



MAŁA KARCZMA

MAXIME RAMBOURG I THÉO RIVIÈRE

Klienci pchają się do *Małej karczmy* drzwiami i oknami...

Spraw, aby przy Twoim stoliku usiedli najhójniejsi z nich, a skąpców przekaż rywalom.

Bierz pod uwagę zachcianki klientów, korzystaj z kart wydarzeń i zarób jak najwięcej na napiwkach, aby wygrać!

Zawartość: 56 kart, 5 stolików, 44 monety, instrukcja.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każde z Was bierze po **1 karcie pomocy**, **1 stoliku** i **3 monety** (o wartości „1”).

Użyjcie pudełka jako **banku z monetami** i **miejsca na stos kart odrzuconych**.



Rozłóżcie wszystkie **karty** pośrodku stołu i pomieszczone je zakryte, aby stworzyć luźny stos.



ROZGRYWKA

Rozgrzywka jest podzielona na rundy i kończy się, gdy któraś z Was zbierze **monety o łącznej wartości co najmniej 25**.

Losowo wybierzcie osobę, która rozpocznie rozgrywkę.

W swojej turze należy dobrać kartę ze środka stołu. Można dobrać kartę postaci albo kartę wydarzenia.



karta postaci



karta wydarzenia



KARTY POSTACI

Gdy dobierzesz kartę postaci, **odkryj ją**, a następnie połóż przy swoim stoliku **albo** stoliku rywala.

Następna tura przypada osobie, która otrzymała kartę postaci. Jeśli zatrzymujesz kartę dla siebie, rozgrywasz kolejną turę.

Przy 1 stoliku mogą siedzieć maksymalnie 4 postacie.



W grze występuje **7 klanów**, a przedstawiciele każdego z nich dają napiwki według innych zasad.

Ważne! Używane poniżej określenie „karczma” odnosi się do wszystkich stolików używanych w rozgrywce.



ELFY (*10)

Każdy elf daje **1** napiwku za każdego elfa przy jego stoliku (wliczając jego samego).



WIEDŹMY (*4)

Każda wiedźma daje **2** napiwku plus **1** za każdą inną wiedźmę w karczmie.



KRASNOLUDY (*7)

Każdy krasnolud daje **1** napiwku za każdy klan przy jego stoliku (wliczając jego klan).



ARYSTOKRACI (*5)

Każdy arystokrata daje **5** napiwku minus **1** za każdego innego arystokratę w karczmie.



ROMANTYCY (*4)

Każdy romantyk daje **4** napiwku, jeśli przy jego stoliku jest co najmniej 1 inny romantyk.



POSZUKIWACZKI PRZYGÓD (*6)

Każda poszukiwaczka przygód daje tyle napiwku, ile wskazuje symbol monety na jej karcie.



GOBLINY (*8)

Gobliny nie dają napiwków. Wyjątkiem jest Jan Jan, który daje **4** napiwku za każdego goblina przy jego stoliku (wliczając jego samego).



KARTA WYDARZENIA



Kartę wydarzenia możesz dobrać w momencie, gdy są spełnione 2 warunki:

- Masz co najmniej 1 monetę.
- Przy **każdym** stoliku jest co najmniej 1 postać.

Gdy dobierzesz kartę wydarzenia, przeczytaj na głos jej treść i rozpatrz efekt, a następnie ją odrzuć.

Na koniec zapłać za wydarzenie, przekazując **1 ze swoich monet** dowolnemu innemu graczowi, który następnie rozgrywa swoją turę.

KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, gdy przy **wszystkich** stolikach siedzi maksymalna liczba postaci, czyli po 4.

Podlicz napiwki od 4 postaci siedzących przy Twoim stoliku i dobierz z banku monety o odpowiedniej łącznej wartości.

5



Przykład podliczania napiwków.

Przy Twoim stoliku siedzą **2 elfy**,
więc każdy daje Ci po **2** napiwku.



Arystokratka dałaby Ci **5** napiwku,
ale w karczmie jest także **2 innych**
arystokratów (przy innym stoliku),
więc otrzymujesz **3**.

Przy Twoim stoliku **siedzi tylko**
1 romantyk, więc nie daje
Ci żadnego napiwku.

Łącznie za tę rundę otrzymujesz
7 ($2 + 2 + 3 + 0$). Połóż monety
na swoim stoliku.

KOLEJNA RUNDA

Jeśli żadne z Was nie zebrało monet o łącznej wartości co najmniej 25, rozpocznijcie nową rundę.

Ponownie rozłóżcie i pomieszajcie zakryte **wszystkie** karty. Nową rundę rozpoczyna osoba, która w poprzedniej rundzie jako ostatnia otrzymała kartę.

***Uwaga!** Jeśli runda zakończy się wydarzeniem, kolejną rundę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia otrzymała monetę.*

KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy ktoś z Was zebrało monety o łącznej wartości co najmniej 25. Wygrywasz, jeśli udało Ci się zarobić więcej niż pozostali gracze. W razie remisu osoby, które zarobiły najwięcej, współdzielą zwycięstwo.

**JAK TO NIE JA WYGRAŁEM?!
GRAMY JESZCZE RAZ!**



SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE O EFEKTACH KART WYDARZEŃ

1, 2, 3, ZMIANA!

Wybierz kierunek (w lewo albo w prawo) i policz do 3. Na „3” każde z Was bierze postać ze swojego stolika i przenosi ją do stolika sąsiada (we wskazanym kierunku).

WYNOCHA!

Odrzuć postać siedzącą przy Twoim stoliku.

CZEŚĆ, TO JA

Weź postać siedzącą przy Twoim stoliku i przenieś ją do innego stolika, przy którym są wolne miejsca.

ALBO

Jeśli to możliwe, weź postać siedzącą przy stoliku rywala i przenieś ją do swojego stolika.

NIC TU PO NAS!

Wskaż klan dowolnej postaci siedzącej przy Twoim stoliku. Jeśli to możliwe, każde z Was, łącznie z Tobą, odrzuca kartę postaci z tego klanu.

PRZETASOWANIE

Zamień miejscami postać siedzącą przy Twoim stoliku z postacią siedzącą przy innym stoliku.

TAJEMNICZY KLIENT

Dobierz kartę postaci, podejrzyj ją i połóż zakrytą przy dowolnym stoliku, przy którym są wolne miejsca. Odkryj ją dopiero na koniec rundy podczas podliczania napiwków.

REZERWACJA

Dobierz kartę postaci.
Wybierz kartę postaci siedzącej przy Twoim stoliku, odrzuć ją i zastąp właśnie dobraną kartą.



OPRACOWANIE

Projekt gry: **Maxime Rambourg i Théo Rivière**

Ilustracje: **Gaël Lannurien**

Pełna lista twórców dostępna na stronie: www.rprod.com/en/little-tavern/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruksela – Belgia • www.rprod.com

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

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.



REPOS
PRODUCTION