



# LITTLE TAVERN

**MAXIME RAMBOURG & THÉO RIVIÈRE**

La multitud se agolpa a las puertas de la taberna *Little Tavern*...

Consigue que los clientes más generosos se sienten a tu mesa y manda a los más tacaños a las mesas de tus oponentes.

Cumple sus requisitos, utiliza los eventos en tu beneficio y ¡consigue más propinas que nadie para ganar la partida!



**Contenido:** 56 cartas, 5 mesas, 44 monedas, 1 reglamento

## PREPARACIÓN

Cada uno toma **1 ayuda del jugador, 1 mesa** y **3 monedas** (de valor 1).

Usad la caja como **reserva común** para las monedas y para la pila de **descartes**.



Extendad todas las **cartas** boca abajo en el centro de la mesa y mezcladlas formando un montón.

## RESUMEN DEL JUEGO

Una partida consta de varias rondas, más concretamente, hasta que uno de vosotros consiga **25 monedas**.

Elegid quién será el jugador inicial de forma aleatoria.

En vuestro turno, robad una carta del montón.  
Esta puede ser una carta de Personaje o una carta de Evento.



Carta  
de Personaje



Carta  
de Evento



### CARTA DE PERSONAJE

Cuando robes 1 personaje, **revélalo** y, después, colócalo en tu mesa **o** en la de uno de tus oponentes.

**Después, el jugador que haya recibido a ese personaje juega un turno.** Si te lo has quedado tú, juegas otro turno inmediatamente.

En cuanto haya 4 personajes en una mesa, esta estará completa, y ya no se podrán sentar más personajes en ella.



Hay **7 grupos diferentes** y cada uno de ellos te da propinas de forma diferente.

**Importante:** a partir de ahora, el término «taberna» hace referencia a todas las mesas que hay en la partida.



### ELFOS (\*10)

Cada elfo te da **1** de propina por cada **elfo que haya en tu mesa**, incluido él mismo.



### BRUJAS (\*4)

Cada bruja te da **2** de propina, más **1** por cada bruja que haya en la taberna.



### ENANOS (\*7)

Cada enano te da **1** de propina por cada **grupo que haya en tu mesa**, incluido el suyo.



### NOBLES (\*5)

Cada noble te da **5** de propina, menos **1** por cada noble que haya en la taberna.



### ROMÁNTICOS (\*4)

Cada romántico te da **4** de propina **si hay, al menos, 1 romántico más en tu mesa.**



### AVENTURERAS (\*6)

Cada aventurera te da tantas **1** de propina como indique su carta.

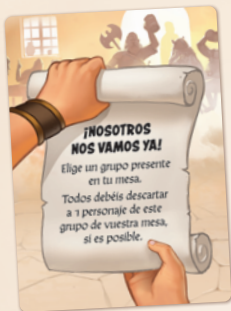


### DUENDES (\*8)

Los duendes no dan propina, excepto **Billy-Billy** que te da **4** de propina por cada **duende que haya en tu mesa**, incluido él.



## CARTA DE EVENTO



Para poder robar una carta de Evento, debe haber:

- al menos 1 moneda delante de ti, y
- al menos 1 personaje en **cada** mesa.

Cuando robes 1 carta de Evento, lee su efecto en voz alta y aplícalo. Después, descarta la carta.

Para terminar, paga el coste de ese evento dándole **una de tus monedas** a otro jugador, que será quien juegue su turno a continuación.

## FIN DE LA RONDA

Una ronda termina en cuanto **todas** las mesas estén completas (4 personajes en cada una).

Haced un recuento de las propinas que os dan los personajes sentados en vuestra mesa y tomad esa misma cantidad de monedas de la reserva común.



## Ejemplo de recuento de propinas:

Tienes **2 elfos** en tu mesa, así que cada uno te da **2** de propina.

Tu **noble** te da **5** de propina, pero, como hay otros **2 nobles en la taberna** (en otra mesa), solo recibes **3**.



Como solo tienes **1 romántico en tu mesa**, no recibes propina por parte de este grupo.

Por lo tanto, en esta ronda recibes **7** de propina ( $2+2+3+0$ ). Coloca las monedas encima de tu mesa.

## NUEVA RONDA

Si ningún jugador tiene 25 monedas, se empieza una nueva ronda.

Extended y mezclad de nuevo **todas** las cartas bocabajo. El jugador que haya recibido la última carta en la ronda anterior es ahora el jugador inicial de esta nueva ronda.

***Nota:** si la ronda ha terminado con un evento, entonces, el jugador que haya recibido la moneda es el que empieza la nueva ronda.*

## FIN DE LA PARTIDA

Si, por el contrario, un jugador tiene, al menos, 25 monedas, termina la partida. Gana quien tenga más monedas que el resto de los jugadores. En caso de empate, la victoria se comparte.

*¡HASTA QUE YO NO GANE,  
SEGUIMOS JUGANDO!*



# EFFECTOS DE LAS CARTAS DE EVENTO EN DETALLE

## ¡1. 2. 3. CAMBIO!

Elige una dirección (izquierda o derecha) y cuenta hasta 3. Al llegar al 3, todos tomáis 1 personaje de vuestra mesa y lo movéis a la mesa del vecino que tengáis en la dirección elegida.

## ¡FUERA DE AQUÍ!

Descarta a 1 personaje de tu mesa.

## ¡HOLA, SOY YO!

Mueve 1 personaje de tu mesa a otra que todavía tenga sitios disponibles

O

toma 1 personaje de otra mesa y, si puedes, colócalo en tu mesa.

## ¡NOSOTROS NOS VAMOS YA!

Elige un grupo presente en tu mesa. Todos, incluido tú, debéis descartar a 1 personaje de este grupo de vuestra mesa, si es posible.

## EL JUEGO DE LAS SILLAS

Intercambia 1 personaje de tu mesa por otro de otra mesa.

## EL CLIENTE MISTERIOSO

Roba 1 personaje, míralo en secreto y, después, colócalo boca abajo en una mesa que todavía tenga sitios disponibles. No reveles el personaje hasta el final de la ronda.

## SITIO RESERVADO

Roba 1 personaje. Elige qué personaje de tu mesa quieres descartar y reemplázalo con el que acabas de robar.



## CRÉDITOS

Diseñadores: **Maxime Rambourg & Théo Rivière**

Ilustraciones: **Gaël Lannurien**

Créditos y agradecimientos: [www.rprod.com/en/little-tavern/credits](http://www.rprod.com/en/little-tavern/credits)

© REPOS PRODUCTION 2024. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

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

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

Este material solo puede utilizarse para entretenimiento privado.



**REPOS**  
PRODUCTION