



Mythwind
CHARAKTER-ANLEITUNG
WIRTIN



Tag 12 im Tal

Meine Freunde zu Hause hielten mich für verrückt, als ich ihnen von meiner Idee erzählte. Fortgehen und in einem völlig abgelegenen Dorf ein Wirtshaus eröffnen?

Doch zum Glück brauchen die Leute hier am Abend nach ihrer harten Arbeit etwas Unterhaltung. Manche kommen auch einfach für Speis und Trank. Wenn sich herumspricht, wie schön es in meinem Wirtshaus ist, stehen sie schon bald Schlange ...



**HIER GEHT'S ZUM
REGELVIDEO:**



Einführung

Als Wirtin bewirtest du Gäste in deinem Wirtshaus und möchtest, dass sie zufrieden sind. Tagsüber kümmerst du dich um dein Wirtshaus, damit abends, wenn die zahlenden Gäste kommen, alles bereit ist. Mit jedem erfolgreichen Abend verbessert sich dein Ruf, was dafür sorgt, dass an den nächsten Tagen noch mehr Gäste zu dir kommen.

SCHWIERIGKEIT ★★☆☆☆

ÜBERSICHT

🍃 Gäste und Zufriedenheit

Am Morgen ziehst du Gästeplättchen aus dem Beutel und musst versuchen, alle Wünsche dieser Gäste zu erfüllen, damit sie zufrieden sind. Je mehr zufriedene Gäste du hast, desto mehr Münzen verdienst du!

🍃 Ruf

Es gibt 3 Rufstufen. Je besser dein Ruf, desto mehr Gäste kommen in dein Wirtshaus!

🍃 Plaudern

Als Wirtin bist du immer auf dem Laufenden darüber, was im Dorf so vor sich geht. Du kannst gut mit Leuten und bringst sie dazu, im Dorf mitzuhelfen.



Spielmaterial

Wirtin-Tableau



Wirtin-Sortierkasten



Wirtin-Charakterplättchen



 Rufplättchen

Beutel



Rufleiste

10 Fähigkeiten



6 Gerüchtekarten



29 Ausstattungsplättchen



Wirtin-Figur



1 Reservierungsplättchen



30 Gästeplättchen

Spiel Aufbau

Spielt ihr zum ersten Mal die Wirtin, folge dem hier beschriebenen Spiel Aufbau. Für alle folgenden Partien lies „Spiel fortsetzen“ (S. 31).

1. **Sortierkasten:** Lege das Wirtin-Tableau, dein Charakterplättchen und die Rufleiste wie abgebildet in deinen Sortierkasten.
2. **Figur, Münzen, Fähigkeiten:** Nimm dir deine Figur und 10 Münzen. Lege deine 10 Fähigkeiten so vor dich, dass die Stufen oben sichtbar sind.



3. **Ruf:** Lege dein Rufplättchen an den Platz ganz links unter der Rufleiste.



4. **Gäste:** Sortiere die Gäste nach ihrer Stufe (I bis III). Lege dann alle 12 Stufe-I-Gäste in den Beutel. Lege die übrigen Gäste als Vorrat bereit.



5. **Ausstattung:** Lege alle Ausstattungsplättchen als Vorrat bereit. Lege 1 Tisch, 1 Fenster und 1 Tür in den rechten Bereich deines Sortierkastens. Das ist dein **Wirtshaus**. Den Tisch darfst du an einen beliebigen Platz legen, das Fenster und die Tür musst du an einen Platz am Rand legen.
6. **Gerüche:** Mische die Geruchekarten und lege sie als verdeckten Stapel bereit. Ziehe 2 Gerüche und nimm sie auf die Hand.



Grundlagen

DEIN WIRTSHAUS

Dein Wirtshaus ist dein ganzer Stolz. Tagsüber kaufst du unter anderem neue Ausstattung und richtest es neu ein, damit deine Gäste zufrieden sind und dein Ruf steigt.

Dein Wirtshaus besteht aus 25 Plätzen. Im Laufe des Spiels setzt du Gäste an diese Plätze und legst Ausstattung dorthin.



Wirtshaus

Es gibt 16 Plätze am Rand. Bestimmte Ausstattungen musst du an Plätze am Rand legen.



AUSSTATTUNGEN

Ausstattungen sind Möbel und Angebote für deine Gäste. Du kaufst im Laufe des Spiels neue dazu, damit deine Gäste zufrieden sind. Es gibt 5 Arten von Möbeln und 6 Arten von Angeboten:



Fenster



Tür



Tisch



Tresen



Kamin



Küche



Getränk



Speise



Bühne



Musik



Aufführung



Liegen Ausstattungen waagrecht oder senkrecht nebeneinander in deinem Wirtshaus (**nicht diagonal**), gelten sie als aneinander **angrenzend**.

GÄSTE

Deine Gäste sind Menschen und Waldgeister aus dem Tal, die am Abend gemütlich zusammensitzen und unterhalten werden möchten. Jeder Gast hat eine Vorder- und Rückseite. Auf der Vorderseite steht die Stufe des Gasts.

Setzt du einen Gast ins Wirtshaus, stecke ihn aufrecht in die Vertiefung des gewünschten Platzes. Gäste, die du in dein Wirtshaus gesetzt hast, gelten als **PLATZIERT**. Manche Gäste zeigen mit der Vorderseite zu dir, andere mit der Rückseite.



ZUFRIEDENHEIT DEINER GÄSTE

Du möchtest natürlich, dass deine Gäste zufrieden sind. Dafür musst du ihnen die Ausstattungen bieten, die sie sich wünschen. Die Vorderseite eines Gastes zeigt seine **WÜNSCHE**. Die Rückseite zeigt seine **BESCHWERDEN** (falls er welche hat).

Am Abend versuchst du, die Wünsche von möglichst vielen Gästen zu erfüllen, damit sie zufrieden sind. Beschwerden von unzufriedenen Gästen haben negative Effekte für dich.



***Beispiel:** Dieser Gast möchte am Fenster sitzen.
Ist er unzufrieden, verlierst du 1 Ruf.*

Um einen Gast zufriedenzustellen, musst du **alle** seine Wünsche erfüllen. Es gibt 3 Arten von Wünschen:

1. Wünsche zu Möbeln

Wünscht sich ein Gast ein Möbelstück, musst du ihn an einen Platz mit diesem Möbelstück in deinem Wirtshaus setzen.



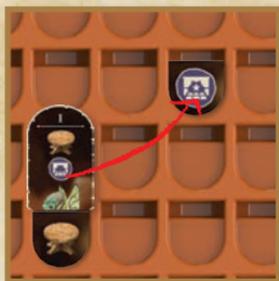
Jedes Möbelstück kann immer nur den Wunsch von **genau 1 Gast** erfüllen.

2. Wünsche zum Angebot

Wünscht sich ein Gast ein bestimmtes Angebot, muss es an einem beliebigen Platz in deinem Wirtshaus sein. Du musst den Gast **nicht** an diesen Platz setzen.

Jedes Angebot kann die Wünsche von **beliebig vielen Gästen** auf einmal erfüllen.

***Beispiel:** In deinem Wirtshaus sind 3 Gäste und alle wünschen sich eine Küche. Mit deiner 1 Küche erfüllst du den Wunsch von allen 3 Gästen.*



Beispiel: Dieser Gast wünscht sich eine Bühne. Da du eine Bühne in deinem Wirtshaus hast, ist sein Wunsch erfüllt.

3. Wünsche zum Stil

Manche Ausstattungen und Wünsche zeigen auch ein Stil-Symbol. Es gibt 3 Arten von Stilen:



Klassisch



Edel



Rustikal

Hast du in deinem Wirtshaus **mindestens 2 Ausstattungen** von einem bestimmten Stil, **PRÄGT** dieser Stil dein Wirtshaus. Dann sind die Wünsche von Gästen zu diesem Stil erfüllt. Es spielt dabei keine Rolle, welche Ausstattungen das Stil-Symbol zeigen. Dein Wirtshaus kann von mehreren Stilen gleichzeitig geprägt sein.

Spielablauf

Mythwind spielt ihr von Jahreszeit zu Jahreszeit. Jede **JAHRESZEIT** besteht aus mehreren Runden – das sind die **TAGE**. Jeder Tag setzt sich aus 3 Phasen zusammen: **MORGEN**, **MITTAG**, **ABEND**. In diesen Phasen tut ihr bestimmte Dinge allein oder gemeinsam. Die Dorf-Anleitung beschreibt die Schritte, die für euch alle gleich sind.

Zusätzlich darf jeder Charakter in den verschiedenen Phasen besondere Dinge tun, die sich nach seinem Beruf richten. Welche das für die Wirtin sind, erfährst du auf den folgenden Seiten.

GLEICHZEITIG SPIELEN

Ihr könnt eure Züge gleichzeitig ausführen. Achtet aber immer darauf, dass alle Charaktere die aktuelle Phase abgeschlossen haben, bevor ihr zur nächsten Phase übergeht.

Bei manchen Sachen müsst ihr euch absprechen, bei anderen seid ihr unabhängig.



Unten siehst du eine Übersicht über die 3 Phasen eines Tages für die Wirtin. Schritte, die ausführlich in der Dorf-Anleitung erklärt werden, erkennst du am . Alle anderen Schritte führst nur du als Wirtin aus. Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt.

PHASE 1: MORGEN

1. Wetter bestimmen 
2. Jahreszeiteffekt 
3. Wettereffekt 
4. Vorbereiten

PHASE 2: MITTAG

1. Dorffaktion 
2. Charakteraktion 
 - Arbeiten
 - Fähigkeit nutzen
3. Hilfsaktionen

PHASE 3: ABEND

1. Figur zurücknehmen 
2. Arbeitskräfte anpassen 
3. Gäste bewirten

Phase 1: Morgen



Als Wirtin führst du am Morgen nach dem Schritt „Wettereffekt“ einen zusätzlichen Schritt aus.

VORBEREITEN

Am Morgen erfährst du, welche Gäste abends in dein Wirtshaus kommen wollen. Wie viele Gäste kommen, richtet sich nach deiner Rufstufe und dem aktuellen Wetter.

Deinen Ruf hältst du auf deiner Rufleiste fest. Zu Beginn der ersten Partie mit der Wirtin hast du Rufstufe I.

Ziehe so viele Gäste aus dem Beutel, wie deine aktuelle Rufstufe vorgibt, und sieh nach, ob du durch das aktuelle Wetter 1 Gast mehr oder weniger ziehst.



Sonne: -1 Gast



Wolken: keine Veränderung



Regen: +1 Gast

Lege die Gäste mit der Vorderseite vor dich, sodass ihre Stufe sichtbar ist. Am Abend versuchst du, möglichst viele dieser Gäste zu platzieren.



Bei Rufstufe I ziehst du 6 Gäste aus dem Beutel.

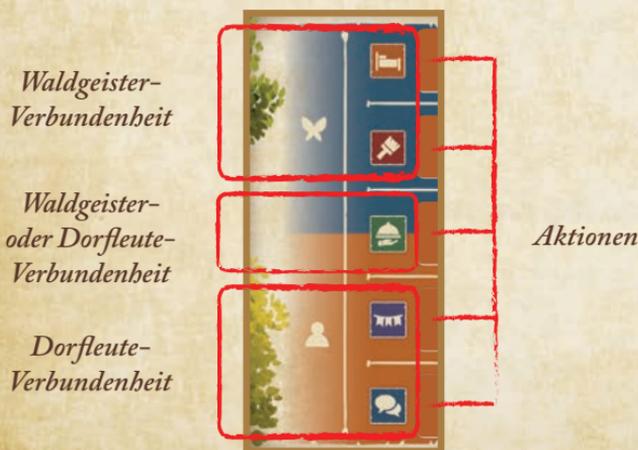
Phase 2: Mittag

Am Mittag nutzt du erst deine **DORFAKTION** und anschließend deine **CHARAKTERAKTION** . Sie umfasst die Schritte „Arbeiten“ und „Fähigkeit nutzen“, die du der Reihe nach ausführst. Danach darfst du beliebig viele **HILFSAKTIONEN** nutzen.

ARBEITEN

Jetzt machst du dich an die Arbeit. Du kaufst zum Beispiel neue Ausstattung und reservierst Möbel für eine geschlossene Gesellschaft.

Wähle in diesem Schritt nur 1 der fünf Aktionen auf deinem Charakter-Tableau (*siehe unten*). Jede Aktion ist entweder mit den Waldgeistern, Dorfleuten, oder beiden verbunden. Das erkennst du am blauen oder orangen Hintergrund und dem Waldgeister- oder Dorfleute-Symbol auf der linken Seite.



Deine Verbundenheit (*siehe Dorf-Anleitung, S. 21*) bestimmt, welche der fünf Aktionen du wählen darfst. Bist du mit den Waldgeistern verbunden, darfst du eine der oberen drei Aktionen wählen. Bist du mit den Dorfleuten verbunden, darfst du eine der unteren drei Aktionen wählen.

***Beispiel:** Du hast an diesem Tag eine Dorfaktion gewählt, durch die du mit den Waldgeistern verbunden bist. Nun darfst du entweder die Aktion „Stammgast platzieren“, „Ausstatten“ oder „Leihen“ wählen.*

Das sind die 5 Aktionen:



*Stammgast
platzieren*



Ausstatten



Leihen



Plaudern



Reservieren

STAMMGAST PLATZIEREN

Mit dieser Aktion platzierst du bereits jetzt einen Gast und ignorierst dabei alle seine Wünsche. Der Gast ist weder zufrieden noch unzufrieden.

Wähle 1 der Gäste, die du gezogen hast. Setze ihn dann mit der **Rückseite** zu dir an einen Platz mit einem Möbelstück in deinem Wirtshaus. Du darfst dabei alle seine Wünsche ignorieren. Für das Platzieren dieses Gasts erhältst du 1 Münze (unabhängig von seiner Stufe).

Umdrehen



Beispiel: Du setzt den Gast an einen Platz mit einem beliebigen Möbelstück. Seine Wünsche spielen dabei keine Rolle.

AUSSTATTEN



Mit dieser Aktion darfst du 1 Ausstattung kaufen, bis zu 2 Ausstattungen in deinem Wirtshaus bewegen und beliebig viele Ausstattungen aus deinem Wirtshaus verkaufen. Du darfst je 1× Ausstattung kaufen, verkaufen und bewegen, in beliebiger Reihenfolge:

Kaufen

Wähle 1 Ausstattung aus dem Vorrat, für die du die nötige Rufstufe hast, bezahle ihre Kosten und lege sie in dein Wirtshaus. Die benötigte Rufstufe und die Kosten stehen auf der Rückseite des Plättchens.

benötigte Rufstufe



Beispiel: Um dieses Fenster zu kaufen, benötigst du Rufstufe II und musst 12 Münzen zahlen.

Nachdem du die Ausstattung bezahlt hast, lege sie an einen beliebigen freien Platz in deinem Wirtshaus.

Für die folgenden Ausstattungen gelten besondere Platzierungsregeln:

- 🍃 **Türen** und **Fenster** musst du an einen Platz am Rand  legen.
- 🍃 **Speisen** und **Getränke** musst du angrenzend an eine Küche  legen.
- 🍃 **Musik** und **Aufführungen** musst du angrenzend an eine Bühne  legen.

Bewegen

Bewege bis zu 2 Ausstattungen in deinem Wirtshaus an einen beliebigen freien Platz in deinem Wirtshaus. **Beachte** dabei die gewohnten Platzierungsregeln.

Du kannst eine Ausstattung **nicht** bewegen, falls an ihrem Platz ein Gast sitzt.

***Beispiel:** Du bewegst die Aufführung. Sie muss aber weiterhin an die Bühne angrenzen.*



Verkaufen

Verkaufe beliebig viele Ausstattungen aus deinem Wirtshaus. Lege sie dazu zurück in den Vorrat und erhalte **halb so viele Münzen** (abgerundet) wie auf der Rückseite angegeben.



Beispiel: Du verkaufst ein Fenster für 4 Münzen.

Du kannst eine Ausstattung **nicht verkaufen**, falls dadurch die Platzierungsregel einer angrenzenden Ausstattung nicht mehr erfüllt wäre.

LEIHEN



Mit dieser Aktion darfst du 1 Gerüchekarte auslegen, um die Wünsche deiner Gäste zu erfüllen, obwohl du nicht die nötigen Ausstattungen in deinem Wirtshaus hast. Lege 1 Gerüchekarte von deiner Hand offen vor dich. Jede Gerüchekarte zeigt unten bestimmte Ausstattungen. Ignoriere den Text auf der Karte.



Ausstattung und Stil

Die Ausstattungen auf der Karte gelten für diesen Tag als in deinem Wirtshaus. Du kannst mit ihnen am Abend also die Wünsche von Gästen erfüllen.

Sind auf der Gerüchekarte Stil-Symbole, zählen sie mit, um zu bestimmen, ob dein Wirtshaus von einem Stil geprägt ist.

Am Ende der Abend-Phase mischst du die Gerüchekarte zurück in den Stapel.

PLAUDERN



Mit dieser Aktion unterhältst du dich nett mit neuen Leuten, die durch das Tal ziehen, damit sie in Zukunft im Dorf mithelfen. Wähle, falls möglich, zuerst 1 deiner Gerüchekarten und mische sie offen in den Abenteuerstapel. Ziehe dann neue Gerüchekarten vom Stapel, bis du wieder 2 auf der Hand hast.



Zieht ihr bei der Dorfaktion „Abenteuer“ (siehe *Dorf-Anleitung*) eine Gerüchekarte, führt ihre Effekte aus (Symbol und Text). **Ignoriert dabei die Ausstattungen und Stil-Symbole unten auf der Karte.** Legt sie danach verdeckt unter den Gerüchekartenstapel.



Beispiel: Zieht ein Charakter bei der Dorfaktion „Abenteuer“ diese Gerüchekarte, schiebt er alle Gebäude in der Baureihe nach oben (siehe *Dorf-Anleitung*). Danach zieht er noch eine Abenteuerkarte.

RESERVIEREN



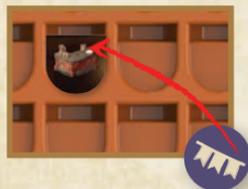
Mit dieser Aktion kannst du Möbel für eine geschlossene Gesellschaft reservieren, verlierst dafür aber Ruf – denn das verärgert andere Gäste.

Senke deinen Ruf um 1. Lege das Reservierungsplättchen auf ein Möbelstück in deinem Wirtshaus. **Alle Möbelstücke dieser Art** sind jetzt reserviert.

Am Abend erhältst du für **jeden** platzierten Gast, der an einem der reservierten Möbelstücke sitzt (egal ob mit der Vorder- oder Rückseite zu dir), zusätzlich 1 Münze.

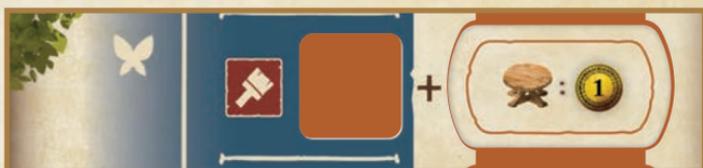
Wichtig: Du kannst die Aktion „Reservieren“ nicht nutzen, falls dein Rufplättchen an dem Platz ganz links auf der Rufeiste liegt.

***Beispiel:** Du legst dein Reservierungsplättchen auf einen Tresen. Am Abend erhältst du für alle Gäste, die an einem Tresen sitzen, zusätzlich 1 Münze.*



FÄHIGKEIT NUTZEN

In diesem Schritt nutzt du die Fähigkeit rechts neben der Aktion, die du in diesem Zug genutzt hast.



Beispiel: Du hast in diesem Zug die Aktion „Ausstatten“ genutzt, also darfst du die Fähigkeit „Tafelrunde“ nutzen, die rechts daneben liegt.

Du darfst auch darauf verzichten, die Fähigkeit zu nutzen. Deine Fähigkeiten schaltest du im Laufe des Spiels frei. Alle Fähigkeiten werden ab S. 28 erklärt.

HILFSAKTIONEN

Dein Tableau zeigt 5 Plätze für Würfel. Das sind die Hilfsaktionen, die du mit deinen Arbeitskräften nutzen kannst. Für die 2 oberen benötigst du jeweils einen Waldgeist-Würfel, für die mittlere benötigst du einen Waldgeist- oder Dorfleute-Würfel, und für die 2 unteren benötigst du jeweils einen Dorfleute-Würfel.



Du darfst beliebig viele deiner angeworbenen Arbeitskräfte in deinem Würfelbereich für diese Hilfsaktionen nutzen, aber nur 1 Würfel pro Hilfsaktion einsetzen.

Wähle 1 Arbeitskraft aus deinem Würfelbereich, senke ihre Stärke und lege sie zu der Hilfsaktion, die du nutzen möchtest.

Nutze anschließend diese Aktion (siehe S. 15–20).

Arbeitskraft aus dem Würfelbereich nehmen

Stärke senken

Zu einer passenden Hilfsaktion legen



Aktion „Ausstatten“



Beispiel: Legst du einen Waldgeist-Würfel hierhin, darfst du dadurch die Aktion „Ausstatten“ nutzen.

Phase 3: Abend

GÄSTE BEWIRTEN

Am Abend nehmen deine Gäste Platz und genießen Speis, Trank und Unterhaltung. Jetzt zeigt sich, ob du dich gut auf diesen Abend vorbereitet hast.

Du setzt die Gäste, deren Wünsche du erfüllen kannst, an Plätze in deinem Wirtshaus. Danach erhältst oder verlierst du Ruf, je nachdem wie erfolgreich der Abend war. Zum Schluss legst du alle Gäste zurück in den Beutel.

Führe die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

GÄSTE PLATZIEREN

Setze beliebig viele von den Gästen, die du aus dem Beutel gezogen hast, an Plätze in deinem Wirtshaus. Beachte dabei die folgenden Regeln:

-  Du kannst den Gast nur so platzieren, dass er zufrieden ist. Dafür müssen an seinem Platz alle seine Wünsche erfüllt sein.
-  Du musst den Gast an einen freien Platz setzen.
-  Platziere den Gast mit der Vorderseite zu dir.

Nachdem du alle gewünschten Gäste platziert hast, erhältst du für jeden Gast, der mit der **Vorderseite** zu dir zeigt, Münzen in Höhe seiner Stufe.

Hast du ein Möbelstück reserviert (*siehe „Reservieren“, S. 20*), erhältst du für **jeden** Gast an einem Platz mit dieser Art von Möbelstück (egal ob mit der Vorder- oder Rückseite zu dir) zusätzlich 1 Münze.



Beispiel:

1. Du hast am Morgen 7 Gäste aus dem Beutel gezogen, weil du Rufstufe I hast und es regnet.
2. Du kannst die Wünsche von 4 Gästen erfüllen. Dazu setzt du sie ans Fenster, an den Tresen, an die Tür und an den Tisch. Die anderen 3 Gäste kannst du nicht platzieren, weil du keine Küche, keinen weiteren Tresen und keine weitere Tür hast.
3. Du erhältst insgesamt 4 Münzen für die 4 platzierten Stufe-I-Gäste.

BESCHWERDEN ENTGEGENNEHMEN

Alle nicht platzierten Gäste sind unzufrieden. Drehe sie um auf die Seite mit ihrer Beschwerde. Handle dann jede dieser Beschwerden nacheinander in beliebiger Reihenfolge ab.

Durch Beschwerden verlierst du Münzen, musst 1 Ausstattung der gezeigten Art aus deinem Wirtshaus entfernen (der Stil ist dabei egal), oder zusätzlich 1 Gast aus dem Beutel ziehen. Zusätzlich gezogene Gäste darfst du platzieren und erhältst dafür wie gewohnt Münzen. Kannst du sie jedoch nicht platzieren, handelst du auch ihre Beschwerden ab (falls vorhanden).



***Beispiel:** Durch diese Beschwerden musst du 1 Tisch aus deinem Wirtshaus entfernen, verlierst 1 Münze und musst 1 zusätzlichen Gast ziehen.*

Die Münzen, die du verlierst, und die Ausstattungen, die du entfernst, kommen zurück in den Vorrat. Ist an dem Platz, von dem du die Ausstattung entfernst, ein Gast, entferne auch ihn aus deinem Wirtshaus und lege ihn zu den unzufriedenen Gästen. Handle aber **nicht** seine Beschwerde ab.

ZUFRIEDENHEIT DER GÄSTE BESTIMMEN

Zähle, wie viele platzierte Gäste (egal ob mit der Vorder- oder Rückseite zu dir) und wie viele nicht platzierte Gäste du hast:

- ☞ Hast du **mehr platzierte Gäste** als nicht platzierte Gäste, **steigt** dein Ruf um 1.
- ☞ Hast du **mehr nicht platzierte Gäste** als platzierte Gäste oder **gleich viele**, **sinkt** dein Ruf um 1.

Bewege dein Rufplättchen auf der Rufleiste entsprechend 1 Platz nach rechts oder links. Liegt es an dem Platz ganz links, kann dein Ruf nicht weiter sinken. Liegt es an dem Platz ganz rechts, kann er nicht weiter steigen.

Wichtig: Dein Ruf kann nur auf Rufstufe III steigen, falls dein Wirtshaus von mindestens 1 Stil geprägt ist.

GÄSTE ZURÜCK IN DEN BEUTEL LEGEN

Lege alle platzierten und nicht platzierten Gäste zurück in den Beutel.

AUSGESPIELTE GERÜCHTEKARTEN ENTFERNEN

Hast du Gerüchtekarten ausgespielt, mische sie zurück in den Stapel.

Ende Der Jahreszeit

Am Ende der Jahreszeit führen manche Charaktere besondere Schritte aus. Das könnt ihr alle gleichzeitig tun.

1. Passive Gebäudeeffekte () ausführen 
2. Ziel prüfen und neues Ziel wählen 
3. Wetterstapel zurücksetzen 
4. Jahreszeitenplättchen austauschen 
5. Schritte für die Charaktere ausführen
6. Charaktere wechseln (optional) 

SCHRITTE FÜR DIE CHARAKTERE AUSFÜHREN

Als Wirtin legst du am Ende der Jahreszeit neue Gäste in deinen Beutel. Welche das sind, richtet sich nach deiner Rufstufe, die durch die Position des Rufplättchens auf der Ruffeiste bestimmt wird.



Beispiel: Du hast Rufstufe I.

NEUE GÄSTE IN DEN BEUTEL LEGEN

Nimm zuerst alle Gäste aus dem Beutel und lege sie zurück in den Vorrat. Lege dann entsprechend deiner Rufstufe so viele zufällige Gäste der verschiedenen Stufen in den Beutel wie hier angegeben:

- Rufstufe I: 12 Stufe-I-Gäste
- Rufstufe II: 12 Stufe-I-Gäste und 9 Stufe-II-Gäste
- Rufstufe III: 9 Stufe-II-Gäste und 9 Stufe-III-Gäste



Beispiel: Du hast Rufstufe I, also legst du nur Stufe-I-Gäste in den Beutel.

Fähigkeiten

Wie in der Dorf-Anleitung erklärt, kannst du im Laufe des Spiels Fähigkeiten freischalten und musst dafür ihre Kosten bezahlen. Als Wirtin musst du eine bestimmte Anzahl Münzen zahlen.

Die Fähigkeiten haben 3 Stufen. Fähigkeiten der Stufe II und III kannst du nur freischalten, falls 1 der beiden darauf abgebildeten Waldgeister im Spiel ist – das passiert im Laufe des Spiels durch Ereigniskarten.

***Beispiel:** Einer der beiden oben abgebildeten Waldgeister muss im Spiel sein, damit du die Fähigkeit „Warteliste“ freischalten darfst.*



Dazu musst du 25 Münzen zahlen.

Hast du die Kosten bezahlt, drehe die Fähigkeit auf die Rückseite und lege sie an einen beliebigen freien Platz für Fähigkeiten in deinem Sortierkasten.

Schaltest du eine neue Fähigkeit frei, darfst du alle deine bisher freigeschalteten Fähigkeiten neu verteilen.

Möchtest du eine Fähigkeit freischalten, hast aber keinen Platz mehr in deinem Sortierkasten, musst du zuerst eine deiner aktuellen Fähigkeiten entfernen. Lege diese zurück in deinen Vorrat, du darfst sie später erneut freischalten.

Übersicht: Fähigkeiten

STUFE I

- 🍀 **Ausschank:** Erhalte 1 Münze für jeden Tresen in deinem Wirtshaus.
- 🍀 **Tafelrunde:** Erhalte 1 Münze für jeden Tisch in deinem Wirtshaus.
- 🍀 **Rauswurf:** Lege 1 Gast zurück in den Beutel.
- 🍀 **Gastfreundschaft:** Erhalte 1 Münze für jede Tür in deinem Wirtshaus.

STUFE II

- 🍀 **Warteliste:** Lege 2 Gäste zurück in den Beutel.
- 🍀 **Andrang:** Zeigt die aktuelle Wetterkarte Wolken: Nutze die Aktion „Reservieren“.
- 🍀 **Klassischer Geschmack:** Erhalte 2 Münzen für jede Ausstattung vom Stil „Klassisch“.

STUFE III

- 🍀 **Motivation:** Zahle 5 Münzen, um die Stärke von all deinen angeworbenen Arbeitskräften in deinem Sortierkasten zu erhöhen.
- 🍀 **Wählerisch:** Lege 1 Gast zurück in den Beutel und ersetze ihn durch 1 beliebigen Gast aus dem Beutel.
- 🍀 **Rustikaler Geschmack:** Erhalte 3 Münzen für jede Ausstattung vom Stil „Rustikal“.

Spielstand speichern

Um deinen Spielstand als Wirtin zu speichern, führe die folgenden Schritte aus.



1. Lege deine Figur und deinen Beutel (mit den aktuellen Gästen darin!) in die Schachtel.
2. Nimm dein Charakterplättchen aus deinem Sortierkasten und lege deine Münzen sowie den Vorrat aus Gästen und Ausstattungen, das Reservierungsplättchen und die Gerüchtekarten in die Fächer darunter. Lege das Charakterplättchen wieder obendrauf.
3. Nimm dein Wirtin-Tableau aus deinem Sortierkasten und lege alle Fähigkeiten, die du gerade nicht freigeschaltet hast, in das Fach oben links darunter. Lege das Wirtin-Tableau wieder obendrauf.
4. Lege den Deckel auf deinen Sortierkasten, damit nichts verrutscht.

Spiel fortsetzen

Um das Spiel mit der Wirtin fortzusetzen, führe die folgenden Schritte aus.

1. Nimm deine Figur und deinen Beutel aus der Schachtel.
2. Nimm deine Münzen und deinen Fähigkeiten-Vorrat aus deinem Sortierkasten.
3. Nimm den Vorrat aus Gästen und Ausstattungen, das Reservierungsplättchen und die Gerüchtekarten aus deinem Sortierkasten und lege sie bereit. Beim Fortsetzen des Spiels nimmst du keine Gerüchtekarten auf die Hand.



WIRTIN

	Leihen
	Stammgast platzieren
	Plaudern
	Reservieren
	Ausstatten
	Ruf
	Gast
	Verlieren
	Erhalten
	Platz am Rand

MÖBEL	
	Fenster
	Tür
	Tisch
	Tresen
	Kamin

STILE	
	Edel
	Klassisch
	Rustikal

ANGEBOTE	
	Küche
	Getränk
	Speise
	Musik
	Aufführung
	Bühne

SPIELABLAUF

PHASE 1: MORGEN

1. Wetter bestimmen 
2. Jahreszeiteffekt 
3. Wettereffekt 
4. Vorbereiten

PHASE 2: MITTAG

1. Dorffaktion 
2. Charakteraktion 
 - *Arbeiten*
 - *Fähigkeit nutzen*
3. Hilfsaktionen

PHASE 3: ABEND

1. Figur zurücknehmen 
2. Arbeitskräfte anpassen 
3. Gäste bewirten

Alle Schritte mit  daneben werden in der Dorf-Anleitung erklärt.