

Doel van het spel

Tavern is een spel voor 2 spelers. Ze zijn ieder eigenaar van een taveerne (kroeg) en proberen klanten te lokken. Zij verzamelen punten door hun gasten drankjes te serveren en hen zo lang mogelijk in hun taveerne te houden. De winnaar is de speler die na twee rondes (dag en nacht) de meeste punten heeft behaald.

Materiaal

28 klantenkaarten, 50 drankenkaarten (bier, wijn, kruidenthee, vuurwater), 4 overzichtskaarten, 10 muzikantenkaarten, 1 dobbelsteen

Vorbereiding

Ook krijgen beide spelers een overzichtskaart, waarop de pictogrammen worden uitgelegd. Elke speler vormt gedurende het spel een **eigen puntenstapel**.

De speelronde

1. Biedfase (gezamenlijk)
2. Beurt jongste speler
3. Beurt oudste speler

Iedere speelronde begint gezamenlijk. Beide spelers proberen klanten te lokken door twee muzikanten gedekt uit te spelen op de biedplaatsen. Vervolgens speelt de jongste speler zijn beurt. Hij koopt drank en serveert daarna zijn klanten. Dan is de oudste speler aan de beurt en doet hetzelfde. Daarna begint op dezelfde wijze de volgende speelronde. Na 7 speelrondes zijn de klantenkaarten op en is de **dag** voorbij. De **nacht** begint. Nieuwe klantenkaarten worden **op straat** geplaatst. Ook de nacht heeft 7 speelrondes. Daarna eindigt het spel.

1. Biedfase

- a. Iedere biedfase wordt er gespeeld op de bovenste klantenkaart van elke stapel:
- b. Alle muzikanten worden nu opengelegd:

De spelers plaatsen de gewonnen klant(en) open voor zich op tafel. Het komt voor dat beide spelers even hoog bieden voor een klant. Dit komt later nog aan de orde. Na iedere speelronde krijgen de spelers hun muzikanten weer terug.

2. Beurt jongste speler

Dranken kopen

De jongste speler begint. Hij neemt het aantal drankenkaarten op handen dat staat aangegeven op zijn muzikant die zojuist een klant wist te lokken. Speler A uit het bovenstaande voorbeeld, mag dus 1 drankenkaart pakken. Hij mag zelf weten of hij uit de openliggende drankenkaarten kiest, een gedekte kaart van de drankenstapel pakt of een combinatie van beide. De openliggende kaarten worden telkens direct weer aangevuld.

Als een speler 2 klanten weet te lokken, wordt gekeken naar zijn muzikant met de hoogste waarde, om te zien hoeveel dranken hij mag pakken. Dit is ook het geval als hij geen enkele klant weet aan te trekken. *Merk op: Hoe hoger de waarde van de muzikant, hoe minder drankkaarten je mag pakken.*

Serveren
De speler werpt nu de dobbelsteen om te zien of zijn klanten een drankje willen. De dwerg hiernaast wil een pul **bier** als er een 5, 6, 7, 8, 9 of 10 wordt gegooid. Dobbelt de speler bijvoorbeeld een 6, dan zal hij de dwerg een biertje moeten geven uit zijn voorraad drankenkaarten. Heeft de speler meerdere klanten die een drankje willen bij deze worp, dan zal hij ook hen moeten serveren. Hij neemt de drank(en) uit zijn hand en plaatst ze vóór de betreffende klant(en). Hij mag zelf weten in welke volgorde de klanten worden bediend. Een speler is niet verplicht de klanten van drank te voorzien. Soms heeft hij het gewenste drankje niet, of wil hij de klant niks geven omdat hij al te dronken is. Klanten die drank willen, maar niks krijgen, worden een kwartslag gedraaid. Deze klanten zijn dan geïrriteerd. Nadat de klanten zijn voorzien van drank, mag de speler nog één klant extra serveren. Hierbij moet hij natuurlijk wel precies aan zijn wens voldoen. Als de speler nu nog meer dan 4 drankenkaarten op handen heeft, moet hij kaarten naar keuze afleggen, tot hij er 4 over heeft.

3. Beurt oudste speler

Vervolgens voert de oudste speler dezelfde acties uit. Daarna start de nieuwe speelronde.

De klantenkaart

Wat betekenen de pictogrammen?

1. Gelijke muzikanten

Als beide spelers in de biedfase even hoog hebben geboden voor een klant, wordt naar dit pictogram gekeken. De betekenis ervan is te vinden op de overzichtskaart. Deze trol gaat bijvoorbeeld naar de taveerne waar de meeste orcs zijn. Stel nu dat beide spelers even veel orcs hebben, dan verdwijnt de kaart uit het spel.

2. De klant gaat weg...

Als zich op enig moment de hier beschreven situatie voordoet in de taveerne waar deze klant zich bevindt, zal hij direct vertrekken **naar de puntenstapel** van deze speler. Zijn drankjes worden afgelegd. Deze trol bijvoorbeeld, zal weglopen als er een draak in de taveerne is. Op de **overzichtskaart** worden de symbolen van alle klanten verklaard.

Elke klant in de puntenstapel is 1 punt waard. Een klant mag nooit een taveerne binnengaan waar het beschreven al aan de hand is. In zo'n geval verdwijnt de kaart uit het spel. De trol zal dus nooit een taveerne binnengaan waar een draak is. Ondanks dat een speler hoger geboden heeft met zijn muzikant.

3. Huidige puntenwaarde van de klant

De puntenwaarde staat voor de blijdschap van de klant. Hoe hoger het aantal, des te blijer de klant en des te meer punten hij oplevert in de telling. Als de trol uit het bovenstaande voorbeeld 8 bier op heeft, staat hij op een puntenwaarde van -2. Dat is dus niet zo best. Als de puntenwaarde in **rode cijfers** is aangegeven, wordt de kaart direct omgekeerd: De klant is dronken. De rode zijde is nu zichtbaar. De trol is op zoek naar ruzie... Zolang er geen andere dronken klanten zijn, is er gelukkig nog niks aan de hand... (Later meer over ruzie)

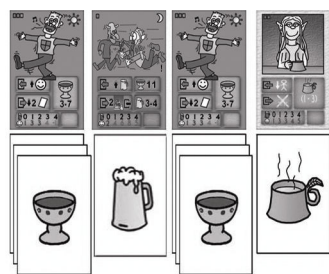


4. De klant maakt altijd ruzie met...

Op sommige klantenkaarten is rechts onder in de hoek een afbeelding van een ander type klant te zien. Als deze klant in de taveerne verschijnt, of hij gaat een taveerne binnen waar deze klant aanwezig is, gaan ze direct met elkaar op de vuist. (later meer over ruzie)

5. Kracht ... en ruzies

Als er twee of meer klanten dronken zijn, ontstaat er direct ruzie. Een gevecht vindt altijd plaats tussen 2 personen. Als er meer klanten dronken zijn, bepaalt de speler zelf welke 2 klanten eerst met elkaar op de vuist gaan. Voor beide klanten wordt de dobbelsteen geworpen. De waarde wordt opgeteld bij zijn kracht. Dit zijn de blokjes die links boven op de kaart zijn afgebeeld. De klant met de laagste uitkomst bezwijkt en wordt op **de puntenstapel** van de speler gelegd. Zijn drankenkaarten worden afgelegd. Bij gelijke stand wordt er opnieuw geworpen. Als er nog steeds ruzies zijn, worden die ook uitgevochten.



Voorbeeld:

Op een bepaald moment heeft een speler 3 dronken klanten in zijn taveerne (de 2 mensen en de goblin). Er ontstaat een gevecht. Hij besluit eerst de 2 mensen tegen elkaar te laten vechten. Hij gooit een 3 en een 5. Dat geeft dus een kracht van respectievelijk 6 en 8. De eerste mens verlaat de taveerne. Zijn drankjes worden afgelegd. De klant mag op **de puntenstapel** van de speler. Nu laat hij de overgebleven mens met de

goblin vechten. Hij gooit voor de goblin 8 en voor de mens 7. (een kracht van 9 en 10) De mens wint. Ook de goblin gaat **naar de puntenstapel**. Het gevecht is voorbij.

Merk op: Helaas heeft de elf de eigenschap dat hij de taveerne verlaat als er wordt gevochten! (zie overzichtskaart) Ook hij vertrekt naar **de puntenstapel** van de speler. Zijn drankjes worden afgelegd. Misschien was het toch niet zo'n goede beslissing om iedereen een drankje te geven...?

Geen drank!?

Klanten die drank willen, maar niks krijgen omdat het er niet is of omdat de speler hun niks wil geven, worden een kwartslag gedraaid. De klant is geïrriteerd. De klant kan niet meer worden teruggedraaid. Als hij een volgende keer weer geen drankje krijgt, dan loopt hij weg zonder te betalen! De klantenkaart wordt **afgelegd**. De speler ontvangt hiervoor **geen punten**.

Drankenstapel op

Als de drankenstapel op is, worden de verwijderde kaarten opnieuw geschud. Er wordt een nieuwe stapel gemaakt.

Einde van de 'dag' - de punten

Zodra de 2 klantenstapels **op straat** op zijn, wordt de speelronde nog afgemaakt. Daarna is de dag voorbij. De spelers tellen hoeveel punten hun eigen klanten opleveren. De elf hiernaast bijvoorbeeld, levert 4 punten op. In het schema dat de puntenwaarde aangeeft op de klantenkaart, staat namelijk onder de 3 een 4. Zo telt ieder de waarde van zijn klanten bij elkaar op. De punten worden genoteerd.

De nacht

De spelers behouden hun dranken en hun puntenstapel. Ook de gasten blijven in de taveernes. 's Nachts bezoeken vreemde figuren de taveernes: De klanten met een maan worden geschud en in 2 stapels van 7 kaarten open in het midden van de tafel gelegd. Een nieuwe ronde begint. Deze keer is de oudste speler telkens de startspeler.

Einde van het spel

Als de nacht voorbij is worden de punten van de aanwezige klanten weer geteld. Nu wordt ook de puntenstapel bij de score opgeteld: Elke klant daarin is 1 punt waard. De punten van de dag en de nacht worden bij elkaar opgeteld. De speler met de meeste punten wint het spel.

Toelichting op enkele klanten (kaarten met een uitroepteken)

Goblins

In plaats van bier of wijn te bestellen, steelt de goblin drank. Als het betreffende aantal ogen wordt geworpen, moet de speler het benodigde drankje van een andere gast uit zijn taveerne nemen en vóór de goblin plaatsen. Een goblin bepaalt zelf wanneer hij drank wil. Een speler mag hem dan ook niet een extra drankje serveren. Let op: Het is een beetje vreemd, maar het kan voorkomen dat een goblin er voor zorgt door een drankje te stelen, dat een andere klant weer nuchter wordt!

Trollen

Trollen drinken graag. Elke keer als zij bier nemen, drinken zij maar liefst 2 pullen tegelijkertijd! Als een speler een trol extra wil serveren, moet hij ook 2 bier geven. Het kan voorkomen dat een trol bijvoorbeeld 3 bier heeft gedronken, doordat een goblin wat van hem heeft gestolen. De puntenwaarde is dan gelijk aan het drinken van 2 bier. Zie trolkaart.

Draak

De draak is een bijzondere gast in de taveerne. Hij drinkt niet. Hij eet wel: goblins en dwergen! Als de dobbelsteen erom vraagt, **moet** de speler een goblin of dwerg uit zijn taveerne vóór de draak plaatsen, alsof het een drankje was. Eventuele drankenkaarten worden afgelegd. De dwerg of goblin verliest zijn puntenwaarde. Ook de draak bepaalt zelf wanneer hij wil eten en mag dus niet extra worden geserveerd. De draak vecht met iedere dronkaard, behalve goblins en dwergen. *Voor goblins, trollen en de draak gelden verder dezelfde regels als voor de overige klanten.*