

Mythwind

Дневник трактирщицы

День 12

Друзья говорили, что я сошла
с ума. Переехать в новый городок
вдали от торговых путей
и открыть трактир?
Да кому он там нужен?

К счастью, люди должны
проводить где-то время, пока их
дома ещё строятся. Ко мне будут
приходить за едой и напитками,
а когда пойдёт молва о красоте
здешних мест, посетителей
наверняка станет ещё больше.



О персонаже

Главная задача тратирщицы — сделать так, чтобы все, кто приходит в её заведение, хорошо провели время. Днём она готовит трактир, обставляя его различными удобствами, которые должны принести посетителям радость, а ей — прибыль. После каждого успешного вечера известность трактирщицы растёт, и это привлекает ещё больше посетителей.

Сложность ★★☆☆☆

Общая информация

- **Посетители и пожелания**
  В начале каждого дня из мешочка достаются случайные жетоны — посетители, пожелания которых трактирщице предстоит выполнять. Чем больше довольных посетителей у неё будет, тем больше монет она получит!
- **Известность**
  Известность трактирщицы может быть трёх уровней. Чем выше уровень, тем больше посетителей придёт в трактир!
- **Беседы**
  Трактирщица держит руку на пульсе городской жизни и использует свои социальные навыки на благо общества.

Компоненты



Планшет трактирщицы



Органайзер трактирщицы



Титульный планшет



Шкала известности



Памятка



Навыки (10)



Маркер известности



Жетон застолья



Жетоны посетителей (30)



Карты сплетен (6)



Удобства (29)



Фигурка трактирщицы



Мешочек

Подготовка к первой партии

Этот раздел поможет вам подготовиться к первой партии с трактирщицей. Чтобы продолжить начатую ранее партию, ознакомьтесь с разделом «Продолжение игры» на с. 35.

1. **Органайзер.** Поместите шкалу известности, планшет трактирщицы и её титульный планшет в органайзер, как показано на примере справа.



2. **Фигурка, монеты и навыки.** Положите фигурку, 10 монет и 10 жетонов навыков трактирщицы рядом с органайзером персонажа. Разложите жетоны навыков лицом вниз так, чтобы видеть их уровни.

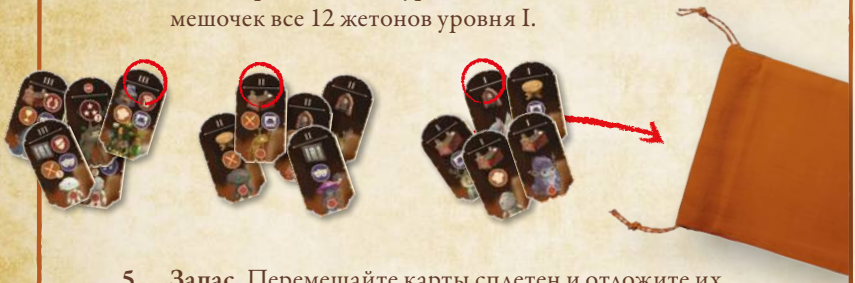




3. **Маркер известности.** Поместите маркер известности в крайнюю левую ячейку на шкале известности.



4. **Жетоны посетителей.** Разделите жетоны посетителей на три стопки по уровню. Затем положите в свой мешочек все 12 жетонов уровня I.



5. **Запас.** Перемешайте карты сплетен и отложите их вместе с жетонами удобств и жетонами посетителей уровней II и III. Это ваш запас.

6. **Начальные удобства.** Разместите в трактире стол, окно и дверь. Стол можно разместить в любой ячейке, а окно и дверь — только в крайних ячейках.

7. **Карты сплетен.** Возьмите из колоды две карты сплетен в руку.



В этом разделе вы найдёте основные понятия, связанные с трактирщицей.

Трактир



Трактир

Трактир — это ваше детище и предмет гордости. Днём вы приобретаете различные удобства и расставляете их, чтобы выполнялись пожелания посетителей и вы завоёвывали известность.

В вашем органайзере есть зона из 25 ячеек — это ваш трактир. Именно там вы будете расставлять удобства и рассаживать посетителей.



Расположенные с краю 16 ячеек трактира называются **крайними**. Некоторые удобства можно размещать только в них.

Удобства

Удобства — это различные предметы интерьера и услуги, без которых посетители не останутся довольными. В игре они представлены жетонами. Некоторые удобства постепенно повреждаются, и их нужно ремонтировать (подробнее об этом позднее). Всего в игре пять типов предметов интерьера и шесть типов услуг.



Окно



Дверь



Стол



Барная стойка



Камин



Кухня *Напитки* *Еда* *Сцена* *Музыка* *Театр*

Если удобства размещены в ячейках, примыкающих друг к другу, они считаются **соседними**. Если же удобства размещены в ячейках, расположенных по диагонали друг от друга, они **не считаются** соседними.

Посетители

Посетители — это путешественники и местные жители, желающие отдохнуть и повеселиться. Они представлены жетонами, на лице которых указан их уровень. Когда вы размещаете посетителя в трактире, вам нужно поместить его жетон вертикально в прорезь одной из ячеек. Если вы разместили посетителя в трактире, считается, что вы его усадили. Если его жетон повёрнут к вам лицом, считается, что этот посетитель сидит лицом к вам. Если же жетон повёрнут к вам оборотом, значит, посетитель сидит спиной к вам. Связанные с этими понятиями правила будут описаны позднее.



Лицо *Оборот*

Этот посетитель сидит в трактире лицом к вам.

Потребности посетителей

Ваша задача — удовлетворить потребности посетителей и обеспечить их желанными удобствами. У каждого посетителя есть **пожелания**, указанные на лице его жетона, и **жалобы**, указанные на обороте его жетона.

На закате вам придётся постараться, чтобы как можно больше посетителей остались **довольными**. Жалобы недовольных посетителей будут иметь негативные эффекты. Они описаны позднее.

Посетитель останется довольным, только если вы сможете выполнить **все** его пожелания. Они бывают трёх типов.



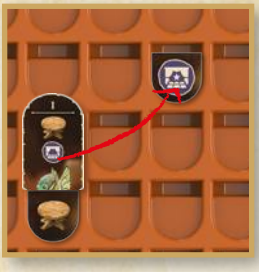
Этот посетитель хочет сидеть у окна. Его жалоба понизит известность трактирщицы на 1.

1. **Пожелания к интерьеру.** Чтобы выполнить такое пожелание, посетителя нужно посадить в ячейку с соответствующим типом интерьера.



Каждый предмет интерьера можно использовать, чтобы выполнить пожелания только одного посетителя за раз.

2. **Пожелания к услугам.** Такое пожелание выполняется, если в любой ячейке трактира размещён жетон соответствующей услуги. При этом посетителя не нужно сажать непосредственно в ячейку с этой услугой.



Пожелание этого посетителя выполнено, поскольку в трактире есть сцена.

Одного жетона услуги достаточно, чтобы выполнить пожелания всех посетителей. Например, если трое посетителей желают, чтобы в трактире была кухня, одного жетона кухни достаточно, чтобы выполнить пожелания всех троих.

3. **Пожелания к стилю.** На некоторых удобствах и пожеланиях встречаются символы трёх разных стилей:



Утончённый



Величественный



Сдержанный

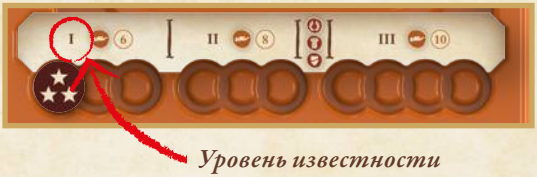
Если в трактире есть **хотя бы два** удобства определённого стиля (не считая повреждённые), значит, трактир соответствует этому стилю. Трактир может соответствовать сразу нескольким стилям.

Если трактир соответствует нужному стилю, связанное с ним пожелание посетителя можно выполнить, посадив этого посетителя так, чтобы в соседней или расположенной по диагонали от него ячейке было удобство нужного стиля.

Известность

Известность отражает репутацию вашего трактира. Чем она выше, тем больше посетителей будет заглядывать к вам в трактир и тем больший доход вы сможете получить, выполняя их пожелания.

Ваша известность отслеживается с помощью шкалы в вашем органайзере. В начале игры маркер известности расположен на шкале в крайней левой ячейке — это уровень известности I.



Уровень известности

Когда ваша известность растёт или падает, вы передвигаете маркер на необходимое число шагов вправо или влево соответственно. Ваша известность не может упасть, если маркер уже находится в крайней левой ячейке.



Фазы дня

Каждый игровой раунд *Mythwind* — это один день, который делится на три фазы: **рассвет**, **полдень** и **закат**. Каждая фаза состоит из определённых шагов. Основные шаги каждой фазы выполняются игроками сообща, и они подробно описаны в Городском уставе.

Однако каждую фазу вы обычно выполняете не только общие для всех шаги, но и шаги, уникальные для вашего персонажа. На следующей странице вы найдёте все личные шаги, которые трактирщица выполняет в течение дня.

Одновременные действия

Игроки могут выполнять шаги каждой фазы дня параллельно друг другу. Некоторые действия могут влиять на других игроков, и их, возможно, стоит обсудить с командой. Но многие личные действия персонажей можно выполнять индивидуально.

Прежде чем переходить к следующей фазе, проверьте, что каждый игрок выполнил все необходимые шаги текущей фазы.



Ниже указаны все шаги, которые вы выполняете в каждую фазу дня. Общие шаги, описанные в Городском уставе, отмечены символом . Все остальные шаги — это личные шаги трактирщицы, которые будут описаны в этом Дневнике.

Фаза 1: рассвет

1. Определение погоды
2. Проверка эффекта сезона
3. Применение эффекта погоды
4. Подготовка к застолью
5. Встреча посетителей

Фаза 2: полдень

1. Городское действие
2. Действие персонажа
   - Управление трактиром
   - Применение навыка
3. Действия работников

Фаза 3: закат

1. Возвращение персонажа
2. Возвращение работников
3. Обслуживание посетителей



Фаза 1: рассвет

В этом разделе описываются уникальные шаги, которые вы выполняете на рассвете.

Подготовка к застолью

Благодаря вашей известности по долине разносятся слухи, и значимость предстоящего застолья повышается.

Если на текущей карте погоды есть символ события, положите 1 монету из запаса на свой планшет рядом с ячейкой действия застолья, чтобы отслеживать его значимость. Значимость застолья можно повышать, только если она ниже уровня известности. Например, если у вас уровень известности I и рядом с ячейкой действия застолья уже лежит 1 монета, вы не можете положить туда ещё 1 монету.

На текущей карте погоды есть символ события, а у трактирщицы уровень известности I. Рядом с ячейкой действия застолья нет монет, поэтому трактирщица может положить туда 1 монету, повысив значимость застолья.



Встреча посетителей

На рассвете вы встречаете посетителей. Их число зависит от уровня вашей известности и погоды на этот день.



У трактирщицы уровень известности I, поэтому она берёт из мешочка 6 жетонов посетителей.

Достаньте из мешочка жетоны посетителей, руководствуясь своим уровнем известности и текущей погодой:

Солнечный день: *–1 посетитель.*

Облачный день: *0 дополнительных посетителей.*

Дождливый день: *+1 посетитель.*

Если одна и та же погода сохраняется в течение нескольких дней, её эффекты складываются. Например, если у вас уровень известности I и второй день подряд выдался дождливым, вам нужно встретить 8 посетителей. Число посетителей, которые могут прийти в трактир, ограничено числом жетонов в мешочке.

Доставая жетоны из мешочка, кладите их рядом со своим органайзером лицом вверх — не переворачивайте их. До конца дня вы должны постараться усадить в своём трактире как можно больше таких посетителей.

Фаза 2: полдень

Днём вы сначала выполняете действие персонажа. Оно состоит из **управления трактиром** и **применения навыка**. Затем вы выполняете действия работников. Далее в этом разделе будут подробно описаны все уникальные действия трактирщицы и её работников.

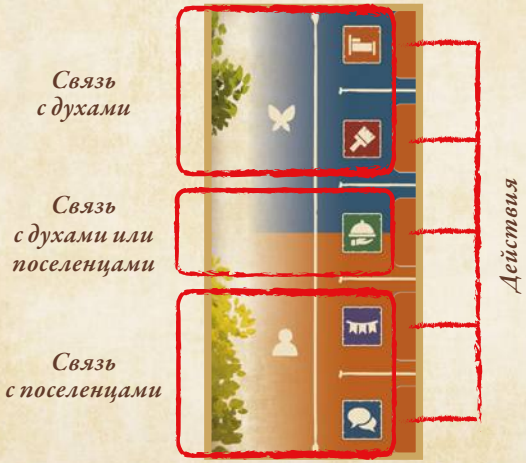
Действие персонажа

Управление трактиром

С помощью этого действия вы управляете трактиром: например, занимаетесь улучшениями или беседуете с посетителями.

Выберите одно из пяти действий, указанных на планшете в вашем органайзере. Каждое действие связано либо с духами, либо с поселенцами, либо и с теми, и с другими.

Тип связи обозначается соответствующим символом и цветовой палитрой (синий — для духов, оранжевый — для поселенцев).



Например, два верхних действия на планшете трактирщицы — это действия духов, потому что они находятся в синей зоне и рядом есть символ духа.

Выбранное действие должно соответствовать типу связи, сформированному на этот ход (см. с. 20 Городского устава). Если у вас связь с духами, можете выбрать среднее действие или одно из двух верхних. Если у вас связь с поселенцами, можете выбрать среднее действие или одно из двух нижних.

Каждый символ на планшете трактирщицы связан с определённым действием:


Убеждение


Улучшения


Сервировка


Беседы


Застолье

Убеждение 

С помощью этого действия вы можете усадить в трактире посетителя, игнорируя любые его пожелания, которые сложно выполнить. При этом такой посетитель не будет считаться довольным, но он не будет жаловаться.

Чтобы выполнить это действие, выберите посетителя, жетон которого вы взяли из мешочка. Посадите его спиной к себе в любую ячейку трактира с жетоном предмета интерьера. Игнорируйте любые пожелания этого посетителя. Получите 1 монету за то, что усадили посетителя, затем понизьте свою известность на 1, если это возможно.

Переверните жетон



Убедив этого посетителя, трактирщица может игнорировать его пожелания и посадить его спиной к себе в ячейку с предметом интерьера любого типа.

Улучшения

Решив заняться улучшениями, вы можете выполнять разные действия, связанные с удобствами трактира: покупать и размещать новые, перемещать или продавать приобретённые ранее, а также чинить повреждённые. Каждое из этих действий вы можете выполнить по одному разу и в любом порядке.

Покупка

Вы можете купить любое удобство из запаса, если ваш уровень известности соответствует требованию. Выбрав и оплатив удобство, вы размещаете его в своём трактире. Стоимость каждого удобства указана на обороте его жетона.

Необходимый уровень известности



Если у трактирщицы уровень известности II, она может купить окно (в величественном стиле) за 12 монет.

Оплатив стоимость удобства, вы должны разместить его в свободной ячейке своего трактира. Однако у некоторых типов удобств есть дополнительные ограничения:

- **Двери и окна** можно размещать только в крайних ячейках .
- **Еду и напитки** можно размещать только в соседних с кухней ячейках.
- **Музыку и театр** можно размещать только в соседних со сценой ячейках.

Прочие удобства можно размещать в любых свободных ячейках.

Перемещение

С помощью этого действия вы можете переместить одно удобство в любую другую свободную ячейку, соблюдая указанные выше ограничения.

Вы не можете переместить удобство, если в ячейке с ним сидит посетитель.

Трактирщица перемещает театр в другую соседнюю со сценой ячейку. Так она освобождает место для окна, которое можно разместить только в крайней ячейке.



Продажа

С помощью этого действия вы можете продать одно удобство. Чтобы это сделать, уберите жетон удобства из трактира и верните его обратно в запас. Затем получите половину от указанного на этом жетоне числа монет (округляя в меньшую сторону). Вы не можете продать удобство, если от него зависит другое размещённое удобство (см. с. 19).

Трактирщица продаёт окно и получает 4 монеты.



Ремонт

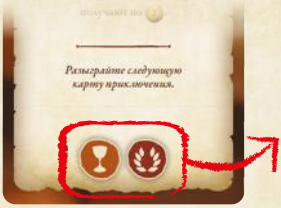
С помощью этого действия вы можете отремонтировать любое число повреждённых удобств, чтобы их не пришлось сбрасывать в конце сезона (см. «Повреждение удобств» на с. 30) и чтобы посетители могли пользоваться ими и дальше.

Чтобы отремонтировать удобство, потратьте половину от указанных на его жетоне монет (округляя в большую сторону) и переверните его лицом вверх. Это удобство можно вновь использовать, чтобы выполнять пожелания посетителей.

Сервировка

С помощью этого действия вы можете обеспечить своих посетителей удобствами, не размещая их в трактире.

Выполняя это действие, выберите карту сплетен из тех, что есть у вас в руке, и положите её лицом вверх рядом с трактиром. На каждой карте сплетен снизу указаны определённые удобства (текст карты при этом игнорируется).



Эти удобства учитываются при выполнении пожеланий.

Удобства на карте сплетен учитываются, как если бы они были размещены в трактире. Так, с их помощью на закате можно будет выполнять пожелания посетителей.

Символы стиля на карте сплетен учитываются при определении того, соответствует ли трактир этому стилю.

В конце дня карта сплетен сбрасывается и замешивается обратно в колоду сплетен.



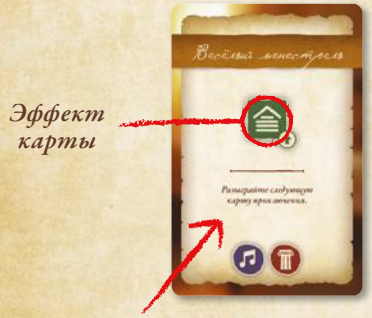
Беседы

С помощью этого действия вы можете беседовать с посетителями и заводить знакомства, которые могут пригодиться вам в дальнейшем.



Выполняя это действие, замешайте свою карту сплетен (если у вас в руке такая есть) в колоду приключений. Затем возьмите карты из колоды сплетен в количестве, равном вашему уровню известности. Вы не можете брать новые карты сплетен, если в колоде их не осталось.

Впоследствии игрок, взявший из колоды приключений карту сплетен, должен будет применить её эффект и разыграть её дополнительный текст (символы удобств при этом игнорируются). Затем эту карту сплетен нужно поместить лицом вниз под низ колоды сплетен.



Игрок, доставший из колоды приключений эту карту сплетен, продвигает очередь строительства (см. Городской устав) и берёт следующую карту из колоды приключений.

Застолье

С помощью этого действия, пожертвовав своей известностью, вы можете повысить прибыль, получаемую при использовании предметов интерьера определённого типа.

Выполняя это действие, понизьте свою известность на 2 и поместите жетон застолья на один из предметов интерьера в трактире. Все предметы интерьера этого типа получают эффект застолья. Каждый посетитель (даже недовольный), посаженный в ячейку с интерьером такого типа, в фазу заката накапливает столько дополнительных монет, сколько лежит на вашем планшете рядом с ячейкой действия застолья. Рассадив всех посетителей, вы получаете эти монеты, если ваш уровень известности **ниже**, чем количество монет, лежащих на вашем планшете. Если это не так, все дополнительные монеты возвращаются в запас.

Вы не можете устроить застолье, если ваш маркер известности находится на шкале в одной из двух крайних левых ячеек.



Рядом с ячейкой застолья 2 монеты, а жетоном застолья отмечен стол. Если трактирщица посадит трёх посетителей за столы, то она может получить 6 монет.

ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКА

Вы можете применить навык, который находится в том же ряду, что и действие, которое вы выполнили.



Трактирщица занималась улучшениями. Теперь она может применить полученный ранее навык «Вощёная мебель».

Вы можете не применять навык. Правила приобретения и применения навыков описаны на с. 32.

Действия работников

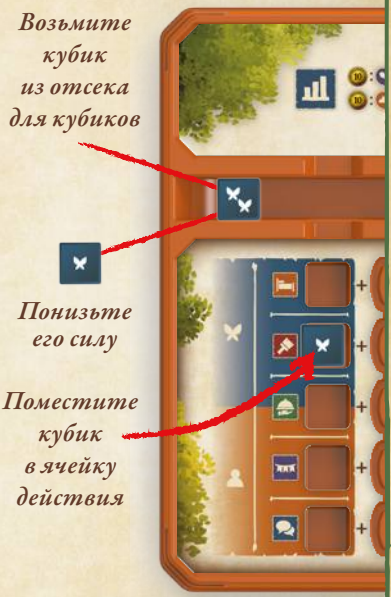
С помощью работника вы можете выполнить одно из пяти действий, указанных в вашем органайзере. Для двух действий нужен кубик поселенца, для двух других — кубик духа, а ещё для одного подойдёт кубик любого работника.

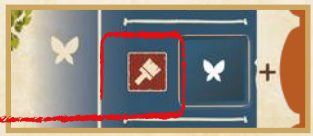


Чтобы выполнять действия работников, в этот шаг вы можете использовать любое количество своих нанятых работников.

Возьмите кубик из отсека для кубиков в своём органайзере, понизьте его силу (перевернув так, чтобы на нём стало на один символ меньше) и поместите в свободную ячейку действия, которое хотите выполнить. Кубики духов можно поместить только в ячейки действий духов, а кубики поселенцев — только в ячейки действий поселенцев.

Поместив кубик в ячейку, выполните соответствующее действие. Действие работника позволяет вам выполнить любое действие, относящееся к управлению трактиром, по обычным правилам, описанным в Дневнике ранее.





Это действие позволяет трактирщице заняться улучшениями.

Фаза 3: закат

В этом разделе описываются уникальные шаги, которые вы выполняете на закате.

Обслуживание посетителей

На закате трактир открывает свои двери для посетителей. Гости хотят развлечься, наесться, утолить жажду и просто хорошо провести вечер. Остаётся надеяться, что за прошедший день вы успели подготовиться.

На закате вы рассаживаете в трактире посетителей, чьи пожелания можете выполнить. От успеха вечера зависит, заработаете вы монеты и известность или потеряете их. Когда вы обслужите всех посетителей, **все** их жетоны нужно будет вернуть обратно в мешочек.

Выполните следующие шаги в указанном порядке:

Рассадка посетителей

Усадите в трактире всех посетителей, чьи жетоны вы достали из мешочка, соблюдая следующие правила:

- Усадить посетителя нужно так, чтобы он остался довольным (все его пожелания должны выполняться).
- Усадить посетителя нужно в свободную ячейку с предметом интерьера подходящего ему типа.
- Посетители усаживаются лицом к вам.
- Посетители, сидящие в ячейках с предметами интерьера, отмеченными жетоном застолья, накапливают по 1 дополнительной монете за каждую монету, лежащую на вашем планшете (см. «Застолье» на с. 23). Выполнив этот шаг, верните жетон застолья в запас.

- Рассадив всех гостей, каких хотите, получите по 1 монете за каждого посетителя, сидящего лицом к вам.



1. *Трактирщица достала 7 жетонов посетителей, потому что сегодня дождливый день и у неё уровень известности I.*
2. *Ей удаётся выполнить пожелания 4 посетителей, усадив их у окна, у барной стойки, у двери и за столом. В её трактире нет кухни, второй барной стойки и второй двери, так что усадить оставшихся посетителей она не может.*
3. *За 4 посетителей трактирщица получает 4 монеты.*

ВЫСЛУШИВАНИЕ ЖАЛОБ

В этот шаг вы получаете жалобы от недовольных посетителей. Переверните лицом вниз жетоны всех посетителей, которых не удалось усадить в трактире. По очереди примените все эффекты жалоб, указанные на оборотах таких жетонов.

Символ на обороте жетона указывает, что нужно сделать: потерять монеты, сбросить удобство определённого типа (вне зависимости от стиля) или достать из мешочка дополнительного посетителя. Игнорируйте эффекты, которые невозможно применить.



По эффекту этих жалоб трактирщица теряет 1 монету и 1 стол, а также достаёт из мешочка ещё 1 посетителя.

Если по эффекту жалобы в трактире появился новый посетитель, можете усадить его и получить соответствующую награду. Иначе примените эффект его жалобы.

Потерянные монеты и жетоны удобств возвращаются в запас. Если вы сбросили жетон предмета интерьера, в ячейке с которым сидел посетитель, поместите жетон этого посетителя рядом с другими жетонами недовольных посетителей, но не применяйте эффект его жалобы.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УСПЕШНОСТИ ВЕЧЕРА

Чтобы определить, насколько успешным был вечер, сравните число посетителей, которых удалось усадить (лицом или спиной к вам), с числом посетителей, которым не нашлось места. Затем примените соответствующий эффект:

- Если сидящих в трактире посетителей получилось больше, ваша известность повышается на 1.
- Если сидящих в трактире посетителей столько же или меньше, чем тех, кому не нашлось места, ваша известность понижается на 1.

Вы можете достичь уровня известности III, только если ваш трактир соответствует хотя бы одному стилю.

ПРОВОДЫ ПОСЕТИТЕЛЕЙ

Верните жетоны всех посетителей обратно в мешочек.

Конец сезона

Кроме общих для всех шагов, в конце каждого сезона игроки также проводят ревизию. Игроки могут выполнять этот шаг одновременно.

В конце сезона вы выполняете следующие шаги:

1. Применение эффектов конца сезона
2. Проверка карты цели
3. Обновление колоды погоды
4. Смена тайла сезона
5. Восстановление лесов
6. Проведение ревизии
7. Смена персонажей

Сначала проведите ревизию, а только потом решайте, хотите ли вы менять персонажа (следуя правилам, описанным в Городском уставе).

Проведение ревизии

В ходе ревизии вы разбираетесь с повреждёнными удобствами, пополняете мешочек в зависимости от вашей известности и сбрасываете монеты, лежащие рядом с ячейкой действия застолья.



ПОВРЕЖДЕНИЕ УДОБСТВ

В этот шаг удобства, которыми располагает трактир, повреждаются. Вы должны отремонтировать их до конца следующего сезона, иначе от них придётся избавиться.

Жетон повреждённого удобства переворачивается лицом вниз. Вы не можете использовать это удобство, пока не отремонтируете его (см. «Улучшения» на с. 20).

Этот шаг выполняется следующим образом:

1. **Сбросьте повреждённые удобства.** Верните в запас все повреждённые удобства из трактира. Их можно купить вновь по обычным правилам.
2. **Выберите удобство, которое повредится.** Переверните лицом вниз один жетон удобства на ваш выбор. Если в трактире нет удобств, пропустите этот этап.
3. **Выберите другие удобства, которые повредятся.** Их число зависит от вашей известности:
   - **Уровень известности I:** дополнительные удобства не повреждаются.
   - **Уровень известности II:** бросьте кубик поселенца из зоны Обелиска (или из запаса, если это необходимо). За каждый выпавший на кубике символ переверните лицом вниз по одному жетону удобства в трактире. Затем верните кубик туда, откуда вы его брали, сохраняя новое значение.

     Если на кубике не выпало символов, дополнительные удобства не повреждаются. Возвращая такой кубик в зону Обелиска, не забудьте перебросить его, чтобы получить другой результат.

- **Уровень известности III:** бросьте один кубик поселенца и один кубик духа из зоны Обелиска (или из запаса, если это необходимо). За каждый выпавший на кубике **поселенца** символ переверните лицом вниз по одному жетону **предмета интерьера** в трактире, если такие есть. За каждый выпавший на кубике **духа** символ переверните лицом вниз по одному жетону **услуги**, если такие есть. Затем верните кубики туда, откуда вы их брали, сохраняя новые значения.

  Если на кубике не выпало символов, дополнительные удобства этого типа не повреждаются. Возвращая такой кубик в зону Обелиска, не забудьте перебросить его, чтобы получить другой результат.

ПОПОЛНЕНИЕ МЕШОЧКА

Чтобы пополнить мешочек, верните все жетоны посетителей из мешочка в запас, затем положите в него жетоны посетителей согласно своему уровню известности:

- **Уровень известности I:** 12 посетителей уровня I.
- **Уровень известности II:** 12 посетителей уровня I и 9 — уровня II.
- **Уровень известности III:** 9 посетителей уровня II и 9 — уровня III.

Остальные жетоны посетителей остаются в запасе.

СБРОС МОНЕТ ЗАСТОЛЬЯ

Сбросьте все монеты, которые во время подготовки к застолью вы выкладывали на свой планшет.

Навыки

Как было указано в Городском уставе, вы приобретаете навыки, посещая дом общины или применяя эффекты с соответствующим символом.

На каждом жетоне навыка указана стоимость, которую нужно оплатить. Трактирщица приобретает навыки за монеты.

Навыки бывают трёх уровней. Навыки уровней II и III можно приобрести, только если в игре есть указанный на их жетонах дух (один из двух). Духи появляются в игре благодаря картам событий.

Навык «Лист ожидания» можно приобрести, если в игре есть один из духов, указанных на жетоне сверху.



Чтобы приобрести этот навык, трактирщица должна потратить 25 монет.

Оплатив стоимость навыка, переверните его жетон стороной с описанием эффекта вверх и поместите его в свободную ячейку своего органайзера. Прежде чем поместить новый навык в органайзер, вы можете переместить в другие ячейки жетоны навыков, которые у вас уже есть.

Вы можете применить свой навык в шаг «применения навыка» по правилам, описанным на с. 24.

Перечень навыков

Вы можете применить навык, если он находится на вашем планшете в одном ряду с действием, которое вы выполнили.

Уровень I

- **Чуткая собеседница:** получите по 1 монете за каждую барную стойку в вашем трактире.
- **Вощёная мебель:** получите по 1 монете за каждый стол в вашем трактире.
- **Сплетница:** верните 1 жетон посетителя в мешочек.
- **Управляющая:** получите по 1 монете за каждую дверь в вашем трактире.

Уровень II

- **Лист ожидания:** верните 2 жетона посетителей в мешочек.
- **Артистка:** если сегодня облачный день, положите 1 монету рядом с ячейкой действия застолья (если уровень известности позволяет) или выполните действие застолья.
- **Меценатка:** получите по 2 монеты за каждое удобство в утончённом стиле в вашем трактире.

Уровень III

- **Щедрая начальница:** потратьте 5 монет, чтобы повысить силу всех своих нанятых работников.
- **Любимчик:** верните 1 жетон посетителя в мешочек и возьмите вместо него любой другой на ваш выбор.
- **Очарование:** получите 3 монеты за каждое удобство в сдержанном стиле в вашем трактире.

Сохранение игры

Чтобы сохранить прогресс, выполните следующее:

1. Верните в коробку фигурку трактирщицы и мешочек с жетонами посетителей.
2. Уберите из органайзера титульный планшет.
3. Поместите в органайзер все свои монеты, оставшиеся в запасе жетоны посетителей и удобств, а также жетон застолья. Накройте жетоны удобств картами сплетен. Верните титульный планшет на место. Карты сплетен в колоде приключений остаются там, пока не будут разыграны в ходе игры.
4. Уберите из органайзера планшет трактирщицы. Поместите в этот отсек оставшиеся в запасе навыки. Верните планшет трактирщицы на место.
5. Наконец, накройте органайзер крышкой, сохранив на своих местах все остальные игровые компоненты.



Продолжение игры

Чтобы продолжить игру, выполните следующее:

1. Возьмите из коробки фигурку персонажа и мешочек. Достаньте из органайзера монеты и оставшиеся в запасе навыки.
2. Достаньте из органайзера жетон застолья, карты сплетен, а также оставшиеся в запасе жетоны посетителей и удобств. Положите их рядом с органайзером.



Трактирщица

- Сервировка
- Убеждение
- Беседы
- Застолье
- Улучшения
- Известность
- Посетитель
- Потеряйте [жалоба]
- Получите [жалоба]
- Крайняя ячейка

Услуги

- Кухня
- Напитки
- Еда
- Музыка
- Театр
- Сцена

Интерьер

- Окно
- Дверь
- Стол
- Барная стойка
- Камин

Стили

- Величественный
- Утончённый
- Сдержанный

Фазы дня

Рассвет

1. Определение погоды
2. Проверка эффекта сезона
3. Применение эффекта погоды
4. Подготовка к застолью
5. Встреча посетителей

Полдень

1. Городское действие
2. Действие персонажа
   - *Управление трактиром*
   - *Применение навыка*
3. Действия работников

Закат

1. Возвращение персонажа
2. Возвращение работников
3. Обслуживание посетителей

Обратитесь к Городскому уставу