

GEDETAILEERDE EFFECTEN VAN GEBEURTENISKAARTEN

1, 2, 3, RUILEN!

Zeg welke richting je uitgaat (links of rechts) en tel tot 3. Bij 3 neemt elke speler een karakter van zijn tafel en verplaatst deze naar de tafel van een buurman naar keuze.

WEGWEZEN!

Leg een karakter aan jouw tafel af.

IK HIER?

Neem een karakter van jouw tafel en verplaats deze naar een andere tafel waar nog beschikbare plekken zijn.

OF

Pak een karakter van een andere tafel en leg deze, indien mogelijk, aan jouw tafel.

TIJD OM TE GAAN!

Kies een clan aan jouw tafel. Elke speler, inclusief jijzelf, moet indien mogelijk een karakter van deze clan afleggen.

STOELENDANS

Wissel een karakter aan jouw tafel om met een karakter aan een andere tafel.

GEHEIME GAST

Trek een karakter, bekijk deze in het geheim en leg deze daarna gedekt aan een tafel naar keuze met beschikbare plekken. Onthul het karakter pas aan het einde van de ronde.

GERESERVEERDE PLEK

Trek een karakter. Kies een karakter aan jouw tafel om af te leggen en vervang deze met dit nieuwe karakter.



CREDITS

Ontwerpers: **Maxime Rambourg & Théo Rivière**

Illustrator: **Gaël Lannurien**

Credits en dank: www.rprod.com/en/little-tavern/credits

© REPOS PRODUCTION 2024. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussel – België • www.rprod.com

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

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.



MAXIME RAMBOURG & THÉO RIVIÈRE

De menigte duwt met alle macht tegen de deuren van de herberg *Little Tavern*... Zorg dat de meest gulle klanten aan jouw tafel komen te zitten en stuur de grootste vrekken juist door naar je tegenspelers.

Voer hun verzoeken uit, gebruik de gebeurtenissen in je eigen voordeel en verdien de meeste fooien om het spel te winnen!

Inhoud: 56 kaarten, 5 tafels, 44 munten, 1 spelhandleiding

VOORBEREIDING

Elke speler neemt **1 spelers-overzicht**, **1 tafel** en **3 munten** (met waarde 1).

Gebruik de doos als een **bank** voor munten en **aflegplek** voor kaarten.



2

SPELVERLOOP

Een spel bestaat uit een aantal rondes, en duurt totdat een van de spelers een minimale **muntenwaarde van 25** heeft.

Kies willekeurig de startspeler die de eerste beurt start.

Tijdens jouw beurt trek je een gedekte kaart uit het midden van de tafel: je kunt ervoor kiezen om een karakterkaart of een gebeurteniskaart te trekken.



Karakterkaart



Gebeurteniskaart

KARAKTERKAART

Als je een karakter trekt, **onthul je deze** en plaats je deze aan jouw eigen tafel of de tafel van een tegenstander.

Daarna is de speler die het karakter heeft ontvangen aan de beurt. Als jij dit zelf bent, speel je onmiddellijk nog een beurt.

Zodra er 4 karakters aan een tafel zitten, is de tafel vol en kunnen er geen andere karakters meer aanschuiven.



3



Er zijn **7 verschillende clans** die allemaal op een andere manier fooi geven.

Belangrijk: De hieronder gebruikte term 'Herberg' verwijst naar alle tafels in het spel.



ELFEN (x10)

Elke elf geeft **1** fooi voor elke elf aan zijn tafel, inclusief zichzelf.



HEKSEN (x4)

Elke heks geeft **2** fooi, plus **1** voor elke andere heks in de herberg.



DWERGEN (x7)

Elke dwerg geeft **1** fooi voor elke clan aan zijn tafel, inclusief zijn eigen clan.



EDELEN (x5)

Elke edele geeft **5** fooi, minus **1** voor elke andere edele in de herberg.



ROMANTICI (x4)

Elke romanticus geeft **4** fooi als er minstens 1 andere romanticus aan zijn tafel zit.



AVONTURIERS (x6)

Elke avonturier geeft een fooi gelijk aan het aantal **4** op haar kaart.



KOBOLDS (x8)

Kobolds geven geen fooi, met uitzondering van Billy-Billy die **4** fooi geeft per kobold aan zijn tafel, inclusief zichzelf.



GEBEURTENISKAART

Voordat je een gebeurteniskaart trekt, moet er:

- Minstens 1 munt voor je liggen, en
- Minstens 1 karakter aan **elke** tafel zitten.

Lees bij het trekken van een gebeurteniskaart het effect hardop voor, pas het daarna toe en leg vervolgens de kaart af. Tot slot betaal je de kosten van de gebeurtenis door **één van je munten** aan een andere speler naar keuze te geven. Nu is deze speler aan de beurt.

EINDE VAN DE RONDE

Een ronde eindigt zodra **alle** tafels vol zijn (4 karakters per tafel).

Tel alle fooien van de 4 karakters aan jouw tafel en pak hetzelfde aantal munten uit de bank.



Voorbeeld van fooien tellen:

Er zitten **2 elfen** aan jouw tafel, die elk **2** fooi geven.

Jouw **edele** geeft **5** fooi, maar omdat er **2 andere edelen** in de herberg zijn (aan een andere tafel), ontvang je slechts **3**.

Omdat er slechts **één romanticus** aan jouw tafel zit, geeft deze helemaal geen fooi.

Daarmee heb je deze ronde **7** ontvangen (2+2+3+0). Leg deze munten op jouw tafel.



6

NIEUWE RONDE

Als er nog geen speler is met een minimale muntenwaarde van 25, start er een nieuwe ronde.

Verspreid opnieuw **alle** kaarten gedekt en hussel ze door elkaar. De speler die de vorige ronde de laatste kaart heeft ontvangen, is de startspeler van de nieuwe ronde.

Opmerking: Als de nieuwe ronde eindigt met een gebeurteniskaart, wordt de nieuwe ronde gestart door de speler die de munt ontvangen heeft.

EINDE VAN HET SPEL

Als een speler een minimale muntenwaarde van 25 heeft, eindigt het spel. Je wint als je meer munten dan de andere spelers hebt verdiend. In geval van een gelijkspel delen de gelijkstaande spelers de overwinning.

7

EN ALS IK NIET DE WINNAAR BEN,
SPELEN WE NOG EEN KEER!

