

DIE BLUTIGE HERBERGE

NICOLAS ROBERT

Frankreich 1831: In einem abgelegenen Winkel des Départments Ardèche herrscht ein stetes Kommen und Gehen im verkehrsgünstig gelegenen Dörfchen Peyrebeille ... Eine Familie gieriger Hinterwälder ist fest entschlossen, hiervon ordentlich zu profitieren und hat daher einen teuflischen Plan ausgeheckt: Sie eröffnet eine Herberge für Durchreisende, um diese dann auszurauben. Leicht verdientes Geld, ohne die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter zu erregen. Und ganz egal, ob der Plan aufgeht oder nicht, eines ist sicher: Nicht jeder Gast, der in der Herberge einkehrt, wird diese lebend wieder verlassen ...

INHALT

- 78 Gastkarten (70 Reisende und 8 Bauern)
- 4 Spielhilfekarten
- 1 Spielbrett (Herberge)
- 1 Startspielerkarte
- 20 Scheckplättchen à 10F (10 Francs)
- 20 Schlüssel-/Zimmerservice-Plättchen in den vier Spielerfarben (5 x rot, 5 x grün, 5 x blau und 5 x gelb)
- 4 weiße Schlüsselplättchen
- 4 Holzmarker in den vier Spielerfarben
- Dieses Regelheft

SPIELZIEL

In dieser Familie kämpft jeder für sich selbst! Bei Spielende wird abgerechnet: Der reichste Spieler wird zum Sieger ernannt!



WICHTIGE SPIELELEMENTE

DIE GASTKARTEN

Jede Karte zeigt einen Gast. Auf der Vorderseite ist der lebende, auf der Rückseite der tote Gast zu sehen. Und so sehen die beiden Seiten aus:

„LEBEND“-SEITE

Die Farbe der Karte zeigt an, zu welchem Typus der Gast gehört. Die Reisenden kommen in die Herberge, um ein Zimmer für die Nacht zu mieten. Sie gibt es in 5 verschiedenen Typen: Kaufleute (blau), Handwerker (rot), Ordnungshüter (grau), Klerus (lila) und Adlige (grün). Dann gibt es noch die Bauern (gelb), die keine Zimmer mieten, aber sich gerne in der Gaststube der Herberge aufhalten.

Auf dem unteren Teil der Karte ist der Anbau abgebildet, den man mittels dieses Gasts errichten kann. Der Nutzen des Anbaus wird sowohl durch das Symbol als auch durch den nebenstehenden Text erläutert.



4 der 6 verschiedenen Typen haben ein **besonderes Talent** dafür, eine bestimmte Aktion durchzuführen. Dieses Symbol zeigt an, ob und welches Talent ein Gast besitzt.

Jeder Gast hat eine **Stufe** zwischen 0 und 3.

So viel **Geld** führt der Gast mit sich.

„TOT“-SEITE

Hier ist nochmals die **Stufe** des Gasts zu sehen.



So viel **Geld** führt der Gast mit sich.

DAS SPIELBRETT (DIE HERBERGE)

Auf der **Geldleiste** wird der aktuelle Bargeldbestand jedes Spielers angezeigt; das Maximum beträgt 40 Francs (40F).

Eine **Zimmertür** der Herberge. Auf jeder Tür ist Platz für je 1 Schlüssel- und 1 Zimmerservice-Plättchen. Die Farbe des Schlüssels zeigt an, welchem Spieler dieses Zimmer gehört.

Neben dem Ausgang der Herberge entsteht im Laufe der Partie ein Kartenstapel mit Reisenden, die die Herberge verlassen haben. Dieser wird **Ausgangsstapel** genannt.

In der **Gaststube** ist Platz für die Bauern.

Jede Zimmertür führt in ein **Zimmer**, das einen Reisenden beherbergen kann.

Neben dem Eingang der Herberge liegt der Kartenstapel mit Reisenden, die die Herberge besuchen werden. Dieser wird **Eingangsstapel** genannt.

SPIELAUFBAU

- Jeder Spieler erhält 2 **Gastkarten Bauer**, die er auf seine Hand nimmt sowie 1 **Spielhilfekarte**, die er vor sich ablegt. Diese dient gleichzeitig als *Scheune* dieses Spielers. Nehmen weniger als 4 Spieler an der Partie teil, werden alle übrigen Bauern und Spielhilfen zurück in die Spielschachtel gelegt.
- **Zusammenstellung des Eingangsstapels:** Abhängig von der Spielerzahl und der gewünschten Länge des Spiels werden einige Karten zufällig aus dem Kartenstapel entfernt und unesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.

Kurzes Spiel

Langes Spiel

2 Spieler 35 Karten entfernen 25 Karten entfernen

3 Spieler 28 Karten entfernen 16 Karten entfernen

4 Spieler 22 Karten entfernen 6 Karten entfernen

Alle verbliebenen Karten werden zusammengemischt und als **Eingangsstapel**, mit der „Lebend“-Seite nach oben, neben den Eingang der Herberge gelegt.

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die 8 **Schlüssel-/Zimmerservice-Plättchen** dieser Farbe. Die **Holzmarker** der teilnehmenden Spielerfarben werden auf das 5F-Feld der Geldleiste auf dem Spielbrett gelegt.
- Jeder Spieler erhält 1 **Scheck à 10F**. Die übrigen Schecks werden neben dem Spielbrett bereit gelegt.
- Dann wird bestimmt, welche **Zimmer aktuell verfügbar** sind:
 - Jeder Spieler legt einen seiner Schlüssel auf ein beliebiges, noch unbesetztes Zimmer. (Es ist ganz egal welches. Da die Lage des Zimmers nicht von Bedeutung ist, wählt am besten jeder Spieler ein Zimmer direkt vor sich.)
 - In einer Partie zu zweit oder dritt wird je 1 weißer Schlüssel auf 3 nicht von Spielern gewählte Zimmer gelegt. In einer Partie zu viert wird je 1 weißer Schlüssel auf 4 nicht von Spielern gewählte Zimmer gelegt.
- Der geringste Spieler erhält die **Startspielerkarte**. (Bekanntermaßen ist der geringste Spieler derjenige, der das meiste Kleingeld in seinen Taschen hat.)

SPIELABLAUF

Das Spiel ist in zwei Jahreshälften unterteilt, die sich ihrerseits jeweils in mehrere Runden unterteilen. In der ersten Jahreshälfte erreichen die Reisenden zum ersten Mal den Eingang der Herberge. Die glücklichen unter ihnen werden die Herberge auch wieder verlassen und ihre Reise fortsetzen. In der zweiten Jahreshälfte kehren sie erneut in der Herberge ein. Manche Reisende besuchen die Herberge also zweimal.

Jede Runde ist in 3 Phasen aufgeteilt: Begrüßung der Reisenden (Abend), Spieleraktionen (Nacht), Rundenende (Morgen).

PHASE 1: BEGRÜSSUNG DER REISENDEN (ABEND)

Der Startspieler ist dafür zuständig, in dieser Runde die Reisenden zu begrüßen. Das verläuft folgendermaßen:

- Er zieht die oberste Karte vom Eingangsstapel (wodurch die nächste Karte sichtbar wird).
- Er legt den Reisenden in ein verfügbares und noch unbesetztes Zimmer. Auf dem Zimmer muss also ein Schlüssel liegen, es darf aber nicht bereits ein anderer Reisender in diesem Zimmer liegen.
- Dies wird solange wiederholt, bis in jedem verfügbaren Zimmer ein Reisender liegt.

Achtung: Wenn zum ersten Mal die letzte Karte des Eingangsstapels gezogen wird, werden sofort die Karten des Ausgangsstapels gemischt. Diese bilden dann den neuen Eingangsstapel. Wird zum zweiten Mal die letzte Karte des Eingangsstapels gezogen, wird die eben begonnene Runde noch zu Ende gespielt, auch wenn nicht alle Zimmer belegt sind. Ausnahme: Befinden sich zu diesem Zeitpunkt weniger Reisende in der Herberge als Spieler teilnehmen, entfällt die letzte Runde und das Spiel endet sofort.

BEISPIEL



In einer Partie zu dritt ist Anna dafür zuständig, die Reisenden zu begrüßen, da sie die Startspielerin der ersten Runde ist. Sie nimmt die oberste Karte vom Eingangsstapel in ihre Hand: den Gartengestalter. Sie entscheidet, diesen in das Zimmer des gelben Spielers zu legen.



Anna begrüßt auf dieselbe Weise die nächsten 5 Reisenden und füllt somit alle 6 verfügbaren Zimmer der Herberge.

PHASE 2: SPIELERAKTIONEN (NACHT)

Beginnend mit dem Startspieler führt nun jeder Spieler im Uhrzeigersinn seine erste Aktion durch. Danach führt jeder Spieler in derselben Reihenfolge seine zweite Aktion durch. In seinem Zug kann man:

1. Einen Gast bestechen
2. Einen Anbau errichten
3. Einen Gast umbringen
4. Eine Leiche beerdigen
5. Passen (und Geld waschen)

Die ersten vier Aktionen funktionieren grundsätzlich nach demselben Prinzip:

- Entscheidet sich ein Spieler für eine Aktion, wählt er zuerst 1 passende Karte (entweder in der Herberge oder in seiner Hand, abhängig von der gewählten Aktion).
- Dann muss er eine Anzahl an Karten von seiner Hand spielen, die der Stufe der gewählten Karte entspricht.
- Von den gespielten Karten nimmt er alle Karten, die das zur Aktion passende Talent zeigen, zurück auf die Hand. Alle anderen Karten werden auf den Ausgangsstapel gelegt.
- Dann führt er die Aktion durch.

1. EINEN GAST BESTECHEN

Möchte ein Spieler einen Gast bestechen, nimmt er die Gastkarte vom Spielbrett auf seine Hand. Gäste in der Hand sind Komplizen des Spielers, die ihn bei seinen üblen Machenschaften unterstützen.

Ein **Reisender in einem Zimmer** wird in folgenden vier Schritten bestochen:

- Der Spieler wählt den Reisenden, den er bestechen möchte. Jeder Reisende in der Herberge kann gewählt werden, egal wem das Zimmer gehört.
- Der Spieler spielt eine Anzahl an Gastkarten von seiner Hand, die der Stufe des gewählten Reisenden entspricht. (Ein Stufe-0-Reisender kostet also 0 Karten, ein Stufe-3-Reisender kostet 3 Karten usw.)
- Der Spieler nimmt alle gespielten Karten, die das -Symbol zeigen (also Gäste, die ein Talent für Bestechung haben) zurück auf die Hand. Die übrigen Karten legt er auf den Ausgangsstapel. (Ausnahme: Gespielte Bauern werden in die Gaststube gelegt, nicht auf den Ausgangsstapel.)
- Der Spieler nimmt den bestochenen Reisenden auf die Hand.

Natürlich kann man auch die **Bauern bestechen**, die sich in der Gaststube aufhalten. Möchte ein Spieler Bauern bestechen, darf er **1 oder 2** von diesen nehmen (seine Entscheidung: Bauern sind einfacher zu bestechen). Da alle Bauern Stufe 0 haben, müssen

niemals Karten gespielt werden, um Bauern zu bestechen.

BEISPIEL



Anna möchte den Stufe-3-Gartengestalter in Claudias Zimmer bestechen. Daher muss sie 3 weitere Karten aus ihrer Hand spielen. **1** Der Bauer geht in die Gaststube, denn Bauern gehen immer zurück in die Gaststube. **2** Der Novize setzt seine Reise fort, da Bestechung nicht sein Talent ist. **3** Der Zeitungsjunge kehrt auf Annas Hand zurück, da Bestechung sein Talent ist. **4** Dann nimmt Anna den Gartengestalter als neuen Komplizen auf die Hand.

2. EINEN ANBAU ERRICHTEN

Möchte ein Spieler einen Anbau errichten, legt er einen seiner Komplizen (also eine Gastkarte aus der Hand) vor sich und kann den Anbau fortan nutzen. Anbauten werden auch benötigt, um Leichen beerdigen zu können (siehe Seite 5).

Achtung: Die Fähigkeit des Komplizen hat es dem Spieler erlaubt, den Anbau zu errichten, allerdings kann er den Komplizen selbst fortan nicht mehr nutzen, da er nun zu beschäftigt mit dem Anbau ist.

Ein Anbau wird in folgenden vier Schritten errichtet:
- Der Spieler wählt von den Gastkarten auf seiner Hand eine aus, die einen Anbau zeigt.
- Der Spieler spielt eine Anzahl an Gastkarten von seiner Hand, die der Stufe der gewählten Karte entspricht. (Eine Stufe-0-Karte kostet also 0 Karten, eine Stufe-3-Karte kostet 3 Karten usw.)
- Der Spieler nimmt alle gespielten Karten, die das -Symbol zeigen (also Gäste, die ein Talent für

das Errichten von Anbauten haben) zurück auf die Hand. Die übrigen Karten legt er auf den Ausgangsstapel. (Ausnahme: Gespielte Bauern werden in die Gaststube gelegt, nicht auf den Ausgangsstapel.)

- Der Spieler legt die gewählte Karte mit der „Lebend“-Seite nach oben vor sich auf den Tisch. Diese Karte gilt nun als Anbau. Jeder Spieler kann beliebig viele Anbauten vor sich ausliegen haben, auch mehrere gleiche. Eine Übersicht, welcher Anbau welchen Nutzen bringt, befindet sich am Ende der Spielregel auf den Seiten 7 und 8.

Achtung: Die Ordnungshüter- und die Bauernkarten können nicht als Anbauten ausgelegt werden. Daher zeigen sie auch kein Haussymbol unten auf der Karte.

BEISPIEL



Claudia möchte mit dem Brenner auf ihrer Hand eine Brennerei errichten. Da der Brenner eine Stufe-2-Karte ist, muss sie 2 weitere Karten aus ihrer Hand spielen. **1** Der Burggraf setzt seine Reise fort, da das Errichten von Anbauten nicht sein Talent ist. **2** Der Schlosser kehrt auf ihre Hand zurück, da das Errichten von Anbauten sein Talent ist. **3** Dann legt Claudia den Brenner als neuen Anbau vor sich auf den Tisch und kann den Effekt der Brennerei ab sofort nutzen.

3. EINEN GAST UMBRINGEN

Bringt ein Spieler einen Gast um, legt er ihn mit der „Tot“-Seite vor sich ab. (Natürlich tut dir das auch weh, aber was sollst du machen? Das ist eben das Leben, das du gewählt hast. Aber vergiss niemals deinen Ehrenkodex: Du bestiehlst nur dann einen toten Gast, wenn du ihn beerdigst!)

Ein Gast wird in folgenden vier Schritten umgebracht:

- Der Spieler wählt den Gast in der Herberge aus, den er umbringen möchte. (Der Gast kann sich in

einem Zimmer oder in der Gaststube aufhalten – ja, man kann auch die Bauern umbringen.)

- Der Spieler spielt eine Anzahl an Gastkarten von seiner Hand, die der Stufe der gewählten Karte entspricht. (Ein Stufe-0-Gast kostet also 0 Karten, ein Stufe-3-Gast kostet 3 Karten usw.)
- Der Spieler nimmt alle gespielten Karten, die das -Symbol zeigen (also Gäste, die ein Talent für das Umbringen anderer Gäste haben) zurück auf die Hand. Die übrigen Karten legt er auf den Ausgangsstapel. (Ausnahme: Gespielte Bauern werden in die Gaststube gelegt, nicht auf den Ausgangsstapel.)
- Der Spieler legt die gewählte Karte mit der „Tot“-Seite nach oben vor sich auf den Tisch. Diese Karte gilt nun als Leiche. Jeder Spieler kann beliebig viele Leichen vor sich ausliegen haben – aber Vorsicht vor den Ordnungshütern.

BEISPIEL



Claudia möchte den Freiherren in Annas Zimmer umbringen. Da der Freiherr Stufe 0 hat, muss Claudia keine Karten von ihrer Hand spielen, um diese Aktion auszuführen.

- 1 Claudia nimmt den Freiherren und legt ihn mit der „Tot“-Seite nach oben vor sich auf den Tisch.

4. EINE LEICHE BEERDIGEN

Ein Spieler kann einen Gast beerdigen, den er in einer vorangegangenen Aktion umgebracht hat.

Eine Leiche wird in folgenden vier Schritten beerdigt:

- Der Spieler wählt eine vor sich ausliegende Leiche aus, die er beerdigen möchte.
- Der Spieler spielt eine Anzahl an Gastkarten von seiner Hand, die der Stufe der gewählten Karte entspricht. (Eine Stufe-0-Karte kostet also 0 Karten, eine Stufe-3-Karte kostet 3 Karten usw.)
- Der Spieler nimmt alle gespielten Karten, die das -Symbol zeigen (also Gäste, die ein Talent für das

Beerdigen von Leichen haben) zurück auf die Hand. Die übrigen Karten legt er auf den Ausgangsstapel. (Ausnahme: Gespielte Bauern werden in die Gaststube gelegt, nicht auf den Ausgangsstapel.)

- Der Spieler schiebt die gewählte Leichenkarte unter einen beliebigen Anbau, egal wer diesen errichtet hat. Dabei bleibt ein Teil der Karte sichtbar, so dass die Geldangabe zu sehen ist. Die Stufe des Anbaus gibt an, wie viele Leichen dort beerdigt werden können. (Unter einem Stufe-2-Anbau können also 2 Leichen beerdigt werden, unter einem Stufe-0-Anbau gar keine.) Das Geld, das der tote Gast bei sich hat, wird zwischen dem Spieler, der die Leiche beerdigt und dem Besitzer des Anbaus aufgeteilt. (Nutzt der Spieler seinen eigenen Anbau, behält er natürlich das gesamte Geld.) Der (bzw. die) Marker auf der Geldleiste werden entsprechend weiterbewegt.

Achtung: Es ist möglich, unter der Scheune (also der Spielhilfeskarte) eine Leiche zu beerdigen.

Wichtig: Es ist nicht möglich, mehr als 40 Francs auf der Geldleiste zu haben. Würde ein Spieler durch eine Einnahme über die 40F hinausgehen, so wird der Marker auf 40F gesetzt und der Rest geht verloren. Man kann aber durchaus mehr als 40 Francs besitzen, nur eben nicht auf der Geldleiste – dazu gleich mehr.

BEISPIEL

Claudia möchte ihre Stufe-2-Leiche beerdigen und spielt daher 2 Karten aus ihrer Hand. 1 Die Bäuerin geht zurück in die Gaststube.



- 2 Die Krämerin kommt auf den Ausgangsstapel. 3 Sie schiebt die Leiche unter ihren eigenen Stufe-3-Anbau und bewegt ihren Marker um 18F auf der Geldleiste weiter.

5. PASSEN (UND GELD WASCHEN)

Möchte ein Spieler keine der vier anderen Aktionen durchführen, passt er. Außerdem darf er in diesem Fall den verschlagenen Notar des Dorfes aufsuchen, um Geld zu waschen. Der Spieler kann entweder:

- Einen Teil seines Bargeldes in 10F-Schecks umtauschen. (Also z. B. seinen Marker um 20 Francs auf der Geldleiste zurücksetzen und dafür zwei 10F-Schecks nehmen.)
- Oder Schecks in Bargeld umwandeln, also pro zurückgegebenem Scheck seinen Marker um 10 Francs auf der Geldleiste vorsetzen.

PHASE 3: RUNDENENDE (MORGEN)

Das Rundenende wird in drei Schritten durchgeführt: Polizeiliche Ermittlungen, Abreise, Löhne ausbezahlen.

A. POLIZEILICHE ERMITTLUNGEN

Hält sich wenigstens 1 Ordnungshüter in einem Zimmer der Herberge auf, kommt es zu polizeilichen Ermittlungen! Jeder Spieler, der eine oder mehrere unbeerdigte Leichen vor sich ausliegen hat, muss die Dienste des örtlichen Totengräbers in Anspruch nehmen, um nicht verhaftet zu werden. Jeder Spieler muss daher 10 Francs für jede vor sich liegende, unbeerdigte Leiche bezahlen. Alle so entsorgten Leichen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Achtung: Der Totengräber kann auch mit einem 10F-Scheck bezahlt werden. Kann ein Spieler mit all seinen Mitteln den Totengräber nicht vollständig bezahlen, so zahlt er so viel wie möglich und der Totengräber entsorgt die Leichen dennoch zuverlässig. Ein echter Kumpel!

B. ABREISE

Jeder Spieler erhält 1 Franc für jedes seiner Zimmer (also mit einem Schlüssel seiner Farbe auf der Tür), in dem sich ein Reisender aufhält.

Achtung: Für die Zimmer mit weißen Schlüsseln erhält kein Spieler etwas.

Dann werden die Zimmer der Herberge geleert. Alle Reisenden, die sich in Zimmern aufhalten, verlassen die Herberge und werden mit der „Lebend“-Seite nach oben auf den Ausgangsstapel gelegt.

C. LÖHNE AUSBEZAHLEN

Jeder Spieler muss 1 Franc für jeden seiner Komplizen (Karten auf der Hand) bezahlen.

Achtung: Komplizen sind misstrauische Zeitgenossen, daher nehmen sie keine Schecks an. Kann ein Spieler nicht alle seine Komplizen bezahlen, setzt er

seinen Marker auf der Geldleiste auf 0F und legt alle nicht bezahlten Komplizen auf den Ausgangsstapel.

Dann gibt der aktuelle Startspieler die Startspielerkarte an den Spieler zu seiner Linken und die nächste Runde beginnt.

BEISPIEL



Alle Spieler haben ihre beiden Aktionen in dieser Runde durchgeführt. Es hält sich noch ein Ordnungshüter in der Herberge auf, daher kommt es zu polizeilichen Ermittlungen. Claudia hat noch eine unbeerdigte Leiche vor sich liegen und muss daher die Dienste des Totengräbers in Anspruch nehmen, was sie 10F kostet. Marcus (Blau) verdient 2F für seine beiden belegten Zimmer. Die 4 Reisenden in den Zimmern verlassen die Herberge und werden auf den Ausgangsstapel gelegt. Danach zahlt jeder Spieler noch je 1F für jede Gastkarte, die er auf der Hand hat.

SPIELENDE

Sobald der Eingangsstapel zum zweiten Mal leer ist, wird die eben begonnene Runde noch zu Ende gespielt. Danach endet die Partie. *Zur Erinnerung: Die Runde wird nicht zu Ende gespielt, wenn sich zu diesem Zeitpunkt weniger Reisende in der Herberge befinden, als Spieler teilnehmen (siehe Seite 3). Dann endet die Partie sofort.*

Jeder Spieler, der eine oder mehrere unbeerdigte Leichen vor sich liegen hat, muss ein letztes Mal den Totengräber bemühen, um nicht verhaftet zu werden. Wie immer muss jeder Spieler 10 Francs für jede vor sich liegende, unbeerdigte Leiche bezahlen und diese dann abwerfen.

Danach werden die Stufe-3-Anbauten ausgewertet, die Geld einbringen.

Achtung: Auch hierbei kann niemand mehr als 40 Francs auf der Geldleiste besitzen!

Jeder Spieler addiert die Werte seiner Schecks zum aktuellen Stand seines Markers auf der Geldleiste. Der reichste Spieler gewinnt! Bei Gleichstand ist der Spieler besser platziert, unter dessen Anbauten mehr Leichen beerdigt wurden. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg bzw. Platz.

SPIELVARIANTEN

WER ZUERST KOMMT, MAHLT ZUERST (*gut für den Einstieg geeignet, oder für ein schnelleres Spiel*)

Bei der Begrüßung der Reisenden entscheidet der Startspieler nicht, in welches Zimmer welcher Reisende gelegt wird. Stattdessen werden die Reisenden einfach der Reihe nach in die Zimmer gelegt: der erste Reisende in Zimmer 1, der zweite in Zimmer 2 usw.

UNBEGRENZTE GELDLLEISTE (*um das Spiel kennenzulernen*)

Die Notwendigkeit, Geld zu waschen, entfällt. Die Spieler können in dieser Variante mehr als 40 Francs auf der Geldleiste haben. Immer wenn ein Spieler 40F erreicht oder darüber hinauskommt, nimmt er sich 4 Schecks und setzt seinen Marker um 40 Francs zurück.

SOLITÄR-VARIANTE

Das Solitärspiel wird im Wesentlichen nach denselben Regeln gespielt, wie das Mehrpersonenspiel. Folgende Änderungen gelten beim **Spielaufbau**:

1. Aus dem Eingangsstapel werden 34 Karten (für ein kurzes Spiel) bzw. 26 (für ein langes Spiel) entfernt.
2. 1 Schlüssel in Spielerfarbe und 3 weiße Schlüssel werden auf beliebige Zimmer der Herberge gelegt.
3. Es werden 2 Bauern in die Gaststube gelegt (zusätzlich zu den beiden Bauern auf der Hand, mit denen man das Spiel beginnt).

GAST (ANBAU) – NUTZEN

- | | |
|---|--|
| 0 | LANDWIRT (GEMÜSEGARTEN) – Du erhältst sofort 1 Franc für jeden roten Anbau, den du errichtet hast (inkl. diesem). |
| 1 | SCHLOSSER (WERKSTATT) – Von jetzt an kostet dich das Errichten weiterer Anbauten 1 Komplizen (Handkarte) weniger. |
| 2 | BRENNER (BRENNEREI) – Von jetzt an musst du am Rundenende einem deiner Komplizen (Handkarte) keinen Lohn bezahlen. |
| 3 | GÄRTNER (GÄRTEN) – Von jetzt an erhältst du am Rundenende bei der Abreise immer 2 Francs zusätzlich. |
| 3 | GARTENGESTALTER (PARK) – Du erhältst sofort 4 Francs. Bei Spielende erhältst du für jede rote Karte im Ausgangsstapel 4 Francs. |
| 3 | METZGER (METZGEREI) – Von jetzt an darfst du mit einer „Gast umbringen“-Aktion so viele Reisende umbringen, wie du möchtest. |
| 0 | ZEITUNGSJUNGE (KIOSK) – Du erhältst sofort 1 Franc für jeden blauen Anbau, den du errichtet hast (inkl. diesem). |

- Im Solitärspiel verliert der Spieler sofort, wenn er bei einer polizeilichen Ermittlung oder bei Spielende eine unbeerdigte Leiche vor sich liegen hat.
- Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu erreichen. In einem langen Spiel kann der Spieler einen der folgenden Ränge erreichen:
 - 110F–129F: beunruhigender Gastwirt
 - 130F–149F: gefährlicher Gastwirt
 - 150F–169F: bösartiger Gastwirt
 - > 170F: dämonischer Gastwirt



Autor: **Nicolas Robert** • Illustrationen: **Weberson Santiago**

• Grafik: **Luis Francisco** • Redaktion der französischen Originalregel: **Sébastien Dujardin** und **Nicolas Robert** • Übersetzung: **Sebastian Rapp** • Redaktion der deutschen Ausgabe: **Sebastian Rapp** und **Sebastian Wenzlaff**

Credits: Der Autor dankt seiner Ehefrau Laureline und seinen Kindern Maë und Kéo für ihre nimmermüde Unterstützung und für die unzähligen Spieltests. Außerdem Sébastien für sein Vertrauen, seinen Rat und für seine wertvollen Vorschläge!

TIPP/BEISPIEL/ERLÄUTERUNG

Es ist meistens sinnvoll, Gemüsegärten erst gegen Ende des Spiels zu errichten, da man dann mehr Geld erhält und man dort eh keine Leichen beerdigen kann.

Beispiel: Wenn du einen Anbau der Stufe 1 errichtest, kostet dich das keine Handkarte mehr. Du bist nicht verpflichtet, die Werkstatt zu nutzen, wenn du einen Anbau errichtest.

Hast du z. B. 2 Handkarten, bezahlst du nur 1 Franc. Du bekommst aber keinen Franc ausbezahlt, wenn du beim Rundenende keine Karte auf der Hand hast.

Nutzt du die Metzgerei, darfst du keine Bauern umbringen, sondern nur Reisende. Du musst so viele Handkarten ausspielen, wie die Gesamtstufe aller Reisenden beträgt, die du umbringen möchtest. *Beispiel:* Um einen Reisenden der Stufe 1 und einen der Stufe 2 umzubringen, musst du 3 Handkarten spielen.

Es ist meistens sinnvoll, Kioske erst gegen Ende des Spiels zu errichten, da man dann mehr Geld erhält und man dort eh keine Leichen beerdigen kann.

1	HANDELSVERTRETER (BESPRECHUNGSZIMMER) – Von jetzt an kostet dich das Bestechen eines Gastes 1 Komplizen (Handkarte) weniger.	<i>Beispiel: Wenn du einen Gast der Stufe 2 bestichst, kostet dich das nur 1 Handkarte. Du bist nicht verpflichtet, das Besprechungszimmer zu nutzen, wenn du einen Gast bestichst.</i>
2	PORTIER (ZIMMERSERVICE) – Lege sofort ein Zimmerservice-Plättchen neben einen Schlüssel. Von jetzt an zahlt dir jeder Gast, der dieses Zimmer mietet, sofort Francs entsprechend seiner Stufe.	In jedem Zimmer kann nur ein Zimmerservice-Plättchen liegen. Wenn du kein Schlüssel-/Zimmerservice-Plättchen mehr besitzt, kannst du diese Funktion nicht nutzen. <i>Beispiel: Ein Reisender der Stufe 3 bezahlt dem Besitzer des Plättchens sofort 3 Francs, wenn er in dieses Zimmer gelegt wird.</i>
3	LEBENSMITTELHÄNDLER (LEBENSMITTELLADEN) – Du erhältst sofort 4 Francs. Bei Spielende erhältst du für jede blaue Karte im Ausgangsstapel 4 Francs.	—
3	KRÄMERIN (KRAMLADEN) – Von jetzt an darfst du mit einer „Gast bestechen“-Aktion so viele Reisende bestechen, wie du möchtest.	Nutzt du den Kramladen, darfst du keine Bauern bestechen, sondern nur Reisende. Du musst so viele Handkarten ausspielen, wie die Gesamtstufe aller Reisenden beträgt, die du bestechen möchtest. <i>Beispiel: Um zwei Reisende der Stufe 2 zu bestechen, musst du 4 Handkarten ausspielen.</i>
3	BRAUER (BRAUEREI) – Von jetzt an darfst du mit einer „Gast bestechen“-Aktion bis zu 4 Bauern gleichzeitig bestechen.	Sei vorsichtig, auch Bauern fordern am Rundenende Lohn!
0	NOVIZE (ALTAR) – Du erhältst sofort 1 Franc für jeden lilafarbenen Anbau, den du errichtet hast (inkl. diesem).	Es ist meistens sinnvoll, Altäre erst gegen Ende des Spiels zu errichten, da man dann mehr Geld erhält und man dort eh keine Leichen beerdigen kann.
1	MÖNCH (KAMMER) – Ersetze sofort einen weißen Schlüssel durch einen Schlüssel deiner Farbe.	Der Mönch erlaubt dir, eines der neutralen Zimmer in Besitz zu nehmen. (Die Anzahl der verfügbaren Zimmer ändert sich also nicht.) Wenn du kein Schlüssel-/Zimmerservice-Plättchen mehr besitzt, kannst du diese Funktion nicht nutzen.
2	ABT (GEWÖLBE) – Von jetzt an kostet dich das Beerdigen einer Leiche 1 Komplizen (Handkarte) weniger.	<i>Beispiel: Wenn du eine Leiche der Stufe 3 beerdigst, kostet dich das nur 2 Handkarten. Du bist nicht verpflichtet, das Gewölbe zu nutzen, wenn du eine Leiche beerdigst.</i>
3	PRIESTER (KAPELLE) – Von jetzt an darfst du nach einer Aktion „Leiche beerdigen“ auch Komplizen auf die Hand zurücknehmen, die nicht das passende Talent besitzen.	<i>Beispiel: Du darfst den Bauern, den du ausgespielt hast, um eine Leiche der Stufe 1 zu beerdigen, auf deine Hand zurücknehmen.</i>
3	ERZBISCHOF (KRYPTA) – Von jetzt an darfst du mit einer „Leiche beerdigen“-Aktion so viele Leichen beerdigen, wie du möchtest.	Du musst so viele Handkarten ausspielen, wie die Gesamtstufe aller Leichen beträgt, die du beerdigen möchtest. <i>Beispiel: Um zwei Leichen der Stufe 1 zu beerdigen, musst du 2 Handkarten ausspielen.</i>
3	BISCHOF (BISCHOFSSITZ) – Du erhältst sofort 4 Francs. Bei Spielende erhältst du für jede lilafarbene Karte im Ausgangsstapel 4 Francs.	—
0	FREIHERR (GROSSER KRONLEUCHTER) – Du erhältst sofort 4 Francs.	—
1	BURGGRAF (DOPPELBETT) – Du erhältst sofort 6 Francs.	—
2	GRAF (SPEISEZIMMER) – Du erhältst sofort 9 Francs.	—
3	HERZOG (STALLUNGEN) – Du erhältst sofort 4 Francs. Bei Spielende erhältst du für jede grüne Karte im Ausgangsstapel 4 Francs.	—
3	PRINZ (TREIBHAUS) – Bei Spielende erhältst du 3 Francs für jeden Scheck in deinem Besitz.	—
3	MARKGRAF (PAVILLON) – Du erhältst sofort 18 Francs.	—