGE (\*7)

Jeder Zwerg gibt **1** pro unterschiedlichem Clan am Tisch, sich selbst eingeschlossen.



### ADELIGE (\*5)

Jeder Adelige gibt **5**, minus **1** pro anderem Adeligem in der Taverne.



### BARDEN (\*4)

Jeder Barde gibt **4**, falls mindestens **1** anderer Barde am Tisch sitzt.



### REISENDE (\*6)

Jede Reisende gibt so viel **1** wie auf ihrer Karte angegeben.



### KOBOLDE (\*8)

Kobolde geben kein Trinkgeld, außer **Billy-Billy**. Billy-Billy gibt **4** pro Kobold am Tisch, sich selbst eingeschlossen.



## EREIGNISKARTEN



Du darfst 1 Ereignis erst ziehen, wenn:

- du mindestens 1 Münze hast und
- mindestens 1 Gast an **jedem** Tisch sitzt.

Wenn du ein Ereignis ziehst, lies den Effekt laut vor und wende ihn an. Dann legst du die Karte ab.

Schließlich bezahlst du für das Ereignis, indem du **1 Münze** an eine beliebige andere Person gibst. Dann ist diese Person am Zug.

## RUNDENENDE

Wenn **alle** Tische voll sind, ist die Runde vorbei (4 Gäste pro Tisch).

Jetzt zählen alle jeweils aus, wie viel Trinkgeld sie durch ihre 4 Gäste bekommen und nehmen sich die entsprechende Anzahl an Münzen aus der Bank.

5



**Beispiel für das Auszählen des Trinkgelds:**

Du hast **2 Elfen** an deinem Tisch. Beide geben dir **2**.



ABYLOKWHYR



Dein **Adeliger** würde **5** geben, aber weil **2 andere Adelige in der Taverne** sind (an anderen Tischen), bekommst du nur **3**.



Der Barde gibt nichts, weil er **allein an deinem Tisch** sitzt.



KIM

Also bekommst du für diese Runde **7** (2+2+3+0). Lege die Münzen auf deinen Tisch.



## NEUE RUNDE

Falls noch niemand Münzen im Gesamtwert von 25 oder mehr hat, beginnt eine neue Runde.

Legt wieder **alle** Karten verdeckt in die Mitte und mischt sie zu einem losen Haufen. Wer in der letzten Runde zuletzt eine Karte bekommen hat, ist in dieser Runde die Startperson.

***Hinweis:** Wenn die letzte Karte in der letzten Runde ein Ereignis war, wird Startperson, wer die Münze erhalten hat.*

## SPIELENDE

Falls jemand von euch nach einer Runde Münzen im Gesamtwert von 25 oder mehr hat, endet die Partie. Wer die meisten Münzen hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand teilen sich die Beteiligten den Sieg.

**UND WENN ICH NICHT GEWINNE,  
SPIELEN WIR HALT NOCHMAL!**



# EFFEKTE DER EREIGNISSE

## 1, 2, 3, TAUSCH!

Wähle eine Richtung (links oder rechts) und zähle bis 3.

Bei 3 nehmen alle jeweils 1 Gast an ihrem Tisch und geben ihn an den Nebentisch in der gewählten Richtung.

## RAUS HIER!

Lege 1 Gast an deinem Tisch ab.

## HALLO, ICH BIN'S

Nimm 1 Gast an deinem Tisch und setze ihn an einen anderen Tisch mit freien Plätzen

### ODER

nimm 1 Gast an einem anderen Tisch und setze ihn an deinen Tisch, falls er noch freie Plätze hat.

## LOS GEHT'S!

Wähle 1 Clan an deinem Tisch.

Alle, auch du, müssen 1 Gast von diesem Clan an ihren Tischen ablegen, falls möglich.

## STUHLTANZ

Tausche 1 Gast an deinem Tisch mit 1 Gast an einem anderen Tisch.

## MYSTERIÖSER GAST

Ziehe 1 Gast, schau ihn dir an und setze ihn verdeckt an einen beliebigen Tisch mit freien Plätzen.  
Er wird erst am Rundenende aufgedeckt.

## RESERVIERT

Ziehe 1 Gast.

Lege 1 Gast an deinem Tisch ab und ersetze ihn durch den neuen.



## CREDITS

Autoren: **Maxime Rambourg & Théo Rivière**

Illustrationen: **Gaël Lannurien**

Credits und Dank: [www.rprod.com/en/little-tavern/credits](http://www.rprod.com/en/little-tavern/credits)

© REPOS PRODUCTION 2024. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brüssel – Belgien • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Der Inhalt dieses Spiels darf nur zu privaten Unterhaltungszwecken genutzt werden.



**REPOS**  
PRODUCTION