



# DIE TAVERNEN IM -TIEFEN THAL-

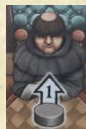
## Szenario 1: Bruder Jakob

### Zusätzlicher Aufbau

Du startest mit **Startkarte 3** (Kloster-Marker +3, 2 Stammgäste aus dem Spiel entfernen).



**Zusätzliche Startauslage:** Suche **3 Mönchskarten** aus dem Gäste-Kartenstapel und lege sie als zusätzliche Gästerauslage bereit.



### Siegbedingung

Erreiche das **Ende der Klosterleiste** und erziele mindestens **110 Siegpunkte** am Spielende.

### Szenario-Bonus

Hast du die Siegbedingung erfüllt, startest du ab sofort jede Partie mit dem bereits **aufgewerteten Mönchsplättchen**. Du nimmst dir dafür jedoch keinen Adligen.

## Szenario 2: Ru(h)m und Ehre

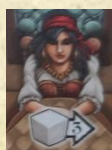
### Zusätzlicher Aufbau

Du startest mit **Startkarte 5** (Bierlager aufgewertet, 5 Bier im Lager, 1 Tisch und 1 Barde in Startdeck).



**Szenario-Bonus** aus Szenario 1 nicht vergessen!

**Zusätzliche Startauslage:** Suche **3 Wahrsagerinnen** aus dem Gäste-Kartenstapel und lege sie als zusätzliche Gästerauslage bereit.



### Siegbedingung

Umrunde die **Ruf-Leiste** mindestens **5 Mal** vollständig und erziele mindestens **160 Siegpunkte** am Spielende.

### Szenario-Bonus

Hast du die Siegbedingung erfüllt, startest du ab sofort jede Partie mit **einem Barden** zusätzlich in deinem Startdeck.

## Szenario 3: Hoch die Tassen!

### Zusätzlicher Aufbau

Du startest mit **Startkarte 2**. (Nimm dir 1 Barden, 1 Bierhändler, 1 Lieferanten und 1 Tellerwäscher.)



**Szenario-Bonus** aus den vorherigen Szenarien nicht vergessen!

**Zusätzliche Startauslage:** Suche 2 Karten mit **+1 Bierlieferant** und 2 Karten mit **+1 Bierhändler** aus dem Gäste-Kartenstapel und lege sie als zusätzliche Gästerauslage bereit.

### Siegbedingung

Erfülle jeden der **3 Bieraufträge**, die sich die Adligen wünschen jeweils einmal und erziele mindestens **130 Siegpunkte** am Spielende.



### Szenario-Bonus

Hast du die Siegbedingung erfüllt, startest du ab sofort jede Partie mit dem bereits **aufgewerteten Bierlager**. Du erhältst keinen Adligen für die Aufwertung.



# DIE TAVERNEN IM -TIEFEN THAL-

## Szenario 4: Probearbeiten

### Zusätzlicher Aufbau

Du startest mit **Startkarte 6**. (Nimm dir 1 Kellnerinnen-Karte und werfe das Hundepüttchen auf).



**Szenario-Bonus** aus den vorherigen Szenarien nicht vergessen!

**Zusätzliche Startauslage:** Suche **3 Karten** mit **+1 Kellnerin** aus dem Gäste-Kartenstapel und lege sie als zusätzliche Gästerauslage bereit.

### Siegbedingung

Habe am Spielende **12 Kellnerinnen** in deinem Deck und erziele mindestens **140 Siegpunkte**.

### Szenario-Bonus

Hast du die Siegbedingung erfüllt, startest du ab sofort jede Partie mit der bereits **aufgewerteten Kellnerin**. Du erhältst keinen Adligen für die Aufwertung.



## Szenario 5: Volles Haus!

### Zusätzlicher Aufbau

Du startest mit **Startkarte 1**. (Nimm dir 1 Kellnerin, 1 Tisch und 1 Lieferanten).



**Szenario-Bonus** aus den vorherigen Szenarien nicht vergessen!

**Zusätzliche Startauslage:** Suche **2 Standardgäste** ohne Sofortbonus mit **5 Bier** als Kosten, **2 Standardgäste** ohne Sofortbonus

mit **6 Bier** als Kosten, **1 Wahrsagerin** mit **7 Bier** als Kosten und **1 Wahrsagerin** mit **8 Bier** als Kosten aus dem Gäste-Kartenstapel und lege sie als zusätzliche Gästerauslage bereit.

### Siegbedingung

Fülle entweder **3 Reihen** oder **3 Spalten** deines **Gästebuchs** vollständig mit Unterschrift-Plättchen und erziele mindestens **170 Siegpunkte** am Spielende.

### Szenario-Bonus

Hast du die Siegbedingung erfüllt, startest du ab sofort jede Partie mit dem bereits **aufgewerteten**



**Tresor**. Du erhältst keinen Adligen für die Aufwertung.

## Szenario 6: Schnaps! Das war sein letztes Wort

### Zusätzlicher Aufbau

Du startest mit **Startkarte 4**. (Nimm dir 1 Schnaps. Du darfst sofort deine Taverne kostenlos um einen Tisch aufwerten).



**Szenario-Bonus** aus den vorherigen Szenarien nicht vergessen!

**Zusätzliche Startauslage:** Suche **4 Karten** mit einem **Schnaps** als Sofortbonus aus dem Gäste-Kartenstapel und lege sie als zusätzliche Gästerauslage bereit.

### Regeländerung

Du darfst am Rundenende **beliebig viel Schnaps** besitzen.



DIE  
Tavernen  
im  
-Tiefenthal-

### Siegbedingung

Besitze **18 Schnapsplättchen** und erziele mindestens **160 Punkte** am Spielende.

### Szenario-Bonus

Hast du die Siegbedingung erfüllt, startest du ab sofort jede Partie mit **einem Tisch** zusätzlich in deinem Startdeck.