

Правила настольной игры

«Хозяин таверны»

(Polterfass)

Автор игры: Андреас Шмидт (Andreas Schmidt)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 3-6 участников от 8 лет

Немало бочонков кваса опустошается ежедневно в таверне «Дикий боров»! Однако хозяин этой таверны – редкостный плут: тех, кто много не просит, он даже иногда за свой счёт угощает, а вот завсегдатаям его заведения, желающим вдоволь насладиться любимым напитком, он краны перекрывает, оставляя прохладный квас себе.

Компоненты

- 1 шейкер для бочонков
- 1 числовой бочонок 9/2
- 2 числовых бочонка 8/3
- 2 числовых бочонка 7/4
- 2 числовых бочонка 6/5
- 2 особых тёмных бочонка
- 6 подставок под кружку
- 48 карт шести цветов со значением от 0 до 7
- 1 блок листов для записи

Цель игры

В каждом раунде у разных игроков есть возможность сыграть роль хозяина таверны. А мучимые жаждой посетители изо всех сил стараются получить как можно больше бесплатного кваса. И, вроде бы, всё просто: больше заказываешь – больше получаешь... Но краны на бочках закрываются, если в сумме посетители заказали больше, чем хозяин

таверны расположен предоставить... Тот, кому удастся заполучить 75 кружек (или больше), побеждает.

Подготовка к игре

Каждый игрок кладёт перед собой подставку под кружку.

Самый сильный в математике участник кладёт берёт себе лист для записи и ручку.

Каждый игрок берёт 8 карт одного цвета и не показывает их остальным.

Ход игры

В каждом раунде один из участников играет роль хозяина таверны. Первым роль хозяина играет самый щедрый участник, потом это право передаётся по часовой стрелке. Хозяин таверны берёт все бочонки и шейкер. Остальные игроки выступают в роли посетителей таверны.

Каждый раунд состоит из 5 фаз в следующем порядке:

1. Первый бросок
2. Заказ посетителей
3. Обслуживание
4. Подсчёт бочонков
5. Счёт

1. Первый бросок

- С помощью шейкера хозяин таверны бросает бочонки на свою подставку для кружки. Он показывает результат всем игрокам. Если ни один числовой бочонок не стоит вертикально, он бросает их до тех пор, пока хотя бы один такой бочонок не будет стоять вертикально.
- Хозяин таверны помещает все стоящие вертикально бочонки рядом со своим прилавком.
- Хозяин таверны не говорит, будет ли он ещё бросать бочонки (он может говорить что угодно, сбивая посетителей с толку).

2. Заказ посетителей

Каждый из посетителей кладёт перед собой рубашкой вверх одну или две карты. Значение карты говорит о том, сколько кружек кваса он заказывает.

Что посетители должны знать о своём заказе:

Посетители получают заказанное количество кружек кваса только в том случае, если у хозяина есть возможность обслужить их всех (число кружек, которое хозяин предоставляет, больше или равно их общему заказу) или если ни один из бочонков не стоит вертикально.

3. Обслуживание

Хозяин обслуживает посетителей до тех пор, пока он не перекроет кран или пока не окажется, что ни один бочонок не стоит вертикально. Сначала хозяин решает: сразу перекрыть кран или бросать бочонки ещё раз.

Перекрыть кран: хозяин немедленно прекращает обслуживание. Он больше не бросает бочонки и переходит к фазе подсчёта бочонков. Для этого он считает все стоящие вертикально бочонки.

Бросать бочонки ещё раз: хозяин продолжает бросать бочонки, соблюдая следующие правила:

- Числовые бочонки, которые встали вертикально, он оставляет в сторону и больше не бросает.
- Он кладёт в шейкер и бросает все лежащие горизонтально бочонки.
- Что касается стоящих вертикально особых бочонков, хозяин таверны может решить, оставлять их стоящими вертикально или класть их в шейкер и бросать снова. Вы можете оставить такой бочонок стоять вертикально и бросить его в следующий раз.
- Все бочонки, которые хозяин таверны положил в шейкер, он бросает снова и показывает результат всем игрокам.



Например: три числовых бочонка и два особых бочонка стоят вертикально. Три числовых бочонка хозяин оставляет в сторону, лежащие числовые бочонки кладёт в шейкер, а вот что касается стоящих вертикально особых бочонков – он может выбрать: бросать снова один из них, оба или вообще не бросать, а поставить их в стороне.

После каждого из последующих бросков есть два варианта развития событий:



1. Ни один из только что брошенных бочонков не стоит вертикально. Обслуживание прекращено. Хозяину таверны не повезло: наступает фаза 5 – Счёт, в которой хозяин остаётся ни с чем.



2. Хотя бы один бочонок стоит вертикально. Обслуживание продолжается!



Хозяин снова принимает решение:

Он может перекрыть кран (не бросать бочонки больше) **или** продолжить обслуживание (снова бросать бочонки). Хозяин может бросать их до тех пор, пока не перекроет кран или пока не окажется, что ни один бочонок не стоит вертикально.

4. Подсчёт бочонков

Важно: если в результате последнего броска ни один бочонок не стоит вертикально, эта фаза пропускается, переходите сразу к фазе 5.

Сразу после того, как хозяин таверны перекрыл кран, происходит подсчёт бочонков (их значений). Результат показывает, сколько кваса хозяин готов предоставить посетителям. Хозяин производит подсчёт таким образом:

- Стоящие вертикально особые бочонки со значком  считаются испорченными: каждый такой бочонок уничтожает один любой стоящий вертикально числовой бочонок.
- Стоящие вертикально особые бочонки со значком  удваивают значение любого стоящего вертикально числового бочонка.
- Все значения вертикально стоящих неуничтоженных числовых бочонков (в том числе, возможно, удвоенные с помощью особых бочонков) складываются.
- Результат – количество кружек кваса, которые хозяин предоставляет посетителям. Это число записывается на бланк в колонку «Обслуживание».

Например:



$$0+3+5+18 = 26$$




$$6+3+0+9 = 18$$





$$6+3+5+0 = 14$$



Если на обоих особых бочонках выпал значок , хозяин таверны удваивает значение двух стоящих вертикально числовых бочонков на свой выбор. Если в этой ситуации вертикально стоит только один числовой бочонок, его значение удваивается благодаря эффекту одного из особых бочонков, а эффект другого не срабатывает.

Например:



Если на одном особом бочонке выпал значок , а на другом  и при этом вертикально стоит только один числовой бочонок, он уничтожается, а удваивание не срабатывает.

Например:



Лежащие бочки (особые и числовые) не учитываются при подсчёте.

5. Счёт

Пора платить по счёту! Посетители открывают свои карты, чтобы было видно, сколько кружек кваса они заказали.

Если хозяин таверны потерпел поражение (в случае прекращения обслуживания), подсчёт очков проходит следующим образом:

- Каждый посетитель получает столько очков, сколько кружек в сумме заказал.
- Хозяин таверны не получает ничего.



Например: после последнего броска ни один из бочонков не стоит вертикально. Хозяин таверны ничего не получает. Игрок с розовыми картами получает 13 очков, игрок с голубыми картами 7 очков, игрок с зелёными 7 очков, игрок с жёлтыми ничего не получает. (В некоторых ситуациях выкладывание карты со значением 0 имеет смысл: см. ниже раздел «Посетители пожадничали!»).

Хозяин таверны перекрыл кран: счёт выглядит таким образом:

- Значения всех сыгранных карт складываются.
- Получившееся число фиксируется на листе для записи в графе «Заказ».



Например: всего посетители заказали 20 кружек.

Теперь все проверяют, не заказали ли посетители больше, чем хозяин таверны может предоставить:

Случай 1: Всем хватает!

Случай 2: Посетители пожадничали!

Всем хватает!

Хозяин таверны готов дать посетителям не меньше, чем они просят (количество кружек хозяина больше или равно числу кружек, заказанных посетителями).

- Каждый посетитель получает столько, сколько он заказал.
- Хозяин таверны получает «остаток» (разницу между тем, что он предложил посетителям, и тем, что они заказали). Очки игроков записываются на листе через дробь: результат раунда/общий результат.

Игра	Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4	Игрок 5	Общий результат
18	18	0	-8	8	0	
26	20	1 / 19	6 / 6	7 / -1	7 / 15	5 / 5



Например: Хозяин таверны (Игрок 2) предлагает 26 кружек. Общее число заказанных кружек 20. Всем хватает! Игрок 1 получает 1 кружку, а его общий результат за все сыгранные раунды равен 19. Игроки 3 и 4 получают по 7 кружек, а их общие результаты -1 и 15 соответственно. Игрок 5 получает 5 кружек. Игрок 2 (который в этом раунде был хозяином таверны) получает 6 кружек, которые никто не заказал.


Посетители пожадничали!

Все вместе игроки заказали больше, чем хозяин предлагает.

- Хозяин таверны получает всё, что он предложил!
- Игрок, который запросил больше всех кваса, считается самым жадным (таких игроков может быть несколько) – поэтому он теряет столько очков, сколько кружек было в его заказе. Очки игроков могут «уходить в минус».
- Игрок, заказавший меньше всех (таких игроков может быть несколько), получает столько очков, сколько кружек заказал самый жадный посетитель!

Все победные очки записываются на специальном листе.

		Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4	Игрок 5
18	21	18	0	-8	8	0
26	20	1/19	6/6	7/-1	7/15	5/5
29	32	-11/8	-11/5	29/28	11/26	0/5



Например: Посетители заказали больше (32 кружки), чем предлагает хозяин таверны (29 кружек). Игрок 3 (хозяин таверны в этом раунде) получает 29 очков. Игроки 1 и 2, сделавшие самый большой заказ, теряют по 11 очков (они заказали 11 кружек). Игрок 4 с самым маленьким заказом (3 кружки) получает 11 очков – это самый большой заказ (он не удваивается из-за того, что два игрока заказали 11 кружек).

Начало нового раунда

Хозяин таверны передаёт все бочонки и шейкер своему соседу слева, который становится новым хозяином таверны. Посетители забирают свои карты и держат их взакрытую.

Конец игры и победитель

Игра заканчивается, когда хотя бы один игрок набирает 75 (или больше) кружек кваса (победных очков) в конце раунда. Побеждает тот, кто набрал больше всех победных очков.