

Village Inn



Die erste Erweiterung für 2-5 Spieler ab 12 Jahren

Im Dorf nimmt ein neuer Handwerksbetrieb seine Arbeit auf: endlich kann Bier gebraut werden! Kurz darauf öffnet ein Wirtshaus seine Pforten, wo einflussreiche Leute ein und aus gehen. Wenn du mit ihnen etwas Zeit verbringst und ihnen das ein oder andere Bier aus gibst, schulden sie dir einen Gefallen. Also stoß vor allem mit denjenigen an, die möglichst viel zum Ruhm deiner Familie beitragen können. Zusätzlich beinhaltet diese Erweiterung Spielmaterial für einen fünften Spieler.

‡ Spielmaterial ‡

11 Spielfiguren (grau)



1 Hofplan



8 Holzmarker (grau)



1 Aufkleberbogen



6 Münzen



5 Getreidesäcke



12 Güterplättchen (Bier)



20 Einflusststeine

(je 5 in den Farben braun, rosa, orange und grün)



4 Kundenplättchen



3 Aufbaukärtchen

(1 für das Grundspiel zu fünft; 2 doppelseitige für das Spiel mit der Erweiterung zu zweit, dritt, viert und fünft)



30 Personenkarten



1 Brauerei



1 Wirtshaus



1 neue Dorfchronik



1 Plättchen „neue anonyme Gräber“

Benutzt die Rahmenteile für die neue Dorfchronik und die neuen anonymen Gräber, wenn ihr sie unterhalb des Spielplans ablegt.



‡ Spielvorbereitung ‡

- Fügt den **Hofplan**, die **Marker** und die beklebten **Spielfiguren** der fünften Farbe (grau) dem Grundspiel hinzu.
- Fügt auch die zusätzlichen **Getreidesäcke**, **Münzen** und **Einflusststeine** dem Grundspiel hinzu.

! Wenn ihr nur das **Grundspiel zu fünft** spielen wollt (ohne die Village-Inn-Erweiterung), lest jetzt weiter auf Seite 6 den Abschnitt „Grundspiel zu fünft“ und überspringt alles andere.

Um das Spiel mit der Village-Inn-Erweiterung vorzubereiten, folgt den Anweisungen auf Seite 3 in der Spielanleitung des Grundspiels von Unterpunkt 1 bis 13. Falls bei einem Unterpunkt Ergänzungen oder Änderungen notwendig sind, so sind diese im Folgenden aufgelistet.

1. Nachdem ihr den Spielplan in die Tischmitte gelegt habt, führt die folgenden, zusätzlichen Schritte aus:

- Deckt die Dorfchronik auf dem Spielplan mit dem **Wirtshaus** ab.
- Deckt die anonymen Gräber auf dem Spielplan mit der **Brauerei** ab.
- Legt die **neue Dorfchronik** mittig unterhalb des Spielplans ab.
- Legt die **neuen anonymen Gräber** links neben der neuen Chronik unterhalb des Spielplans ab.
- Mischt die 30 **Personenkarten** und bildet 3 Stapel zu je 10 Karten. Platziert diese 3 Personenstapel **offen** unterhalb des Wirtshauses.



6. Fügt die 4 neuen **Kundenplättchen** zu denen des Grundspiels hinzu. Dann bestückt den Markt wie immer. (Im Spiel zu fünft wird der Markt genauso aufgebaut wie im Spiel zu viert.)

7. Bei weniger als 5 Spielern werden einige anonyme Gräber und Plätze in der Dorfchronik mit Figuren einer **ungenutzten** Spielerfarbe belegt.

- im Spiel zu **viert** werden das Grab sowie die Plätze in der Dorfchronik abgedeckt, die eine **5** zeigen.
- im Spiel zu **dritt** werden die Gräber sowie die Plätze in der Dorfchronik abgedeckt, die eine **4** oder **5** zeigen.
- im Spiel zu **zweit** werden die Gräber sowie die Plätze in der Dorfchronik abgedeckt, die eine **3, 4** oder **5** zeigen.

9. Nachdem ihr die Güterplättchen bereitgelegt habt, fügt noch die 12 **Bierplättchen** hinzu. Dann erhält jeder von euch **1 Bierplättchen**, das er neben seinem Hof ablegt.

12. Sucht aus den doppelseitigen **Aufbaukärtchen** (mit einem Bierkrug markiert) dasjenige heraus, das eurer Spielerzahl entspricht und legt es, mit der entsprechenden Seite nach oben, bereit.

‡ Spielablauf ‡

Der Spielablauf ist weitgehend identisch mit dem des Grundspiels. Allerdings gibt es nun 2 neue Gebäude im Dorf: die **Brauerei** und das **Wirtshaus**.

‡ Brauerei ‡



Die Brauerei ist ein Handwerksgebäude. Um es zu nutzen, musst du also eine Handwerksaktion durchführen, indem du einen Stein vom gelbem Aktionsfeld nimmst (oder 3 gleiche Einflusssteine abgibst).

In der Brauerei wird das Gut „Bier“ hergestellt. Allerdings produzierst du mit einer Aktion immer 2 Bierplättchen auf einmal (und nicht nur 1). Davon abgesehen, ähnelt die Brauerei den Ställen. Du produzierst die 2 Bier also entweder, indem du:

- 3 Zeit bezahlst (nachdem du zuvor eine Figur für 3 Zeit ausgebildet hast) ODER
- 3 Getreidesäcke in den Vorrat zurücklegst.



‡ Wirtshaus ‡



Zum Wirtshaus gehört ein ganz neues Aktionsfeld. Um das Wirtshaus zu nutzen, musst du also einen Stein vom türkischen Aktionsfeld nehmen (oder 3 gleiche Einflusststeine abgeben).

Mit dieser Aktion darfst du **eine Personenkarte** erwerben.

Du musst dafür jedoch eine Figur im Wirtshaus haben. Wenn du bisher noch keine Figur im Wirtshaus hast, platziere nun eine Figur von deinem Hofplan dort und zahle **1 Zeit** dafür.

Unabhängig davon, ob du die Figur gerade eben oder in einem früheren Zug im Wirtshaus platziert hast, darfst du jetzt eine Personenkarte erwerben. Führe dafür die folgenden 3 Schritte in genau dieser Reihenfolge durch:

1. Zahle **1 Zeit**.
2. Nimm die oberste Karte von einem der 3 Personenstapel und schiebe sie offen **unter denselben** Stapel.
3. Erwirb eine Personenkarte, die jetzt als oberste Karte auf einem der 3 Personenstapel liegt, indem du ihre Kosten bezahlst. Die Kosten der Karte sind in ihrer oberen rechten Ecke aufgeführt (1 Münze, 1 Bier oder 2 Bier). Nimm dann die erworbene Karte auf die Hand.

Beispiel: Personenkarte erwerben

Philipp nimmt einen braunen Stein vom türkischen Aktionsfeld, um das Wirtshaus zu nutzen. Da er noch keine Figur im Wirtshaus hat, platziert er eine Figur von seinem Hof dort und zahlt dafür 1 Zeit. Danach führt er folgende Schritte aus:



1. Er zahlt nochmals 1 Zeit.

2. Er entscheidet sich, den Schmied unter dessen Stapel zu schieben.

3. Er erwirbt den Medikus, indem er 2 Bier in den Vorrat zurücklegt.



Hinweis: Keiner von euch darf die Personenstapel durchschauen. Von jedem Stapel sollte immer nur die oberste Karte sichtbar sein.

Wichtig: Wenn eine Figur aus dem Wirtshaus stirbt, muss sie in ein anonymes Grab gelegt werden. Für nichtsnutzige Trunkenbolde hält die Chronik nun mal keine Plätze bereit...

‡ Die Personenkarten ‡

Jede Personenkarte verfügt über eine besondere Fähigkeit, die du einmal im Spiel einsetzen darfst.

- Einige Karten müssen bis zur Endwertung auf der Hand behalten werden und bringen dann ggf. zusätzliche Punkte. Diese Karten sind unten rechts mit einer **abgebrannten Kerze** markiert. → 
- Alle anderen Karten sind unten rechts mit einer **brennenden Kerze** markiert. Von diesen Karten kannst du in deinem Zug beliebig viele ausspielen. Einige dieser Karten haben jedoch Voraussetzungen oder können nur in bestimmten Situationen gespielt werden. Sobald du eine Karte ausgespielt hast, wird sie aus dem Spiel entfernt. → 

Wichtig: Die Auswirkungen einer Karte gelten immer nur für deren Besitzer, nie für die anderen Spieler.



Behalte die folgenden Karten bis zum **Spielende** auf der Hand. Werte sie bei der **Endwertung** mit aus.



Bäuerin

Du erhältst je 1 Ruhmespunkt für jeden Getreidesack, den du noch auf deinem Hofplan liegen hast. Du kannst also maximal 5 Punkte mit dieser Karte erhalten.



Bürgermeister

Du erhältst Ruhmespunkte für **grüne** Einflusststeine (Rhetorik), die du auf deinem Hofplan übrig hast:
1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 grüne Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!



Gelehrter

Du erhältst Ruhmespunkte für **rosafarbene** Einflusststeine (Wissen), die du auf deinem Hofplan übrig hast:
1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 rosafarbene Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!



Graf

Auf dem Reiseplan: Für jeden Ort mit **Schloss**, auf dem einer deiner Marker liegt, erhältst du je 2 Ruhmespunkte. Es gibt 3 Orte mit Schloss (die 2 Orte, die als Belohnung eine Münze geben, sowie der Ort in der oberen rechten Ecke). Du kannst also maximal 6 Punkte mit dieser Karte erhalten.



Gutsverwalter

Für jede **Güterart**, die du noch neben deinem Hofplan liegen hast, erhältst du 2 Ruhmespunkte. Du kannst also maximal 12 Punkte mit dieser Karte erhalten (da es insgesamt 6 Güterarten gibt).



Maler

In der Dorfchronik: **Anstatt** der üblichen Ruhmespunkte für die Anzahl deiner Figuren in der Dorfchronik, erhältst du Punkte entsprechend der Tabelle, die auf dieser Karte abgebildet ist.



Medikus

Du erhältst je 1 Ruhmespunkt für jede deiner „lebenden“ Figuren. Dazu zählen alle deine Figuren auf deinem Hofplan, im schwarzen Beutel sowie auf dem Spielplan. (Figuren in der Dorfchronik, den anonymen Gräbern sowie „Ungebo-rene“ zählen natürlich nicht.)



Nonne

Du erhältst Ruhmespunkte für **braune** Einflusststeine (Religiosität), die du auf deinem Hofplan übrig hast:
1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 braune Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!



Reisender

Auf dem Reiseplan: **Anstatt** der üblichen Ruhmespunkte für die Anzahl der von deiner Familie bereisten Orte (= Anzahl Marker deiner Farbe), erhältst du Punkte entsprechend der Tabelle, die auf dieser Karte abgebildet ist.



Taschendiebin

Werte diese Karte ganz zuletzt aus, **nachdem** die Endwertung durchgeführt wurde und **nachdem** alle anderen Karten ausgewertet wurden. Wenn du jetzt auf der Ruhmesleiste hinten liegst (also kein Spieler weniger Punkte hat als du), erhältst du nochmals 6 zusätzliche Punkte. Sollte auch nur ein Spieler weniger Punkte haben als du, erhältst du nur 3 zusätzliche Punkte.



Zunftmeister

Du erhältst Ruhmespunkte für **orangefarbene** Einflusststeine (Fertigkeit), die du auf deinem Hofplan übrig hast:
1 Stein = 2 Punkte, 2 Steine = 4 Punkte, 3 Steine = 6 Punkte. Wenn du aber mehr als 3 orangefarbene Steine übrig hast, erhältst du keine Punkte. Münzen können hierbei nicht als Joker eingesetzt werden!

Die folgenden Karten darfst du **jederzeit** während **deines** Zuges, eines Markttages oder einer Messe spielen.



Abt

Um diese Karte spielen zu dürfen, musst du mindestens eine Figur in der Kirche haben. Bewege sofort eine deiner Figuren, die sich bereits in der Kirche befinden, auf das Kirchenfenster ganz links (mit den 6 Ruhmespunkten). Du bezahlst dafür kein Getreide.



Bote

Auf dem Reiseplan: Lege sofort einen deiner Marker auf einen beliebigen Ort, auf dem du noch keinen Marker hast. Du erhältst sofort die Belohnung dieses Ortes. (Bewege aber keine Figur zu diesem Ort!)



Edeldame

Du erhältst sofort 2 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste. Wähle außerdem sofort **einen** (und nur einen) der 3 Personenstapel und schaue ihn durch. Suche dir aus diesem Stapel eine Personenkarte aus und zeige sie den anderen Spielern. Dann zahle die Kosten dieser Personenkarte (1 Münze, 1 Bier oder 2 Bier) und nimm sie auf die Hand (wenn möglich, darfst du sie auch sofort spielen). Lege schließlich den gewählten Stapel (ohne die Reihenfolge der Karten zu ändern) an seinen Platz zurück.



Knecht

Du erhältst sofort 2 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort alle leeren Getreidesackfelder auf deinem Hofplan mit Getreidesäcken aus dem Vorrat auffüllen. Wie immer, darfst du nicht mehr als 5 Getreidesäcke besitzen.



Kräuterweib

Du erhältst sofort 2 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort den Marker auf **deiner** Lebenszeitleiste auf das Feld links neben der Brücke vorsetzen ODER auf das Feld rechts neben der Brücke zurücksetzen (wodurch der nächste Tod früher oder später eintritt).



Ratsherr

Um diese Karte spielen zu dürfen, musst du mindestens eine Figur in der Ratsstube haben. Eine deiner Figuren in der Ratsstube erhält sofort **2 Privilegien**, die ihrer Stufe entsprechen. Das heißt, du darfst dir 2 Privilegien aussuchen, die zu der Stufe deiner Figur und/oder einer niedrigeren Stufe gehören. (Das können 2 verschiedene Privilegien oder dasselbe Privileg zweimal sein.) Sollte der Marker „Nächster Startspieler“ bereits genommen worden sein, kannst du dieses Privileg nicht wählen. *Beispiel: Peter hat eine Figur auf der dritten Stufe der Ratsstube. Er spielt den Ratsherrn und nimmt sich 1 Pferd und 1 Bier als seine 2 Privilegien.*



Schmied

Nimm dir sofort 2 Pflüge aus dem Vorrat und lege sie neben deinen Hofplan.



Schreiber

Nimm dir sofort 2 Schriftrollen aus dem Vorrat und lege sie neben deinen Hofplan.



Viehzüchter

Nimm dir sofort 1 Ochsen ODER 1 Pferd aus dem Vorrat und lege ihn/es neben deinen Hofplan.



Verlorener Sohn

Du erhältst sofort 3 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste. Außerdem darfst du sofort eine neue Figur aus deinem Vorrat nehmen und auf deinen Hofplan stellen ODER eine „lebende“ Figur vom Spielplan auf den Hof zurückholen (genau wie bei einer Aktion „Familie“).



Wagenbauer

Nimm dir sofort 1 Planwagen aus dem Vorrat und lege ihn neben deinen Hofplan.

Die folgenden Karten darfst du nur bei bestimmten Aktionen oder in bestimmten Situationen spielen:



Altwarenhändlerin

Spiele diese Karte **am Ende** eines Markttagess, aber **bevor** ggf. Kunden aus der Warteschlange aufrücken. Nimm dir kostenlos ein Kundenplättchen, das vor einem Marktstand übrig geblieben ist (auf einem blauumrandeten Feld), und lege es verdeckt vor dir ab. (Kann nicht mit dem Marktschreier kombiniert werden.)



Barde

Spiele diese Karte, wenn eine deiner Figuren stirbt. Du darfst die gestorbene Figur in die Dorfchronik legen, ohne Rücksicht darauf, wo sie gestorben ist. Die Figur besetzt **keinen** Platz in der Dorfchronik, sondern wird dort zusätzlich platziert.



Gaukler

Spiele diese Karte sofort nachdem du in deinem Zug deine reguläre Aktion ausgeführt hast. Du erhältst 2 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste und darfst sofort eine zusätzliche Aktion ausführen (indem du erneut einen Stein nimmst oder 3 gleiche Einflussteste abgibst). Sollte dein Marker die Brücke deiner Lebenszeitleiste während deiner regulären Aktion überqueren, musst du ein Familienmitglied „beerdigen“, **bevor** du die zusätzliche Aktion ausführst.



Greis

Spiele diese Karte, wenn du an der Reihe bist, eine Aktion zu wählen. Du erhältst sofort 3 Ruhmespunkte auf der Ruhmesleiste und darfst in deinem Zug eine **beliebige** Aktion durchführen, **ohne** dass du dafür 3 gleiche Einflussteste abgeben musst oder einen Stein von einem Aktionsfeld nimmst.



Marktschreier

Spiele diese Karte am Anfang eines Markttagess. Während dieses Markttagess darfst du nicht nur die Kunden vor den Marktständen bedienen, sondern auch diejenigen in der Warteschlange. Alle übrigen Regeln gelten wie immer.



Müller

Spiele diese Karte, wenn du als Aktion die Mühle nutzt. Gegen Abgabe von 2 Zeit und 2 Getreidesäcken erhältst du einmalig 5 Münzen (statt der üblichen 2).



Pater

Spiele diese Karte am Anfang einer Messe. Während dieser Messe darf kein Spieler Figuren aus dem schwarzen Beutel herauskaufen. Stattdessen bestimmst du, welche 4 Figuren aus dem schwarzen Beutel gezogen werden.



Zöllner

Spiele diese Karte, wenn du eine Reiseaktion durchführst. Wie immer, bewegst du eine Figur zu einem benachbarten Ort, musst aber die Kosten dieser Reise **nicht** bezahlen (2 bzw. 3 Einflussteste, 2 Zeit, 1 Planwagen).

‡ Grundspiel zu fünft ‡

Die **Spielvorbereitung** für das **Grundspiel zu fünft** ist fast identisch mit der Vorbereitung für das Spiel zu viert. Es gibt nur wenige Änderungen:

- Deckt auf dem Spielplan die Dorfchronik mit der **neuen Dorfchronik** sowie die anonymen Gräber mit den **neuen anonymen Gräbern** ab.
- Benutzt das Aufbaukärtchen für 5 Spieler (auf dem kein Bierkrug abgebildet ist).
- **Hinweis:** Der Markt wird genauso aufgebaut wie im Spiel zu viert.

Spielablauf und Spielende sind identisch mit dem Grundspiel.



Impressum

Autoren: Inka und Markus Brand • **Illustration:** Dennis Lohausen

Schachteldesign: Hans-Georg Schneider • **Spielanleitung und Layout:** Alfred Viktor Schulz

Copyright: © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg

Alle Rechte vorbehalten. | www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2 • 61169 Friedberg | www.pegasus.de

