



LITTLE TAVERN

MAXIME RAMBOURG & THÉO RIVIÈRE

La folla preme contro le porte della locanda *Little Tavern*...

Fate in modo di far sedere al vostro tavolo i clienti più generosi e passate i più taccagni ai vostri avversari.

Gestite le loro richieste, usate gli eventi a vostro vantaggio e guadagnate le mance più alte per vincere la partita!

Contenuto: 56 carte, 5 tavoli, 44 monete, 1 regolamento

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende
1 scheda riassuntiva,
1 Tavolo e **3 monete**
(di valore 1).

Usate la scatola come **banca** per le monete
e per la **pila degli scarti** delle carte.



Sparpagliate tutte le **carte** a faccia in giù
al centro del tavolo, poi mescolatele
in una pila approssimativa.

PANORAMICA DEL GIOCO

Una partita si svolge nel corso di una serie di round, fino a che un giocatore non possiede almeno **25 monete**.

Scegliete casualmente il primo giocatore a iniziare il suo turno.

Nel vostro turno, pescate una carta dal centro del tavolo. Potete scegliere se pescare un Personaggio o un Evento.



Carta
Personaggio



Carta
Evento



CARTA PERSONAGGIO

Quando pescate un Personaggio, **rivelatelo**, poi collocatelo al vostro Tavolo **oppure** a quello di un avversario.

Poi, il giocatore che ha ricevuto il Personaggio effettua un turno.

Se siete voi, effettuate immediatamente un altro turno.

Non appena ci sono 4 Personaggi a un Tavolo, questo viene considerato pieno e nessun altro Personaggio può sedersi lì.



Ci sono **7 Clan differenti** e ognuno di essi dà la mancia in modo diverso.

Importante: Di seguito, il termine "Taverna" si riferisce a tutti i Tavoli in gioco.



ELFI (*10)

Ogni Elfo dà una mancia di **1** per **Elfo al suo Tavolo**, incluso se stesso.



STREGHE (*4)

Ogni Strega dà una mancia di **2**, più **1** per **ogni altra Strega nella Taverna**.



NANI (*7)

Ogni Nano dà una mancia di **1** per **Clan al suo Tavolo**, incluso il suo Clan.



NOBILI (*5)

Ogni Nobile dà una mancia di **5**, meno **1** per **ogni altro Nobile nella Taverna**.



ROMANTICI (*4)

Ogni Romantico dà una mancia di **4** se c'è **almeno 1 altro Romantico al suo Tavolo**.



AVVENTURIERE (*6)

Ogni Avventuriera dà una mancia di tante quante sono indicate sulla sua carta.



GOBLIN (*8)

I Goblin non danno mance, a eccezione di **Billy-Billy** che dà una mancia di **4** per **Goblin al suo Tavolo**, incluso se stesso.



CARTA EVENTO



Prima di pescare un Evento, devono esserci:

- Almeno 1 moneta di fronte a voi e
- Almeno 1 Personaggio a **ogni** Tavolo.

Quando pescate un Evento, leggete ad alta voce l'effetto e applicatelo, poi scartate la carta.

Infine, pagate il costo dell'Evento dando **una delle vostre monete** a un qualsiasi altro giocatore; poi è il turno di quel giocatore.

FINE DEL ROUND

Un round termina quando **tutti** i Tavoli sono pieni (4 Personaggi per Tavolo).

Contate le mance ricevute dai 4 Personaggi al vostro Tavolo e prendete quel numero di monete dalla banca.



Esempio di conteggio delle mance:

Avete **2 Elfi** al vostro Tavolo, quindi ognuno di essi vi dà una mancia di **2**.

Il vostro **Nobile** vi dà una mancia di **5**, ma visto che ci sono **altri 2 Nobili nella Taverna** (a un altro Tavolo), ricevete solo **3**.



Visto che avete **un solo Romantico** al vostro Tavolo, non vi dà alcuna mancia.

Di conseguenza, in questo round ricevete **7** (2+2+3+0). Collocate queste monete sul vostro Tavolo.



NUOVO ROUND

Se nessuno ha almeno 25 monete, iniziate un nuovo round.

Sparpagliate e mescolate di nuovo **tutte** le carte a faccia in giù. Il giocatore che ha ricevuto l'ultima carta del round precedente è il primo giocatore del nuovo round.

***Nota:** Se il round termina con un Evento, il giocatore che ha ricevuto la moneta inizierà il nuovo round.*

FINE DELLA PARTITA

Se un giocatore ha almeno 25 monete, la partita termina. Vincete se avete guadagnato più monete degli altri giocatori. In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

**E SE NON SONO IO IL VINCITORE,
GIOCHIAMO DI NUOVO!**



EFFETTI NEL DETTAGLIO DELLE CARTE EVENTO

1, 2, 3, SCAMBIA!

Scegli una direzione (a sinistra o a destra), poi conta fino a 3.
Al 3, ogni giocatore prende un Personaggio dal suo Tavolo e lo muove al Tavolo del suo vicino, nella direzione scelta.

FUORI DI QUI!

Scarta un Personaggio al tuo Tavolo.

SALVE, ECCOMI QUA

Prendi un Personaggio dal tuo Tavolo e muovilo a un altro Tavolo che ha ancora dei posti liberi.

OPPURE

Prendi un Personaggio da un altro Tavolo e collocalo al tuo Tavolo, se possibile.

ANDIAMO!

Scegli un Clan al tuo Tavolo.
Ogni giocatore, incluso te, scarta un Personaggio di questo Clan, se possibile.

GIOCO DELLA SEDIA

Scambia un Personaggio al tuo Tavolo con un Personaggio a un altro Tavolo.

CLIENTE MISTERIOSO

Pesca un Personaggio, guardalo segretamente, poi collocalo a faccia in giù a un qualsiasi Tavolo che ha ancora dei posti liberi. Non rivelarlo fino alla fine del round.

POSTO RISERVATO

Pesca un Personaggio.
Scegli un Personaggio al tuo Tavolo da scartare e sostituiscilo con questo nuovo.



RICONOSCIMENTI

Autori: **Maxime Rambourg & Théo Rivière**

Illustrazioni: **Gaël Lannurien**

Riconoscimenti completi: www.rprod.com/en/little-tavern/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruxelles - Belgio • www.rprod.com

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

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.



REPOS
PRODUCTION