

Cavern Tavern

Rules of Conduct



FINAL FRONTIER
GAMES

Introduzione



In una terra devastata dalla guerra, una terra magica di gesta eroiche e missioni epiche, c'è un posto che non ha mai sentito l'ira dell'eterna guerra in corso tra i cinque regni. Nascosto nel profondo delle ombre di una caverna sulle colline di Strongcliff, è stato il segreto meglio custodito per molti anni. Questo posto si chiama Cavern Tavern.

Non molti sanno della Tavern, e c'è una tregua non scritta tra coloro che la visitano, non importa da dove vengano o a quale regno appartengano. Ma non farti ingannare, amico mio, non è un luogo sicuro! È il luogo più pericoloso del Regno del Nord, forse anche più pericoloso di un campo di battaglia. La Tavern è stracolma dei criminali più duri e più cattivi di tutti i cinque regni. È il luogo dove gli speculatori di guerra vengono a fare i loro sporchi affari, e dove i rinnegati si nascondono dalla legge. Ma, ogni tanto, puoi trovare qualche povera anima che ha smarrito la via.

La Tavern è gestita dal più brutto e spietato nano che abbia mai visto ed è per questo che ha ottenuto il suo soprannome, Nasty the Dwarf.

Chiunque lavori per Nasty è qualcuno con una vita travagliata il cui percorso si è concluso nella Tavern. Scappano e si nascondono dal loro passato, cercano un rifugio nella Tavern, e Nasty li accoglie a braccia aperte, promettendo loro una vita migliore. Si accorgeranno subito del vero volto di Nasty, ma allora sarà troppo tardi. Nasty li terrà in pugno.

Ma non tutto è così terribile nella Cavern Tavern. Ci sono notti in cui basta dimenticare tutto e godersi la splendida atmosfera. Il cibo è molto buono, e vengono serviti i migliori drink e cocktail di tutti i regni. A volte, qualcuno iniziare anche a cantare, e molti altri si uniscono. Questi sono i momenti per cui vale la pena di visitare la Tavern.

Quindi, amico mio, ora che sai della Tavern, che cosa sei disposto a fare? Sei pronto ad avere la più grande avventura della tua vita e iniziare a lavorare alla Cavern Tavern?



Componenti

1 Tabellone di Gioco

1 Regolamento

6 Pance del Giocatore



76 Carte Ingredient

- 6 Carte Ambrosia

- 6 Carte Beer (Birra)

- 6 Carte Elixir

- 6 Carte Fruit (Frutta)

- 6 Carte Herbs (Erbe)

- 6 Carte Liqueur (Liquore)

- 6 Carte Mead (Idromele)

- 6 Carte Nectar (Nettare)

- 6 Carte Rocks (Pietre)

- 6 Carte Spirits (Spiriti)

- 6 Carte Syrup (Sciroppo)

- 6 Carte Wine (Vino)

- 4 Carte Magic Potion
(Pozione Magica)



I componenti che non sono elencati qui vengono utilizzati solo per l'espansione Secret Chamber (pagina 17).

48 Carte Order
(Ordine)

6 Carte Character
(Personaggio)

25 Carte Item
(Oggetto)

15 Carte Nasty Says
(Nasty Comanda)

13 Carte Secret Task
(Incarico Segreto)

20 Carte The Five Realms
(I Cinque Regni)

(Utilizzate solo in modalità solitaria)

6 Schede di Riferimento

18 Pezzi in Legno

- 6 meeples (uno per colore)

- 6 Indicatori Punti

(uno per colore)

- 6 Indicatori Tempo

(uno per colore)

25 Dadi

(quattro per colore, uno bianco)

18 Segnalini Reputazione

(tre per colore)

12 Adesivi per Meeple

1 Segnalino Primo Giocatore

1 Orologio



Come Vincere

Una partita a *Cavern Tavern* si svolge in **10 turni**. Il giocatore con più Punti Vittoria alla fine dell'ultimo turno è il **vincitore**. Si guadagneranno punti vittoria servendo gli **Orders** dei clienti, completando **Incarichi Kitchen, Chores e Secret**.

Segna i punti vittoria nel tracciato sul bordo del Tabellone.

Setup

Preparazione dei Giocatori

1. Ogni giocatore sceglie un colore e una carta Character, messa sul lato che mostra l'icona verde..
2. Ognuno prende una plancia giocatore.
3. Ogni giocatore riceve un meeple, un Indicatore Tempo e 4 dadi del colore scelto, posizionandoli sulla propria plancia.
4. Ogni giocatore prende 3 indicatori Reputazione del proprio colore e li posiziona sui nomi nei tracciati Nasty, Kitchen, e Chores della propria plancia.
5. Mettere tutti gli Indicatori Punteggio nello spazio "0" sul tracciato Punteggio.
6. Dare il Segnalino Primo Giocatore a chiunque abbia partecipato ad una rissa in taverna di recente. In caso di pareggio, lo riceve chi ha il Capo peggiore.
7. Dare il dado bianco al giocatore alla destra del Primo Giocatore.



Preparare le Carte

1. Mescolare le carte Order a formare un mazzo e metterlo vicino al Tabellone.
2. Mescolare le carte Items a formare un mazzo e metterlo vicino al Tabellone.
3. Mescolare le carte Secret Task e darne una coperta a ciascun giocatore. Rimettere le restanti nella scatola senza guardarle. Non verranno utilizzate in questa partita.
4. Mescolare le Carte Nasty Says a formare un mazzo e metterlo su Nasty the Dwarf's office.



Preparare gli Ingredienti

1. Mettere le tredici pile delle carte Ingredient a faccia in su vicino al tabellone.
2. Ogni giocatore tira i propri 4 dadi e prende 4 carte Ingredient dagli spazi Cellar corrispondenti ai numeri tirati, a formare la propria pila Ingredient iniziale.

Preparare il Tabellone

1. Pescare 6 carte Order e metterle negli spazi Mess Hall.
2. Mettere la lancetta dell'Orologio sul primo round (10:00 pm).



Concetti Fondamentali

Queste sono alcune cose che avrete bisogno di sapere prima di continuare a leggere. Ci sono alcuni riferimenti alle pagine, ma non sarà necessario leggerle in anticipo.

Zone e Spazi

Per lavorare nella Tavern, spesso si avrà bisogno di posizionare i dadi su varie **zone** della Tabellone.

Alcune zone richiedono di inserire un certo **numero di dadi**. Questi dadi potranno avere qualsiasi valore.

Altre zone richiedono di posizionare un dado o più, con un **valore specifico**. Si può mettere un qualsiasi di dadi, ma il valore totale deve essere uguale al **valore indicato**.

Per posizionare i dadi su una zona, deve esserci uno **spazio disponibile**. Quando si posizionano i dadi su uno spazio, ottenendo i benefici della zona, si occupa quello spazio.

Molte zone hanno un solo spazio. Ad esempio, tutte le zone Kitchen e Chore.

Alcune zone hanno più spazi, a seconda del numero di giocatori. In queste zone, ogni spazio mostra un Meeple e il numero minimo di giocatori necessari per essere usato.



Dice value needed Valore dadi richiesti

Per esempio, ogni zona nella Cellar ha il seguente numero di spazi:

- 2 giocatori: 1 spazio
- 3 giocatori: 2 spazi
- 4 giocatori: 3 spazi
- 5/6 giocatori: 4 spazi



Order e Ingredient

Come impiegato della Tavern, il tuo compito è quello di servire più bevande possibili. Per poterlo fare, è necessario prendere carte Order e completarle utilizzando carte Ingredient accumulate precedentemente.

Si potranno posizionare Gli Ordini e gli Ingredienti nei rispettivi spazi sulla plancia giocatore. Gli Order e gli Ingredient sono sempre visibili a tutti.

Non è possibile ottenere una carta Ingrediente se quella pila è vuota. Ad esempio, se si vuole prendere una carta Beer, ma la pila è vuota, non sarà possibile prenderla.

Clienti provenienti da tutti i cinque regni vengono a gustare i drink e provare il cibo locale. Ma non vogliono aspettare ore il loro ordine, e Nasty non vuole clienti insoddisfatti. Quindi è necessario **completare gli ordini il più velocemente possibile**. Più turni si aspetta, meno punti si avranno, e se si impiegano troppi round, si perderanno punti!

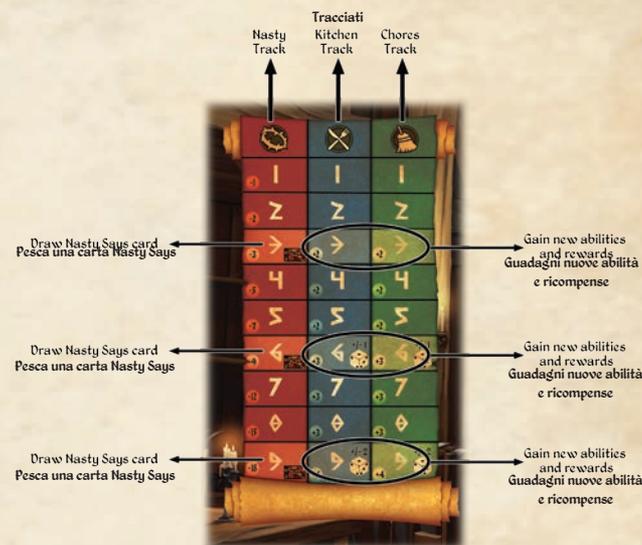


Reputazione

È importante tenere alto il proprio nome nella Tavern. La tua reputazione è monitorata sulla plancia del giocatore attraverso i tracciati **Nasty, Kitchen, e Chores**.

Avanzare sul tracciato Nasty è un male! Quando raggiungi gli spazi contrassegnati, sarai chiamato nel suo ufficio e dovrai pescare una carta Nasty Says (pagina 15). Inoltre, alla fine della partita perderai punti per quanto sei avanzato sul tracciato Nasty.

È un bene avanzare sui tracciati Kitchen e Chore, dal momento che faranno fare Kitchen e Chore Tasks, che sono più facili e più remunerativi (pagina 15-16).



Characters - Personaggi

Ogni giocatore riceve un **personaggio**, e ogni personaggio ha la propria **abilità**.

È possibile utilizzare l'abilità del proprio personaggio due volte durante la partita. La prima volta che viene utilizza l'abilità, capovolgere la carta Characters in modo che mostri l'icona rossa. La seconda volta che viene utilizzata, scarta la carta Characters.



Svolgimento di un Round

Prima di tutto, ognuno tira i propri dadi. Tutti lanceranno i 4 dadi del proprio colore, e un giocatore tirerà il dado bianco.

Poi, a partire dal giocatore con il segnalino Primo Giocatore procedendo in senso orario, ognuno effettua un turno. I giocatori non possono passare.

La partita continua fino a quando tutti hanno posizionato i propri dadi o non possono più farlo. Nel momento in cui non possono essere più piazzati dadi, il round termina immediatamente. Procedere facendo le seguenti cose:

- Far avanzare la lancetta al turno successivo.
- Ogni giocatore con un Order aperto si sposta di uno spazio verso il basso sul tracciato Nasty.
- Ogni giocatore con un Order dimenticato perde punti vittoria pari al numero a destra nello spazio rosso, scarta quella carta Order, rimette il Meeple sulla plancia giocatore, pesca una carta Order, e la posiziona sullo spazio vuoto nella Mess Hall.
- Ogni giocatore riprende i propri dadi.
- Dare il dado bianco al giocatore con il minor numero di punti vittoria. In caso di pareggio, dare il dado al giocatore che gioca per ultimo in ordine di turno.

Un **Order aperto** è una carta Order a faccia in su, non ancora completato, nella plancia giocatore. Gli Ordini nella Mess Hall non lo sono.

Un **Order dimenticato**, è un Order aperto che lo è stato per il numero di round indicati dal numero a sinistra nel campo rosso dell'Ordine, confrontando il segnalino tempo del giocatore e la lancetta dell'Orologio. Il cliente ha rinunciato ad aspettare, facendo perdere punti al giocatore. I clienti con Ordini difficili sono disposti ad aspettare un po' per essere serviti, ma non aspetteranno per sempre!



Order Dimenticato
Forgotten Order

Con 7 turni di ritardo per l' Order *Hopping Gnome*, i clienti lasciano la Tavern; perdi 28 punti, scarti quest'Ordine e ne metti uno nuovo sullo spazio Mess Hall disponibile.

Svolgimento di un Turno

Durante il proprio turno, è possibile eseguire le seguenti azioni:

- Prendere un Order
- Giocare una Carta Item
- Posizionare i Dadi
- Completare un Order

Si possono eseguire le azioni in qualsiasi ordine. Tuttavia, se hai iniziato il turno senza un Order aperto, è necessario eseguire Prendere un'Ordine nel tuo primo turno e come prima mossa.

Se hai dadi che possono essere posizionati, è necessario eseguire Posizionare i Dadi durante il proprio turno. Se non ne hai, puoi ancora eseguire le altre tre azioni.

È possibile eseguire queste azioni un numero illimitato di volte, ad eccezione di Posizionare i Dadi, che può essere fatta solo una volta per turno.

Prendere un Order

Prendi qualsiasi carta Order dalla Mess Hall e posizionala sulla tua plancia giocatore. Quindi, metti il tuo Meeple sullo spazio Mess Hall aperto, e posiziona il tuo segnalino Tempo sul round corrente dell'Orologio.

Non si può avere più di un Order.

Invece di prendere una carta Order dalla Mess Hall, è possibile prenderne una dal mazzo Order. Se lo fai, pesca una carta dal mazzo e poi scartane una della Mess Hall. Quindi, metti il tuo Meeple sullo spazio Mess Hall aperto e posiziona il tuo segnalino Tempo sul round corrente dell'Orologio.



Giocare una carta Item

Scegli una carta Item dalla tua mano, applica l'effetto, e poi scartala.

Non puoi avere più di tre Items.

Posizionare i Dadi

Scegli una area nella Tavern e posiziona i dadi necessari su di essa, per ottenerne i benefici. Troverai la descrizione dettagliata delle aree della Tavern a partire da pagina 11.

Per posizionare i dadi su un'area deve esserci uno **spazio** disponibile. Quando si posizionano i dadi su uno spazio, lo si blocca.

Per maggiori dettagli su aree e spazi, leggi a pagina 5.



Completare un Order

Per completare un Order, utilizza tutti gli Ingredient elencati sulla carta Order, rimettendo le carte Ingredient nelle rispettive pile. Quando viene completato un Order, effettuare le seguenti operazioni.

Guadagnare Punti. Controllare quanti round sono passati da quando hai preso l'Ordine, confronta la lancetta dell'Orologio con il segnalino Tempo sull'Orologio.

- Se nessun round è passato, guadagni i punti elencati nella parte superiore della carta Order.
- Se sono passati dei round, guadagni i punti elencati sul lato destro della carta Order. Il numero a sinistra è il numero di round trascorsi e il numero a destra è il numero di punti guadagnati.

Avanzare sul Tracciato. Se l'Ordine ha un simbolo Kitchen o Chore, spostare il segnalino Reputazione verso il basso una volta sul rispettivo tracciato.

Cambiare la Carta. Gira la carta Order a faccia in giù e mettila sulla tua plancia giocatore. La terrai fino alla fine della partita. Riprendi il Meeple e il segnalino Tempo, e metti una nuova carta Order sullo spazio Mess Hall vuoto.

Durante il turno 5 (11:20 pm) è stato preso l'Ordine Hopping Gnome, mettendo il segnalino Tempo sul round corrente dell'orologio. Viene completato l'ordine durante il turno 7 (12:00 am), quindi due turni in ritardo. La carta Order Hopping Gnome mostra +2/15; dato che l'Ordine è stato completato con due turni di ritardo, vengono guadagnati 15 punti invece di 28.

Quando completi un Order, non c'è bisogno di prenderne un altro fino all'inizio del round successivo. Parte della strategia è sapere quando prendere un Order, in modo da poterlo completare velocemente. Puoi prendere un'Ordine, dopo averne completato uno, ma se non viene completato nello stesso round, non otterrai il massimo dei punti.
Pianifica le tue mosse con saggezza!



Fine della Partita

La partita termina dopo 10 turni. A questo punto, ogni giocatore guadagna e perde punti vittoria come segue:

- Perde punti in base alla posizione corrente nel tracciato Nasty.
- Se non ha un Order aperto, guadagna 1 punto per ogni ingrediente posseduto. Se ha un Order aperto, viene scartato. Non perde punti per quell'Ordine, ma non guadagna alcun punto per gli Ingredienti posseduti.
- Se ha una carta Nasty Says non portata a termine, perde 10 punti.
- Guadagna i relativi punti per aver completato le proprie carte Secret Task (pagina 14).

In caso di pareggio, il giocatore che ha perso il minor numero di punti nel tracciato Nasty è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore che ha servito più Order vince. Nel caso improbabile di un ulteriore pareggio, entrambi i giocatori vincono.

Esempio di un Round

Prima di tutto, ognuno tira i propri dadi. Jamie tira "2, 3, 5, 5". Christine tira "1, 1, 3, 4, 6". Lily tira "1, 3, 4, 5". Thomas tira "1, 3, 6, 6". Christine tira il dado bianco perché aveva meno punti alla fine del round precedente.

Siccome Jamie ha il segnalino Primo Giocatore, inizia. Ha già una carta Order aperto, quindi non può prenderne un altro. Mette il suo "2" nello spazio Cellar "Syrup o Rocks" per prendere una carta Syrup dato che era l'ultimo ingrediente che gli mancava per completare il suo Order. Prima, rimette gli Ingredienti nelle corrispettive pile. Dato che ha preso l'ordine durante il turno precedente, è un round in ritardo, così guadagna i punti indicati nello spazio +1 della carta. Poi riprende il suo Meeple e il segnalino Tempo, gira l'Ordine completato a faccia in giù, pesca una carta Order dal mazzo, e lo colloca nello spazio Mess Hall aperto.

Anche Christine ha una carta Order aperto. A Lei mancano molti ingredienti per completarlo, così mette il suo "4" sullo spazio Cellar "Wine o Elixir" per prendere una carta Wine.

Lily ha una carta Order aperto. Mette i suoi "5" e "1" sullo spazio Cellar "Liqueur o Spirits" per prendere una carta di Liqueur. Poi gioca la carta Oggetto Glass of Strongcliff per rubare un Ingrediente, prendendo 1 Ambrosia da Jamie.





Thomas takes an order Thomas prende un Order



And places his Time marker & piazza il Segnalino Tempo



Then places his meeple Poi posiziona il suo Meeple



Thomas non ha una carta Ordine aperto, così la sua prima azione deve essere Prendere un Order. Prende una carta Order dalla Mess Hall, mette il suo Meeple sullo spazio Mess Hall aperto, e posiziona il segnalino Tempo sul round corrente dell'Orologio. Poi mette tutti i suoi dadi ($1 + 3 + 6 + 6 = 16$) sull'Incarico "Fix the roof". Guadagna un Vino e 7 punti. Può anche obbligare un altro giocatore a scambiare un Ingrediente, così sceglie Lily, dandole un Wine per prendere una delle sue carte Ambrosia.

Thomas completa il suo turno, quindi tocca a Jamie, che ha ancora tre dadi, poi a Christine, e così via. Infine, Lily mette il suo ultimo dado, e dato che tutti gli altri hanno già posizionato i loro dadi, il round termina immediatamente.

Arece della Tavern

La Tavern è divisa in sei aree: Mess Hall, Cellar, Kitchen, Chore Board, Nasty the Dwarf's Office e Wizard's Workshop. Fatta eccezione per la Mess Hall, queste aree richiedono l'utilizzo di dadi per ottenerne i benefici.

Mess Hall - Mensa

È dove gli ospiti possono sedersi e divertirsi. Ha sei spazi Tavolo dove mettere gli Order.

Cellar - Cantina

Per utilizzare una zona, è necessario posizionare il **valore dei dadi** elencato, indicato più avanti tra parentesi.

Quando si utilizza un'area Cellar, si guadagna **uno** degli Ingredienti elencati. Non si può, per esempio, prendere sia Syrup e Rocks dal secondo spazio mettendo i dadi una sola volta.

Ogni area Cellar ha un diverso numero di spazi, in base al numero di giocatori.

Fruit o Herbs (1): Prendi una Carta Fruit o Herbs.

Syrup o Rocks (2): Prendi una Carta Syrup o Rocks.

Mead o Nectar (3): Prendi una Carta Mead o Nectar.



Wine o Elixir (4): Prendi una Carta Wine o Elixir.

Ambrosia o Beer (5): Prendi una Carta Ambrosia o Beer.

Liqueur o Spirits (6): Prendi una Carta Liqueur o Spirits.



Kitchen - Cucina

Per utilizzare una zona, è necessario posizionare il **valore dei dadi** elencato, indicato più avanti tra parentesi.

Ogni volta che si utilizza una zona Kitchen, spostare l'indicatore Reputazione verso il basso di uno spazio sul tracciato Kitchen. Ogni area Kitchen ha un solo spazio.

Make lunch for Nasty - Preparare il pranzo a Nasty (7): Ottieni Herbs, il segnalino Primo

Giocatore e 2 punti.

Roast the meat - Arrostire la carne (9): Ottieni Syrup e 3 punti.

Cook dragon eggs - Cucinare uova di drago (11): Ottieni Nectar e 4 punti.

Wash the dishes - Lavare i piatti (13): Ottieni Elixir e 5 punti.

Cut the meat - Tagliare la carne (15): Ottieni Beer, 6 punti, rimetti una delle tue carte Ingrediente nella sua pila e prendi una carta Ingrediente da qualsiasi pila tranne una Magic Potion.

Serve dinner - Servire la cena (17): Ottieni Mead, 7 punti e ruba una carta Ingrediente a scelta da un qualsiasi giocatore. Non si può rubare una Magic Potion.

Chore - Faccende

Per utilizzare una zona è necessario mettere il **valore dei dadi** mostrato, indicato di seguito tra parentesi.

Ogni volta che utilizzi uno spazio Chore, sposta l'indicatore Reputazione di uno verso il basso sul tracciato Chore. Ogni zona Chore ha un solo spazio.

Wipe the tables - Pulire i Tavoli (8): Ottieni Fruit e 2 punti.

Mop the floor - Passare lo traccio (10): Ottieni Rock e 3 punti.

Prepare the rooms - Preparare le stanze (12): Ottieni Ambrosia e 4 punti.

Chop wood - Tagliare la legna (14): Ottieni Liqueur e 5 punti.

Fix the roof - Riparare il tetto (16): Ottieni Wine, dai un Ingrediente ad un altro giocatore in cambio di un altro Ingrediente, e guadagna 6 punti.

Entertain the guests - Intrattenere gli Ospiti (18): Ottieni Spirit, un altro Ingrediente dalla Cellar e 7 punti.



Nasty the Dwarf's Office - Ufficio di Nasty il Nano

Per utilizzare questa area, è necessario mettere il numero di **dadi mostrati**.

Parlare con Nasty: Metti 1 dado per spostare il tuo indicatore Reputazione di uno spazio in alto sul tracciato Nasty e scegli un avversario che sposterà il proprio segnalino Reputazione di uno spazio in basso sul tracciato Nasty.



Wizard's Workshop - Laboratorio del Mago



Per utilizzare questa area, è necessario mettere il numero di **dadi mostrati**.

Replace Order - Sostituire un Order: Metti 1 dado per scartare 1 carta Order dalla Mess Hall. Sostituiscila pescando 3 carte Order, mettendone una nell'area della Mess Hall aperta e le restanti due sul fondo del mazzo Order.

Item - Oggetto: Metti 2 dadi per pescare 3 carte Item, tenerne una, e mescolare le altre due nel mazzo. Se il mazzo Item è vuoto, rimescola le carte scartate a formare un nuovo mazzo prima di pescare le 3 carte.

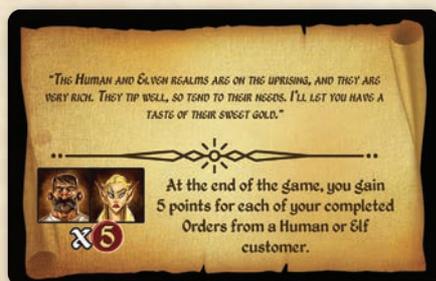
Magic Potion - Pozione Magica: Metti 3 dadi per prendere una carta Magic Potion e pescare una carta Item.

Quando si completa un Order, è possibile rimettere una carta Magic Potion nella sua pila al posto di un ingrediente dell'Order. Puoi rimettere un qualsiasi numero di carte Magic Potion in una sola volta.

Un Order richiede due carte Beer. Per completare l'Order, Tim rimette una carta Beer e una carta Magic Potion sulle rispettive pile.

Carte Incarico Segreto di Nasty

Quando si ritirò dallo scavare oro, Nasty il Nano aprì la Taverna nella stessa grotta. Avventurieri provenienti da tutti i cinque regni giungono alla Cavern Tavern per provare i drink speciali che vengono serviti. Il successo della Taverna è dovuto alla gestione di Nasty, che assegna incarichi ai dipendenti per mantenere il servizio al massimo.



Ogni Secret Task assegna punti vittoria alla fine della partita se raggiunte determinate condizioni. Tieni questa carta nascosta! Non vorrai che gli altri giocatori intralcino i tuoi piani.

Alcuni Incarichi Segreti richiederanno di completare Order dei clienti di un razza specifica, indicata su ogni carta Order.

Immagine della Razza
Race artwork

Nome della Razza
Name of race



Tracciati Reputazione

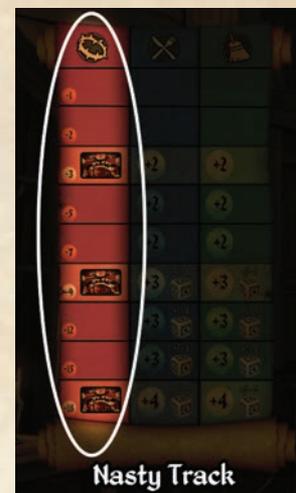
Tracciato Nasty

Il Tracciato Nasty mostra la tua reputazione agli occhi di Nasty, il proprietario.

Ci sono due modi per spostarsi sul Tracciato Nasty:

- Ogni volta che si inizia un round con un Order aperto, il segnalino Reputazione viene spostato di uno verso il basso sul Tracciato Nasty.
- Se si posizionano dadi su Nasty the Dwarf's Office, il segnalino Reputazione viene spostato di uno verso l'alto sul Tracciato Nasty, e un giocatore di cui hai parlato sposta il proprio segnalino Reputazione verso il basso di uno.

Alla fine della partita, perderai i punti elencati sullo spazio corrente del Tracciato Nasty in cui ti trovi. Ma non è tutto. Di tanto in tanto, verrai chiamato nel suo ufficio e di certo non saranno delle visite di piacere.



Nasty Says Cards - Carte Nasty Comanda

Raggiunti gli spazi 3, 6, o 9 sul Tracciato Nasty, verrai richiamato nell'ufficio di Nasty: pesca una carta dal mazzo Nasty Says e leggila ad alta voce, poi posizionala sullo spazio corrispondente sulla tua plancia giocatore.

Finché hai una carta Nasty Says puoi mettere i dadi solo su Cellar, Wizard's Workshop, e Nasty the Dwarf's Office. Una volta completata la richiesta di Nasty, la carta Nasty Says viene scartata.

Non pescare una carta Nasty Says se raggiungi uno spazio con Nasty dove sei già passato o se lo raggiungi durante il 10° round.

Kitchen Track - Tracciato Cucina

Il Tracciato Kitchen rappresenta l'esperienza nella gestione della cucina, che sia lavare i piatti, servire la cena, o preparare la colazione. Più esperti si diventa, più benefici si avranno.

- **Spazio 3:** Ogni volta che fai un Incarico Kitchen, guadagni 2 punti in più.
- **Spazio 6:** Ogni volta che fai un Incarico Kitchen, guadagni 3 punti in più e puoi aumentare o diminuire un dado che stai piazzando di 1 (per esempio, trasformando un 3 in un 2 o 4).
- **Spazio 9:** Ogni volta che fai un Incarico Kitchen, guadagni 4 punti in più e puoi aumentare o diminuire un dado che stai piazzando di 1 o 2 (per esempio, trasformando un 3 in un 1, 2, 4, o 5).

Non si ottengono questi benefici quando si completa un Order con il simbolo Kitchen.



Chores Track - Tracciato Faccende

Il Tracciato Chores rappresenta l'esperienza nel fare le faccende, che sia tagliare la legna, pulire il pavimento oppure pulire i tavoli. Più esperti si diventa, più benefici si avranno.

- **Spazio 3:** Ogni volta che fai un Incarico Chores, guadagni 2 punti in più.
- **Spazio 6:** Ogni volta che fai un Incarico Chores, guadagni 3 punti in più e puoi aumentare o diminuire un dado che stai piazzando di 1 (per esempio, trasformando un 3 in un 2 o 4).
- **Spazio 9:** Ogni volta che fai un Incarico Chores, guadagni 4 punti in più e puoi aumentare o diminuire un dado che stai piazzando di 1 o 2 (per esempio, trasformando un 3 in un 1, 2, 4, o 5).

Non si ottengono questi benefici quando si completa un Order con il simbolo Chores.



The Secret Chamber — Expansion

La Stanza Segreta — Espansione

Con la guerra in corso nei Cinque Regni, la Cavern Tavern ospita molti incontri loschi. Alcuni clienti non vogliono condurre i loro affari alla luce del sole—cercano un posto più discreto.

Ecco che arriva la signora Nasty a salvare la situazione ed entrare nella Cavern Tavern! Lei gestirà la Stanza Segreta e tu avrai un altro capo. Ma non ti spaventare troppo. Nasty è l'unico che ha paura in questo momento, perché lei può sicuramente tenerlo a bada.

Ti offrirà nuove opportunità per guadagnarti lo stipendio, aiuto quando sei nei guai con Nasty, e ti darà una mano nel completare gli ordini e gli incarichi!

Componenti

- 1 Secret Chamber board - Stanza Segreta
- 21 Task cards - Carte Incarico
- 30 Modifier tokens - Segnalini Modifier
- 24 Drink tokens - Segnalini Drink
- 21 Mrs. Nasty tokens - Segnalini Mrs.Nasty



Setup

Mescolare i segnalini Drink e i segnalini Mrs. Nasty a faccia in giù a formare una pila Segreta. Se si desidera, è possibile metterli in una tazza o in borsa.

Mettere la plancia Secret Chamber a faccia in giù vicino al Tabellone di gioco.

Mettere i segnalini Modifier vicino alla plancia Secret Chamber.

Mescolare le carte Task a formare un mazzo e posizionarlo vicino alla plancia Secret Chamber.

Come si Gioca

All'inizio del quarto turno (11:00pm), si aprirà la Stanza Segreta: girare la plancia Secret Chamber a faccia in su, pescare 3 carte Task, e metterle sugli spazi vuoti della Secret Chamber. Poi, pescare 3 segnalini dalla pila Segreta e metterli a faccia in su, uno per carta Task.

Ogni carta Task mostra il valore dei dadi necessario per completarlo, il suo tipo (Kitchen, Chore, o nessuno), e le sue ricompense. Puoi completare queste Task, proprio come quelle Chores e Kitchen. Le carte Task hanno un solo spazio.

Quando si completa una carta Task, si riceve la ricompensa e il segnalino su di essa.

Quando un round finisce, metti le carte Task che hai completato sulla tua plancia giocatore. Se hai più di 3 carte Task, devi scartare fino ad averne tre.

Poi dal mazzo pesca e metti le carte Task una per ogni spazio vuoto della Stanza Segreta, posizionando a faccia in su su ogni carta, un segnalino dalla pila Segreta.

Mentre c'è una carta Task sulla tua plancia giocatore, puoi posizionarci dei dadi per completarla, come di consueto. Nessun altro può metterci dei dadi.



Modifier tokens - Segnalini Modifier

Scartando un segnalino Modifier, è possibile aumentare o diminuire il valore di un dado di 1. Non si può cambiare un 6 in un 1 o un 1 in un 6. Si possono scartare più segnalini Modifier per cambiare il valore dei dadi più volte.

Drink tokens - Segnalini Drink

I Segnalini Drink sono come Ordini, ma completandone uno riceverai 2 punti vittoria, in più non hanno limite di tempo.

Quando si completa un Segnalino Drink, remitti sulla pila corrispondente la carta Ingrediente mostrata, guadagna i punti elencati, e poi scarta il segnalino Drink. I Segnalini Drink non hanno effetto su gli Incarichi Segreti (Secret Tasks).

Christine ha un segnalino Beer. Rimettendo una carta Beer nella pila e scartando il segnalino Beer, guadagna 2 punti.

Mrs. Nasty tokens - Segnalini Mrs. Nasty

Prima di pescare una carta Nasty Says, puoi scartare 3 segnalini Mrs. Nasty per evitare di farlo.

A fine partita, si guadagna 1 punto vittoria per ogni segnalino Mrs. Nasty in proprio possesso.

Carte Nasty Says - (Nasty Comanda)

Mentre hai una carta Nasty Says, puoi mettere i dadi negli spazi della Secret Chamber.

Area Mrs. Nasty

Per usare l'Area Mrs. Nasty, devi mettere il numero di dadi indicato.

Talk to Mrs. Nasty - Parlare con Mrs. Nasty:: Metti 1 dado per ottenere 2 segnalini Modifier.



PARTITA IN SOLITARIA

Prepara una partita in solitaria esattamente come una normale, eccetto per i seguenti cambiamenti:

- Non usare carte Secret Task o Character.
- Utilizzare i componenti neri — meeple, dadi e segnalini.
- Prendere un dado di ogni colore: bianco, giallo, blu, verde, rosso, e viola. Questi saranno i **dadi Automa**. (Utilizzare solo il colore viola se stai giocando con l'espansione Secret Chamber.)
- Rimuovere le seguenti carte dal mazzo Item: *Sand Clock, Hammer, Bracelet, Dragon's Claw, Glass of Strongcliff, Dwarven Mug and Clover.*

Svolgimento della Partita

Ignora le regole che fanno riferimento ad un altro giocatore. Se devi dare, rubare, o scambiare Ingredienti con un altro giocatore, lo farai invece con la riserva.

All'inizio del round, tira tutti i dadi Automa, e metti ogni dado come indicato nella pagina successiva, bloccando quegli spazi.

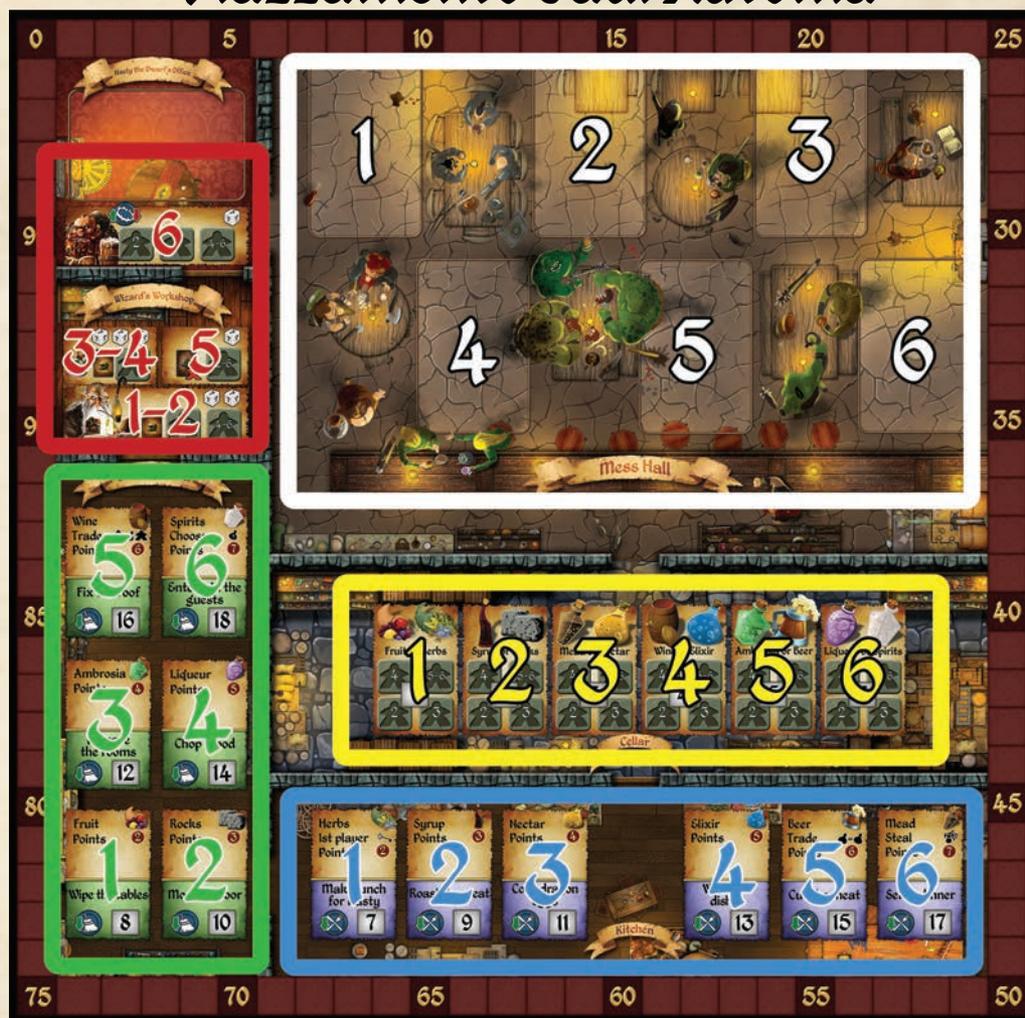
Dopo aver posizionato i dadi Automa, tira i tuoi dadi ed esegui le azioni come al solito.

Alla fine del round, scarta l'Order sotto il dado Automa bianco e pescane un altro.

Piazzare i Dadi Automa

Dado bianco: Blocca un Order nella Mess Hall, dove "1" è in alto a sinistra e "6" è in basso a destra. Se in quello spazio è presente il tuo Meeple, metti il dado nello spazio alla sua destra; se il Meeple si trova all'estrema destra, metti il dado nello spazio alla sua sinistra.

Automa dice placement Piazzamento Dadi Automa



Dado Giallo: Blocca uno spazio Cellar, dove "1" è il più a sinistra e "6" è il più a destra.

Dado Blu: Blocca uno spazio Kitchen, dove "1" è il più a sinistra e "6" è il più a destra.

Dado verde: Blocca uno spazio Chore, dove "1" è in basso a sinistra e "6" è in alto a destra.

Dado rosso: Blocca uno spazio nel Wizard's Workshop o nel Nasty the Dwarf's Office.

1-2: Blocca lo spazio Item del Wizard's Workshop.

3-4: Blocca lo spazio Magic Potion del Wizard's Workshop.

5: Blocca lo spazio Replace Order del Wizard's Workshop.

6: Blocca Nasty the Dwarf's Office e sposta l'indicatore Reputazione verso il basso di uno sul tracciato Nasty.

Dado viola: Block a space on the Secret Chamber. If the Secret Chamber hasn't opened, don't roll this die.

1-3: Blocca una carta Task nella Secret Chamber, dove "1" è quella più a sinistra e "3" è quella più a destra. Alla fine del Round, scarta la carta Task bloccata insieme ai segnalini su di essa e pescane una nuova.

4-6: Blocca lo spazio Mrs. Nasty.





Come Vincere

Puoi giocare a *Cavern Tavern* in solitaria sia in Modalità Normale o Modalità Storia.

Modalità Normale

È una notte tranquilla alla Tavern, tu e Nasty siete gli unici ad occuparsi dei clienti. Dovrai raggiungere la quota giornaliera oppure Nasty troverà qualcun altro per prendere il tuo posto.

In Modalità Normale, vinci raggiungendo almeno 85 punti vittoria a fine partita.

Modalità Storia

Il Sogno del Mago

Un raggio di speranza appare attraverso l'oscurità sopra i Cinque Regni.

Si mormora in giro di una possibile pace. Il mago ha intravisto il futuro nella sua sfera di cristallo, e lui sa ciò che deve essere realizzato per far sì che accada.

Ma l'idea di pace non è accettata da tutti con piacere. Ci sono alcuni che vivono sulla miseria degli altri—come Nasty the Dwarf, che ha fatto fortuna grazie all'attuale guerra. Fortunatamente, i lavoratori della Cavern Tavern sono tutti dalla parte del mago. Devono aiutarlo ad ottenere questo obiettivo e a farlo proprio sotto il naso di Nasty.

Ne saranno in grado...?

La Modalità Storia è come la Modalità Normale, tranne che per le condizioni di vittoria.

All'inizio della partita, mescola le carte Assignment (The Five Realms) e pescane una. In questa carta ti verrà chiesto di servire gli ospiti di razze specifiche, servirgli la cena, prendendoti cura delle loro esigenze, e aiutando il Mago sotto lo sguardo di Nasty. **☒ Gli obiettivi mostrati sulle carte sono i requisiti minimi per completarle.**

Una carta Assignment d'esempio:



Grazie a

Paul Kellett
Timothy Duffield
Rusty Suhr
Tobias Ander
Uffe Vind
James Holzhauer
Raf (Gravata) Elen
Lone Lekgolo
Larry Harala
Nick & Mindy Johnson Joe
Anders
Martin Margosiak
tale
Darko Gacov
Andrew LaCortiglia
ShadowCon
Michael Schneider
Jeffrey M. LaCortiglia
Andrew Schroettner
Sean “Winterstoirm” Quilty
Alan Przybyla
Sonny Scott
Christopher Sudweeks
Joshua Lee Schauer
Jason Pollard
Savadge Dragon Games
Matthew “Firestorm” Reiss

Meredith Schwall
Arsan Buffin
Chris Britton
Paw Halse
Jacob Unwin
Michael G.Cooper
@garygnw
Jason Kapalka
Colin Alsbury
Travis Braid
Geff a true VikingZ
“Ellende” Ellen Groeneveld- v.d. Dool
Tantrum House
and all of our Kickstarter backers

Ringraziamenti Speciali a:

Aleksandar Gucinovski,
Milorad Krstevski,
Juliane Petrovska,
Ilija Stankovski,
Zeljko Radisic,
Mario Orlik,
Darko Livrinski,
Marija Livrinski,
Goran Dimitrievski
Goblin Games
and all of our playtesters.



Credits



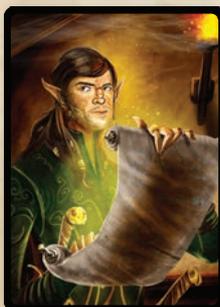
Autori e Sviluppatori:



Ivana Krstevska



Vojkan Krstevski



Toni Toshevski



Maja Matovska

Illustrazioni:

Mihajlo Dimitrievski – The Mico

Graphic design:

Vojkan Krstevski

Rulebook editing:

Joshua Yearsley

Rulebook design:

Bojan Ivanovic (brigada.mk)

Traduzione:

Mirko Biagi - Gotcha

Want to learn more about the world behind Cavern Tavern?

Visit finalfrontiergames.com and read the story of The Five Realms.

