

POLTERFASS



Hoch die Fässer!

von Andreas Schmidt

In der Spelunke ZUM WILDEN EBER wird so manches Fass geöffnet. Doch der Wirt hat es faust dick hinter den Ohren! Während er bescheidenen Gästen Freirunden spendiert, dreht er trinkstigen Schluckspechten den Zapfhahn einfach zu und behält das kühle Nass* für sich.

Material

(Abb. 1)



1 Würfelbecher



7 Zahlenfässer mit den Werten 9/2 (1x), 8/3, 7/4 und 6/5 (je 2x)



2 dunkle Spezialfässer



6 Bierdeckel



48 Spielkarten in 6 Farben; jeweils mit den Werten 0 bis 7



1 Notizblock

Spielziel

In jeder Runde zieht ein (anderer) Spieler als Wirt die Spendierhosen an. Seine durstigen Gäste wetteifern darum, möglichst viel vom kühlen Nass in die eigene Kehle abzuzweigen. Das ist im Grunde ganz einfach: Wer mehr bestellt, bekommt auch mehr. Doch der Zapfhahn bleibt zu, wenn alle Gäste zusammen mehr bestellen, als der Wirt ausschenken möchte. Wer nach einigen feuchtföhlichen Runden 75 Krüge (oder mehr) für sich verbuchen kann, gewinnt.

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler legt einen **Bierdeckel** vor sich ab.
- Ein nüchtern rechnender Spieler erhält den **Notizblock** und einen Stift.
- Jeder Spieler nimmt die **8 Karten** einer Farbe und hält sie verdeckt.

* alkoholfrei

Spielablauf

In jeder Spielrunde ist ein Spieler **Wirt**. In der ersten Runde ist dies der spendabelste Spieler. Zu Beginn jeder neuen Spielrunde „wandert“ die Rolle des Wirts im Uhrzeigersinn weiter. Der Wirt erhält **alle Fässer** und den **Würfelbecher**. Alle anderen Spieler sind **Gäste**.

Jede Spielrunde besteht aus 5 Phasen, die immer in dieser Reihenfolge nacheinander durchgespielt werden:

Phase 1: Der erste Wurf

Phase 2: Die Bestellung der Gäste

Phase 3: Der Ausschank

Phase 4: Fässer auswerten

Phase 5: Die Zeche

Phase 1: Der erste Wurf

- Der Wirt „würfelt“ alle Fässer auf seinen Bierdeckel und zeigt das Ergebnis allen Spielern. Sollte **kein Zahlenfass** stehen, **wiederholt** er diesen ersten Wurf — solange bis mindestens ein **Zahlenfass stehen** bleibt.
- Der Wirt stellt **alle stehenden** Fässer **neben seinem Bierdeckel** ab.
- Der Wirt gibt noch **nicht** bekannt, **ob er weiter würfeln wird**. (Er darf aber wilde Behauptungen dazu äußern.)

Phase 2: Die Bestellung der Gäste

Jeder Gast legt verdeckt **eine oder zwei Karte(n)** vor sich ab. Die Kartenwerte geben an, wie viele **Krüge** er gerne haben möchte.



(Abb. 2)

Franziska bestellt 8, Becky 7 und Benedikt 2 Krüge.

Was die Gäste bei ihrer Bestellung wissen müssen:
Jeder Gast wird seine bestellte Menge nur dann erhalten,
wenn der Wirt mindestens soviel ausschenkt, wie alle Gäste
zusammen bestellt haben oder wenn bei einem seiner Würfe
kein Fass zum Stehen kommt.

Phase 3: Der Ausschank

Der Wirt schenkt so lange aus, bis er entweder **den Zapfhahn zudreht** oder **kein Fass** eines aktuellen Wurfes **aufrecht steht**. Er geht dabei folgendermaßen vor:

Zunächst entscheidet der Wirt, ob er den Zapfhahn **sofort** zudreht oder **weiter würfelt**.

A) Zapfhahn zudrehen

Der Wirt **beendet den Ausschank** sofort. Er würfelt **nicht** weiter. Nun folgt sofort „Phase 4: Fässer auswerten“. Er muss dabei **alle jetzt stehenden Fässer** auswerten.

B) Weiter würfeln

Würfelt der Wirt weiter, beachtet er folgende **Würfelregeln** (vgl. Abb. 3):

- **Stehende Zahlenfässer lässt er** neben dem Bierdeckel **stehen**. Er darf sie auch bei späteren Würfen nicht mehr mitwürfeln.
- **Liegende** Fässer wirft er in den Würfelbecher, um sie erneut zu würfeln.
- Für jedes **stehende Spezialfass**, darf er **einzeln** entscheiden, ob er es stehen lässt **oder** in den Würfelbecher wirft. Auch Spezialfässer, die er bei vorangegangenen Würfen stehen ließ, darf er bei jedem beliebigen nachfolgenden Wurf erneut mitwürfeln.
- Nun würfelt er (Fässer, die er in den Würfelbecher geworfen hat) erneut auf seinen Bierdeckel und zeigt das Ergebnis allen Mitspielern.



(Abb. 3)

Beispiel: Drei Zahlenfässer und beide Spezialfässer stehen. Würfelt der Wirt weiter, muss er die drei Zahlenfässer stehen lassen. Ob er ein beliebiges oder beide Spezialfässer stehen lässt oder beide Spezialfässer erneut mitwürfelt, darf er frei entscheiden.

Nach jedem weiteren Wurf gibt es stets diese beiden Möglichkeiten:

1. **Kein Fass** (des aktuellen Wurfes) steht!

→ Der Ausschank endet!

2. **Mindestens ein Fass** (des aktuellen Wurfes) **steht**!

→ Der Ausschank kann weiter gehen!



(Abb. 4)

Der Wirt ist gescheitert, wenn bei einem seiner Würfe kein Fass zum **Stehen** kommt. Er muss den Ausschank beenden. Es folgt sofort „Phase 5: Die Zeche“, bei welcher der Wirt nun leer ausgehen wird (Seite 5, Abb. 10).



(Abb. 5)

Steht mindestens ein Fass des aktuellen Wurfes, entscheidet der Wirt erneut, ob er A) den Zapfhahn zudreht (nicht weiter würfelt) **oder** B) den Ausschank fortsetzt (indem er weiter würfelt). Der Wirt darf so lange weiter würfeln bis bei einem seiner Würfe kein Fass zum **Stehen** kommt (s. Abb. 4) oder er den Zapfhahn zudreht (Fall A).

Phase 4: Fässer auswerten

Wichtig: Ist kein Fass des letzten Wurfes stehen geblieben, werden **keine Fässer ausgewertet**. Es folgt direkt „Phase 5: Die Zeche“.

Sobald der Wirt den Zapfhahn zuge dreht hat, werden die Fässer ausgewertet. Das Ergebnis dieser Auswertung gibt an, wie viele Krüge der Wirt tatsächlich ausschenkt. Der Wirt muss dabei **alle stehenden** Fässer wie folgt auswerten:

- Stehende Spezialfässer, die  zeigen, gelten als verdorben. Dafür **zerstört** der Wirt **jeweils ein** beliebiges stehendes Zahlenfass.
- Zeigt ein stehendes Spezialfass , **verdoppelt** der Wirt damit den Wert eines stehenden Zahlenfasses seiner Wahl.
- Die (ggf. verdoppelten) Werte auf der Oberseite aller stehenden, nicht zerstörten Zahlenfässer werden zusammengezählt.
- Das Ergebnis gibt an, wie viele Krüge der Wirt tatsächlich ausschenkt. Es wird im Block in der „Ausschankspalte“  notiert.

Beispiele:

 (Abb. 6a)

$$0 + 3 + 5 + 18 = 26$$

Die Summe der stehenden Zahlenfässer ergibt 20 Krüge. Der Wirt nutzt das Spezialfass , um ein 3er-Fass zu zerstören. So bleiben nur 17 Krüge übrig. Nun verdoppelt er den Wert des 9er-Fasses. Die ausgeschenkte Menge beträgt 26 Krüge.

 (Abb. 6b)

$$6 + 3 + 0 + 9 = 18$$

Hätte der Wirt beschlossen, das 5er-Fass zu zerstören und den Wert eines 3er-Fasses zu verdoppeln, würde er 18 Krüge ausschenken.

 (Abb. 6c)

$$6 + 3 + 5 + 0 = 14$$

Hätte er das 9er-Fass zerstört und ein 3er-Fass verdoppelt, würde die tatsächlich ausgeschenkte Menge auf 14 Krüge reduziert.

Zeigen **beide** Spezialfässer , verdoppelt der Wirt damit die Werte von zwei **verschiedenen** stehenden Zahlenfässern seiner Wahl.

(Abb. 7)



$$18 + 16 + 4 = 38$$

Steht nur ein Zahlenfass, verfällt das zweite -Spezialfass.

$$= 12$$

(Abb. 8)

Stehen zwei **unterschiedliche** Spezialfässer, aber nur ein **Zahlenfass**, dann wird nur die Wirkung des zerstörenden -Fasses ausgeführt. Die Verdoppelung findet nicht statt.

$$= 0$$

(Abb. 9)

Liegende Spezialfässer sind - wie alle liegenden Fässer - wirkungslos.

Phase 5: Die Zeche

Jetzt wird abgerechnet! Alle Gäste geben ihre Bestellungen bekannt. Dazu decken sie ihre ausgelegten Karten auf.

Sollte der **Wirt gescheitert** sein, wird folgendermaßen abgerechnet:



(Abb. 10)

- **Jedem Gast werden so viele Krüge auf dem Block gutgeschrieben, wie es seiner eigenen Bestellung (Kartensumme) entspricht.**
- **Der Wirt erhält nichts.**

Beispiel: Bei diesem Wurf ist kein Fass stehen geblieben. Der Wirt geht leer aus. Benedikt erhält seine bestellten 13 Krüge. Für Becky und Pauline werden je 7 Krüge notiert. Und auch Franziska „bekommt“ die 0 Krüge, die sie bestellt hat — also nichts.

Anmerkung: Warum es überhaupt sinnvoll sein kann nur die 0 zu spielen, zeigt Fall B auf Seite 6: „Die Gäste sind zu gierig!“



(Abb. 11)

Falls der Wirt den Zapfhahn zuge dreht (und somit auf weiteres Würfeln verzichtet) hat, wird folgendermaßen abgerechnet:

Alle ausgespielten Karten werden zusammengezählt. Diese **Gesamtsumme** wird im Block in der „Bestellspalte“  notiert.

(Abb. 12)



Beispiel: Die Gäste haben zusammen 20 Krüge bestellt.



Jetzt wird geprüft, ob die Gäste zusammen mehr bestellt haben, als der Wirt ausgeschrieben hat.

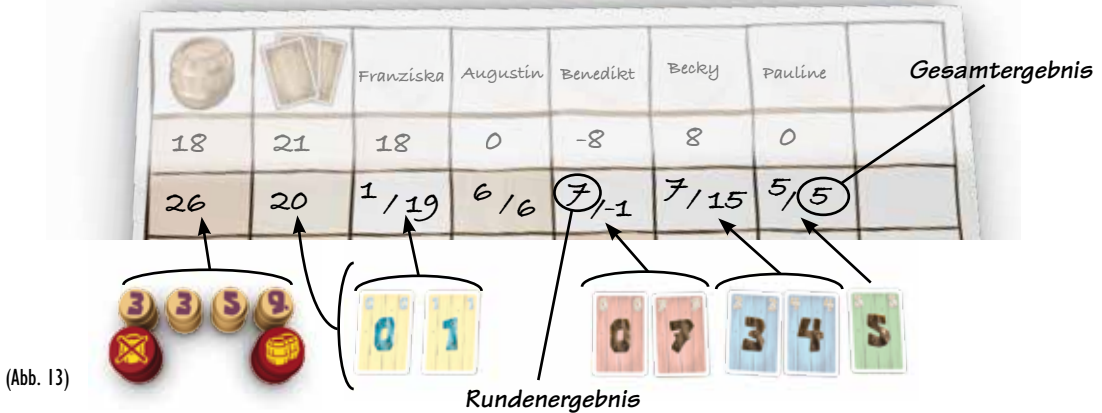
Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

- Es reicht für alle!
- Die Gäste sind zu gierig!

A) Es reicht für alle!

Der Wirt hat mindestens so viele Krüge ausgeschenkt, wie **alle Gäste zusammen** bestellt haben.

- Jeder **Gast** erhält so viel Krüge, wie er **bestellt hat**.
- Der **Wirt** erhält den „Rest“, also die **Differenz** zwischen seiner ausgeschenkt und der bestellten Menge aller Gäste. Diese Krüge werden den Spielern auf dem Block gutgeschrieben. Dort sollte für jeden Spieler stets das aktuelle Rundenergebnis **und** das Gesamtergebnis aller Runden notiert werden, um den Spielstand erkennen zu können (Abb. 13).



Wirt Augustin hat 26 Krüge ausgeschenkt. Die Gäste haben zusammen nur 20 Krüge bestellt. Es reicht für alle. Jedem Gast werden deshalb seine bestellten Krüge gutgeschrieben: Franziska erhält 1 Krug. Ihr Gesamtergebnis (aller Spielrunden) liegt damit bei 19 Krügen. Benedikt und Becky bekommen jeweils ihre bestellten 7 Krüge und verbessern damit ihr Gesamtergebnis auf -1 (Benedikt) bzw. 15 (Becky). Pauline erhält ihre bestellten 5 Krüge. Für Wirt Augustin bleiben 6 Krüge übrig, die niemand bestellt hat.

B) Die Gäste sind zu gierig!

Die Gäste haben **zusammen mehr** bestellt, als der Wirt ausgeschenkt hat.

- Der **Wirt** erhält allein die **gesamte ausgeschenkte Menge**.
- Wer die **höchste Bestellung** gemacht hat, ist der gierigste Gast. Dies können mehrere (bei exakt gleichen Bestellungen sogar alle) Gäste sein. Wer gierigster Gast ist, „erhält“ **seine Bestellmenge** in Form von **Minuspunkten**. Der Gesamtpunktstand einzelner Mitspieler kann dadurch in den Minusbereich abrutschen.
- Wer die **niedrigste Bestellung** gemacht hat (dies können mehrere Spieler sein), erhält die **Bestellmenge des gierigsten Gastes** gutgeschrieben.

Alle erzielten Ergebnisse werden den Spielern im Block notiert (Abb. 14).

		Franziska	Augustin	Benedikt	Becky	Pauline
18	21	18	0	-8	8	0
26	20	1/19	6/6	7/-1	7/15	5/5
29	32	-11/8	-11/-5	29/28	11/26	0/5

(Abb. 14)

Beispiel: Die Gäste haben mehr bestellt (32 Krüge) als Wirt Benedikt ausgeschrieben hat (29 Krüge). Benedikt erhält alle 29 Krüge gutgeschrieben. Für ihre Gier bestraft werden Augustin und Franziska, die jeweils die höchste Bestellung aufgegeben haben (11 Krüge). Beide müssen sich diese Bestellmenge vom Gesamtergebnis abziehen. Die 11 Krüge, die von den maßlosen Gästen Augustin und Franziska bestellt wurden, bekommt die bescheidenste Bestellerin (Becky) gutgeschrieben (jedoch nur **einmal**, also **nicht** 22 Krüge).

Eine neue Runde beginnt

Der Wirt übergibt alle Fässer im Würfelbecher an seinen linken Nachbarn. Dieser Spieler ist nun Wirt der nächsten Spielrunde. Alle anderen Spieler nehmen **sämtliche** eigenen **Spielkarten** wieder an sich und halten sie verdeckt.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, wenn am Ende einer Runde mindestens ein Spieler Gesamtpunkte von 75 Krügen (oder mehr) erreicht. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Krügen.



Autor: Andreas Schmidt
Illustration: Alexander Jung

Art.Nr.: 60 110 5057

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



POLTERFASS



Barrels up!

by Andreas Schmidt

A lot of barrels are opened in "The Wild Boar" tavern. But the innkeeper is a sly old dog! Whereas he treats humble guests to free rounds, he just closes the tap to hard-drinking boozers and keeps the cool brew* for himself.

Materials

(Illus. 1)



1 barrel-rolling cup



7 number barrels showing the values 9/2 (1x), and 2x each of 8/3, 7/4, and 6/5



2 dark special barrels



6 coasters



48 game cards in 6 colors, each color having values 0 to 7



1 notepad

Object of the Game

Each round, a different player is the generous innkeeper. His thirsty guests compete to guzzle down as much as possible from the free-flowing cool brew. Basically, this is quite simple: Whoever orders more, gets more.

However, the tap stays closed, if all guests together order more than the innkeeper wants to serve. The player who loads up on 75 mugs (or more) after several boozy rounds wins.

Set-up

- Each player puts a coaster in front of him.
- A soberly calculating player gets the notepad and a pen.
- Each player gets the 8 cards of one color and holds them hidden from the other players.

* non-alcoholic

How It's Played

In each game round, one of the players becomes the **innkeeper**. In the first round, it's the most generous player. At the beginning of each new game round, the role of the innkeeper moves on in clockwise direction. The innkeeper obtains **all barrels** and the **cup**. All the other players are **guests**.

Each game round consists of 5 phases, always played in the following order:

Phase 1: First Roll

Phase 2: The Guests' Order

Phase 3: Serving

Phase 4: The Calculation of Barrels

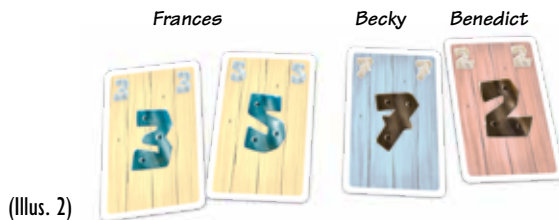
Phase 5: The Bill

Phase 1: First Roll

- The innkeeper rolls all barrels onto his coaster and shows the result to all players. If **no number barrel** winds up standing, he **keeps rolling** until at least one number barrel ends up **standing**.
- The innkeeper puts **all standing** barrels **next to his coaster**.
- The innkeeper does **not** let the others know yet **whether he wants to keep rolling**. (But he may make wild assertions about it.)

Phase 2: The Guests' Order

Each guest lays **one or two cards** face down in front of him. The card values indicate how many **mugs** he wants to get.



Frances orders 8, Becky 7, and Benedict 2 mugs

What the guests need to know for their order:

Each guest will only get the number of mugs he ordered, if the innkeeper serves at least as much as all guests together have ordered, or if none of the barrels of the current roll stands upright.

Phase 3: Serving

The innkeeper keeps serving until he either **turns off the tap** or **none of his barrels stands upright**.

First, the innkeeper decides whether to turn off the tap **immediately** (case A) or whether he **keeps rolling** the barrels (case B).

Case A

The innkeeper **finishes serving** immediately. He does not continue rolling but turns off the tap. Now, phase 4, "The Calculation of Barrels," follows immediately. For this, he has to calculate **all** currently standing barrels.

Case B

If the innkeeper keeps rolling, he observes the following **barrel-rolling rules** (see illus. 3):

- **He leaves all number barrels alone** that are standing; he may not use them for additional rolls, even later on.
- He throws **all barrels that are lying down** into the cup to roll them again.
- For each **special barrel that is standing**, he may decide for each one **individually** whether he wants to leave it standing or throw it into the dice cup. He may also use special barrels that he left standing after previous rolls and include them in any later roll.
- Now he rerolls the barrels (that he had thrown back into the dice cup) onto his coaster and shows the results to all players.



(Illus. 3)

Example: Three number barrels and both special barrels are standing. If the innkeeper continues rolling, he has to leave the three standing number barrels alone, but he may freely choose whether he wants to leave one or both special barrels standing or include one or both special barrels in his new roll.

After each further roll, there are always these two possibilities:

1. **No barrel** (of the current roll) is standing!

→ Serving is over!



(Illus. 4)

If no barrels of the current roll stand upright, the **innkeeper has failed**. He has to finish serving. Now phase 5, "The bill," follows immediately, in which the innkeeper will now go away empty-handed.

2. At least one barrel (of the current roll) is **standing**!

→ The serving can go on!



(Illus. 5)

If at least one barrel of the current roll is standing, the innkeeper **decides** anew whether he

A) turns off the tap (stops rolling) **or**

B) continues the serving (by continuing rolling).

The innkeeper may keep rolling until no barrels stand upright after a roll (see illus. 4) or he turns off the tap (case A).

Phase 4: The Calculation of Barrels

Important: If, after the last roll, no barrel is standing upright, no calculation of barrels takes place. In this case, go immediately to phase 5, "The bill."

As soon as the innkeeper has turned off the tap, the barrels are calculated. The result of the calculation determines how many mugs the innkeeper will actually serve. To this end, the innkeeper has to calculate **all standing** barrels as follows:

- Standing special barrels showing  are considered spoiled. For each of these barrels, the innkeeper **destroys** any **one** number barrel that's standing.
- If a standing special barrel shows  the innkeeper **doubles** the value of a standing number barrel of his choice.
- The (if applicable, doubled) values on the top of all barrels standing undestroyed are added up.
- The result indicates how many mugs the innkeeper has actually served. This is written down on the notepad in the "Serving" column. 

Examples:



(Illus. 6a)

$$0 + 3 + 5 + 18 = 26$$

The total of the number barrels standing is 20 mugs. The innkeeper uses the special barrel  to destroy one "3" barrel; consequently, there are only 17 mugs left. Now he doubles the value of the "9" barrel. The amount he served is 26 mugs.



(Illus. 6b)

$$6 + 3 + 0 + 9 = 18$$

If the innkeeper had decided to destroy the "5" barrel and to double the value of a "3" barrel, he would have served 18 mugs.



(Illus. 6c)

$$6 + 3 + 5 + 0 = 14$$

If he had destroyed the "9" barrel and doubled a "3" barrel, the actual served amount would be reduced to 14 mugs.

If **both** special barrels show  the innkeeper doubles the values of two **different** standing number barrels of his choice.

(Illus. 7)



$$18 + 16 + 4 = 38$$

If only one number barrel is standing, the second  special barrel goes to waste



$$= 12$$

(Illus. 8)

If two **different** special barrels but only **one number barrel** are standing, only the effect of the destroying  barrel is executed. The doubling does not take place.



$$= 0$$

(Illus. 9)

Special barrels that are lying down — like all lying barrels — have no effect.

Phase 5: The Bill

Now players settle the bill! All guests make their orders known. To this end, they reveal the cards they have laid out.

If the **innkeeper** has **failed**, players score as follows:



(Illus. 10)

- Each writes as many mugs on the notepad as correspond to his own order (total of his card numbers).
- The innkeeper gets nothing.

Example: No barrel is standing upright after the last roll, the innkeeper goes away empty-handed. Benedict gets the 13 mugs he ordered. For both Becky and Pauline, 7 mugs are noted. And Frances also "receives" the 0 mugs that she ordered – that means, nothing.

Note: Case B on page 13 shows why it might make sense to play only the "0": "The guests are too greedy!"



(Illus. 11)

If the innkeeper has turned off the tap (and thus forgoes further rolling), the scoring is done as follows:

The numbers on all played cards are added up.

This total of all ordered mugs are written down in the **"Ordering"** column on the notepad.



(Illus. 12)



Example: The guests have ordered 20 mugs overall.



Now players check whether all guests together have ordered more than the innkeeper has served.

There are two possibilities:

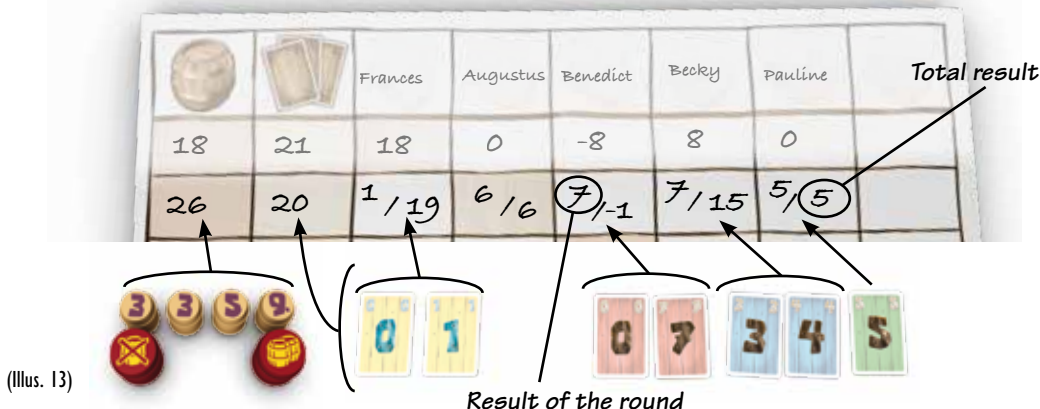
Case A: There is enough for all!

Case B: The guests are too greedy!

Case A: There is enough for all!

The innkeeper has served at least as many mugs as **all guests together** have ordered.

- Each **guest** obtains as many mugs as he **has ordered**.
- The **innkeeper** receives the "rest," i.e., the **difference** between the amount he has served and the amount all guests have ordered. In order to keep a tally of the score, players note these mug numbers on the notepad. There, you should always note down the result of the current round **and** the total of all rounds for each player. (Illus. 13).



Innkeeper Augustus has served 26 mugs. All guests together have ordered only 20 mugs. There is enough for all. Therefore, each player is credited the mugs he has ordered; Frances gets 1 mug; so her overall result (for all game rounds) is 19 mugs. Benedict and Becky receive the 7 mugs each has ordered; with this, they improve their total result to -1 (Benedict) and 15 (Becky). Pauline obtains the 5 mugs she has ordered. Innkeeper Augustus is left with 6 mugs that nobody has ordered.

Case B: The guests are too greedy!

All guests **together** have ordered **more** than the innkeeper has served.

- **The innkeeper** gets the **entire amount he has served**.
- The player who has made the highest order is the greediest guest. This can be several guests (in the case of exactly identical orders, even all guests). The greediest guest "receives" the **amount he has ordered** in the form of **minus points**. Because of this, the total score of some players can pour into minus territory.
- The player who has made the lowest order (it can be several players) gets the amount **that the greediest guest has ordered**.

The scores of all players are written down on the notepad (Illus. 14).

		Frances	Augustus	Benedict	Becky	Pauline
18	21	18	0	-8	8	0
26	20	1/19	6/6	7/-1	7/15	5/5
29	32	-11/8	-11/-5	29/28	11/26	0/5

(Illus. 14)

Example: The guests have ordered more (32 mugs) than innkeeper Benedict has served (29 mugs). Benedict scores for all 29 mugs. Augustus and Frances, who have both made the highest order (11 mugs) are penalized for their greed; both have to deduct this order amount from their total. Becky, with the most modest order, scores the 11 mugs that the intemperate guests Augustus and Frances have ordered (but only **once**, which means **not** 22 mugs).

A New Round Begins

The innkeeper hands all barrels in the cup to his left neighbor. This player now becomes the innkeeper for the next round. Each guest takes back all his own **game cards** and holds them hidden from the others.

Ending and Winning the Game

The game ends when at least one player reaches a total of 75 mugs (or more) at the end of a round. The player with the most mugs wins.



Designer: Andreas Schmidt
 Artist: Alexander Jung
 English translation:
 Sybille and Bruce Whitehill
 (Word for Wort)
 Art.Nr.: 60 110 5057

©2013 Zoch GmbH
 Brienner Str. 54a
 80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



POLTERFASS



C'est ma tournée !

Un jeu d'Andreas Schmidt

À l'auberge des Danaïdes, on met les tonneaux en perce. Mais le patron a plus d'un tour dans son sac ! Tandis qu'il offre des tournées gratuites aux clients modérés, il ferme le robinet aux poviots qui ne savent plus s'arrêter, pour garder le précieux breuvage* pour lui.

Contenu

(Illus. 1)



1 gobelet



7 tonneaux numérotés : 9/2 (1x), 8/3, 7/4 et 6/5 (chacun 2x)



2 tonneaux spéciaux forcés



6 sous-bocks



48 cartes de 6 couleurs, indiquant une valeur de 0 à 7



1 bloc

But du jeu

À chaque tour, un nouveau joueur endosse le rôle du généreux patron. Ses clients assoiffés se démenent pour se remplir au maximum le gosier avec le breuvage qui leur est offert. À la base, rien de plus simple : plus on commande, plus on boit. Mais le robinet se ferme si l'ensemble des clients commandant plus que ce qu'offre le patron. Celui qui réussit à atteindre 75 chopes ou plus après quelques tournées bien arrosées remporte la partie.

Préparation

- Chaque joueur pose un sous-bock devant lui.
- Le joueur le plus sobre pour compter les points reçoit le bloc et un crayon.
- Chacun prend les 8 cartes d'une couleur et les garde à l'abri du regard des autres.

* à consommer avec modération

Déroulement de la partie

À chaque tour de jeu, un joueur tient le rôle du **patron** ; au premier tour, le plus généreux. Au début du tour suivant, son voisin de gauche prend sa place... Le patron reçoit **tous les tonneaux** et le **gobelet**. Tous les autres joueurs sont les **clients**.

Chaque tour de jeu se décompose en 5 phases, qui se succèdent toujours dans l'ordre suivant :

Phase 1 : Le premier lancer

Phase 2 : La commande des clients

Phase 3 : La tournée

Phase 4 : Le décompte des tonneaux

Phase 5 : L'addition

Phase 1 : Le premier lancer

- Le patron « lance » les tonneaux sur son sous-bock et montre le résultat à tous les autres joueurs. Si **aucun tonneau** n'est debout, il **recommence** ce premier lancer jusqu'à ce qu'au moins un tonneau soit **debout**.
- Le patron place **tous les tonneaux qui sont debout à côté de son sous-bock**.
- Il n'annonce pas encore s'il souhaite continuer à lancer les tonneaux ou pas. (Mais rien ne l'empêche de faire des allusions...)

Phase 2 : La commande des clients

Chaque client pose **1 ou 2 de ses cartes** devant lui, face cachée. Leur valeur indique combien de **chopes** il aimerait avoir.



Francisca commande 8 chopes ; Stella, 7 et Bud, 2.

Ce que doivent savoir les clients au moment de commander :

Chaque client ne gagnera les chopes commandées que si le patron en remplit au moins autant que le nombre total commandé ou si tous les tonneaux d'un lancer sont couchés.

Phase 3 : La tournée

Le patron remplit les verres jusqu'à ce que, soit il **décide de fermer le robinet**, soit **tous les tonneaux d'un de ses lancers soient couchés**.

Il commence par choisir s'il ferme le robinet **tout de suite** (Cas A) ou s'il **continue de lancer** les tonneaux (Cas B).

Cas A

Le patron décide d'**arrêter sa tournée**. Il **ne relance pas** les tonneaux, mais ferme le robinet. On passe alors immédiatement à la phase 4 « Le décompte des tonneaux ». Il doit alors comptabiliser **tous** les tonneaux debout.

Cas B

Si le patron décide de continuer de lancer les tonneaux, il doit respecter les règles suivantes (voir Illus. 3) :

- Il **met de côté tous les tonneaux numérotés** qui sont **debout**. Il n'a plus le droit de les relancer, même plus tard.
- Il remet **tous les tonneaux qui sont couchés** dans le gobelet pour les relancer.
- Pour **chaque tonneau spécial debout**, il peut décider de le mettre de côté **ou** de le remettre dans le gobelet. À n'importe quel moment, il peut décider de relancer aussi un tonneau spécial, pourtant mis de côté auparavant.
- Il relance ensuite les tonneaux remis dans son gobelet sur son sous-bock et montre le résultat à tous les joueurs.



Trois tonneaux numérotés et les deux tonneaux spéciaux sont debout. Si le patron décide de relancer, il doit mettre de côté les trois tonneaux numérotés. À lui de choisir s'il relance les deux tonneaux spéciaux ou un seul.

(Illus. 3)

Après chaque lancer supplémentaire, 2 options se présentent à chaque fois :

1. **Aucun tonneau** (de ce lancer) n'est debout !

→ Fin de la tournée !



← Pas de chance ! Aucun tonneau n'est debout !
Échec du patron !

(Illus. 4)

Si tous les tonneaux du dernier lancer sont couchés, le **patron échoue**. Il doit arrêter sa tournée. On passe alors directement à la phase 5 « L'addition » et le patron repartira bredouille.

2. Au moins 1 tonneau (du nouveau lancer) est **debout** !

→ La tournée peut continuer !



← Comme il y a un tonneau debout, le patron peut continuer.

(Illus. 5)

Si au moins 1 tonneau de ce lancer est debout, le patron peut **décider**:
A) de fermer le robinet (donc de ne plus relancer les tonneaux) **ou bien**
B) de continuer la tournée (en relançant les tonneaux).

Le patron peut ainsi continuer de relancer les tonneaux jusqu'à ce que tous les tonneaux du nouveau lancer soient couchés (voir Illus. 4) ou qu'il décide de fermer le robinet (Cas A).

Phase 4 : Le décompte des tonneaux

Attention : Si tous les tonneaux du nouveau lancer sont couchés, aucun décompte n'a lieu et on passe directement à la phase 5 « L'addition ».

Dès que le patron a fermé le robinet, les tonneaux sont comptabilisés. Le résultat obtenu indique combien de chopes le patron a effectivement servies. Il doit compter **tous les tonneaux debout** de la manière suivante :

- Les tonneaux spéciaux debout qui indiquent un  sont mauvais. Pour **chaque**  le patron **détruit 1** tonneau numéroté debout de son choix.
- Si un tonneau spécial debout indique  le patron **double** la valeur d'un tonneau numéroté debout de son choix.
- Les valeurs (éventuellement doublées) apparaissant sur tous les tonneaux debout non détruits sont additionnées.
- Le résultat indique combien de chopes le patron a effectivement servies. Il est noté sur le bloc dans la colonne « Tournée ».



Exemples:



(Illus. 6a)

$$0 + 3 + 5 + 18 = 26$$

Le total des tonneaux numérotés debout est de 20 chopes. Le patron utilise le tonneau spécial  pour détruire un tonneau « 3 ». Il ne reste donc plus que 17 chopes. Il double la valeur du tonneau « 9 ». Le nombre de chopes servies atteint donc 26.



(Illus. 6b)

$$6 + 3 + 0 + 9 = 18$$

Si le patron avait décidé de détruire le tonneau « 5 » et de doubler la valeur d'un tonneau « 3 », il aurait servi 18 chopes.



(Illus. 6c)

$$6 + 3 + 5 + 0 = 14$$

S'il avait détruit le tonneau « 9 » et doublé un tonneau « 3 », le nombre de chopes servies aurait été de 14.

Si **les deux** tonneaux spéciaux indiquent  le patron peut doubler la valeur de 2 tonneaux debout **différents** de son choix.

(Illus. 7)



$$18 + 16 + 4 = 38$$

S'il n'y a qu'un tonneau numéroté debout, le deuxième tonneau spécial  est ignoré.



$$= 12$$

(Illus. 8)

Si les deux tonneaux spéciaux sont **différents** mais qu'il n'y a qu'un **seul tonneau numéroté** debout, seul l'effet du tonneau destructeur  est pris en compte. Il n'y a pas de doublement.



$$= 0$$

(Illus. 9)

Les tonneaux spéciaux couchés n'ont aucun effet, comme tous les autres tonneaux couchés.

Phase 5: L'addition

Le moment est venu de compter les points ! Tous les clients dévoilent leurs commandes et retournent leurs cartes.
Si le patron a **échoué**, le décompte se fait de la manière suivante:



(Illus. 10)

- **Chaque client gagne autant de chopes que sa commande (la somme de ses cartes jouées).**
- **Le patron ne gagne rien.**

Exemple : Tous les tonneaux du dernier lancer sont couchés. Le patron repart bredouille. Bud gagne ses 13 chopes commandées. Stella et Ines gagnent chacune 7 chopes. Même Francisca « gagne » les « 0 chopes » qu'elle avait commandées, donc rien.

Remarque: Le cas B, page 20 (« Les clients sont trop gourmands ! ») montre l'intérêt de ne jouer que sa carte « 0 ».



(Illus. 11)

Si le patron a fermé le robinet (et ainsi renoncé à relancer les tonneaux), le décompte a lieu de la manière suivante :

Toutes les cartes jouées sont additionnées. La **somme** de toutes ces chopes commandées est inscrite sur le bloc, dans la **colonne « Commande »**.



(Illus. 12)



Exemple : Les clients ont commandé 20 chopes au total.



Les joueurs vérifient alors si l'ensemble des clients a commandé plus que le nombre de chopes servies par le patron.

Deux cas de figure se présentent :

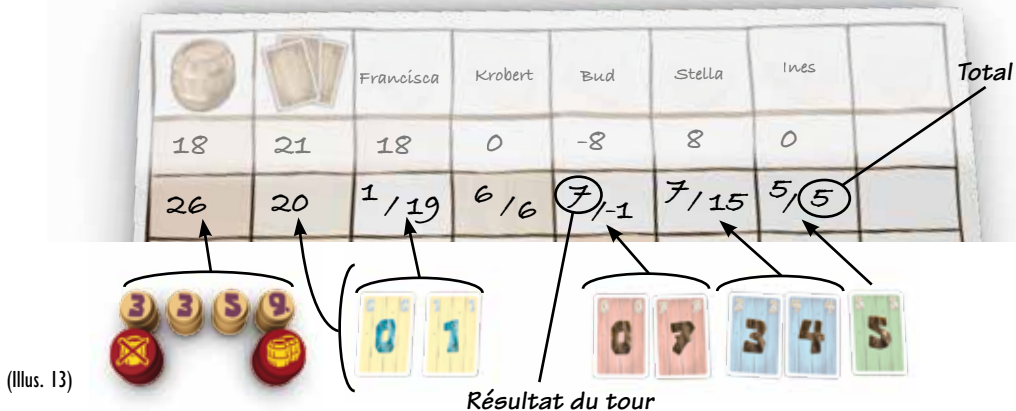
Cas A : Il y en a assez pour tout le monde !

Cas B : Les clients sont trop gourmands !

Cas A : Il y en a assez pour tout le monde !

Le patron a servi au moins autant de chopes que le **nombre total** commandé par l'ensemble des clients.

- Chaque **client** gagne autant de chopes que **ce qu'il a commandé**.
 - Le **patron** gagne le « reste », c'est-à-dire la différence entre le nombre de chopes servies et le nombre de chopes commandées.
- Les chopes gagnées par chaque joueur sont inscrites sur le bloc. À chaque fois doit apparaître le résultat du tour et le total de tous les tours pour connaître à tout moment la position des scores. (Illus. 13).



Résultat du tour

Krobert, le patron, a servi 26 chopes. Les clients n'ont commandé que 20 chopes au total. Il y en a assez pour tout le monde. Chaque client gagne donc les chopes qu'il a commandées : Francisca gagne 1 chope ; son total (de tous les tours) est de 19 chopes. Bud et Stella gagnent chacun leurs 7 chopes et améliorent leurs scores, pour atteindre respectivement -1 (Bud) et 15 (Stella). Inès gagne les 5 chopes commandées. Pour Krobert, le patron, il reste 6 chopes que personnes n'a commandées.

Cas B : Les clients sont trop gourmands !

Tous ensemble, les clients ont commandé plus que la tournée du patron.

- **Le patron** gagne la **totalité de la tournée**.
- Le joueur qui a passé la plus grande commande est le client le plus gourmand. Il peut y avoir plusieurs joueurs à égalité (voir tous s'ils ont passé la même commande). Le client le plus gourmand **perd autant de points que la valeur de sa commande**. Il se peut donc que le score des joueurs devienne négatif.
- Celui qui a passé la plus petite commande (cela peut concerner plusieurs joueurs), gagne autant de points que **la commande du joueur le plus gourmand**.

Les résultats des joueurs sont notés sur le bloc. (Illus. 14).



(Illus. 14)

Exemple : Les invités ont commandé plus de chopes (32) que ce que Bud, le patron, a servi (29 chopes). Bud gagne ces 29 chopes. Krobert et Francisca, qui ont passé la plus grande commande (11 chopes) sont sanctionnés pour leur trop grande soif. Tous deux doivent retrancher ces points de leurs scores. Les 11 chopes, commandées par Krobert et Francisca de manière démesurée, sont gagnées par Stella, la plus raisonnable. Mais elle ne les gagne **qu'une seule fois** (pas 22 chopes).

Une nouvelle tournée commence

Le patron passe tous les tonneaux dans le gobelet à son voisin de gauche, qui devient le nouveau patron du tour suivant. Tous les autres joueurs reprennent **l'ensemble de leurs cartes** en main à l'abri des regards.

Fin de la partie et vainqueur

La partie s'arrête lorsque le score d'un joueur au moins atteint (ou dépasse) 75 chopes à la fin du tour. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de chopes.



Auteur: Andreas Schmidt
Illustrations: Alexander Jung
Traduction: Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5057

©2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



POLTERFASS



All'ultima Botte!

di Andreas Schmidt

All'Osteria "Il Ginepro Selvatico" si aprono le nuove Botti. Tradizione vuole che questa sera bere sia Gratis, ma solo per chi sa accontentarsi. Gli ingordi rischiano di rimanere a becco asciutto mentre l'Oste, un vecchio volpone, può tenersi la Birra incolpare questi sprovveduti.

Materiale

(Fig. 1)



1 Bussolotto



7 Botti Numerate con i Valori 9/2 (1x) 8/3 7/4 e 6/5 (2x)



2 Botti scure Speciali



6 Sottobicchieri



48 Carte in 6 Colori, con Valori da 0 a 7 per ciascun colore



1 Blocchetto

Scopo del gioco

Ad ogni Turno un Giocatore diverso vestirà i panni dell'Oste "Generoso". I Clienti, assetati, gareggiano per Scroccare quante più Birre gelate possibile. Sembra tutto molto semplice: Chi ordina di più, riceve di più. La Spina però rimane chiusa se i Clienti, tutti assieme, ordinano di più di quello che l'Oste può spillare. Vince chi per primo riesce a bersi 75 (o più) Boccali.

Preparazione del gioco

- Ogni Giocatore appoggia davanti a sé un Sottobicchiere, e
- Prende le 8 Carte di un Colore, e le tiene senza farle vedere agli altri.
- Il Giocatore più sobrio riceve il Blocchetto e una Penna per tenere i conti.

* analcolico

Svolgimento del gioco

Ad ogni Turno un Giocatore diverso farà l'**Oste**. Nel primo Turno farà l'oste il Giocatore più generoso. All'inizio di ogni nuovo Turno il Ruolo dell'Oste passerà al Giocatore seguente in senso orario. L'Oste prende **tutte le Botti** e il **Bussolotto**. Tutti gli altri Giocatori faranno i **Clienti**.

Ogni Turno è composto da 5 Fasi che vengono sempre giocate in quest'Ordine:

Fase 1: Il primo Lancio

Fase 2: Le Ordinazioni dei Clienti

Fase 3: La Spillatura

Fase 4: La Conta delle Botti

Fase 5: Il Conto

Fase 1: Il primo Lancio

- L'Oste mescola tutte le Botti nel Bussolotto, poi lo ribalta sul suo sottobicchiere e mostra a tutti gli altri Giocatori il Risultato. Nel caso **nessuna Botte numerata** fosse dritta, **ripete** il lancio finché almeno una Botte numerata non è **dritta**.
- L'Oste appoggia **accanto al suo Sottobicchiere tutte** le Botti **dritte**.
- L'Oste a questo punto si **ferma, senza dover dichiarare se lancerà ancora** o meno. (Ma può parlare liberamente per confondere i Clienti.)

Fase 2: Le Ordinazioni dei Clienti

Ogni Cliente mette sul tavolo **una o due Carte** a faccia in giù. Il Valore delle Carte corrisponde al numero dei **Boccali** che il giocatore ordina.



(Fig. 2)

Francesca ordina 8 Boccali, Becca 7 e Benedetto 2.

Ogni Cliente nel fare la sua Ordinazione deve considerare che:
Ciascun Cliente riceverà i Boccali che ha ordinato se, e soltanto se, ci sarà da bere per tutti.

Fase 3: La Spillatura

L'Oste a questo punto può rilanciare le Botti, finché non decide di **chiudere la Spina** o si ritrova con tutte le **Botti rovesciate**. Anzitutto l'Oste decide **subito** se chiudere la Spina (Caso A) o se **continuare a lanciare** (Caso B)

Caso A

L'Oste **interrompe** immediatamente la **Spillatura**. Chiude la Spina e non lancia più le Botti. In questo caso si passa subito alla Fase 4: "La Conta delle Botti", in cui si calcola il valore di **tutte** le Botti dritte.

Caso B

Se l'Oste continua a lanciare le Botti, deve rispettare le seguenti **Regole di Lancio** (vedi Fig. 3):

- **Tutte le Botti Numerate** che sono **dritte** vengono **accantonate** e, anche successivamente, non verranno più Lanciate.
- **Tutte le Botti rovesciate** vanno nel Bussolotto, per ulteriori rilanci.
- **Le Botti Speciali dritte**, possono essere accantonate o rimesse nel Bussolotto. Inoltre le Botti Speciali, anche se accantonate in precedenza, possono essere sempre rimesse nel Bussolotto. **Quante e quali** accantonare, se dritte, o rilanciare è a discrezione dell'Oste.
- L'Oste lancia le Botti dentro al Bussolotto ribaltandolo sul suo Sottobicchiere, poi mostra a tutti gli altri Giocatori il Risultato.



(Fig. 3)

Tre Botti Numerate e le due Botti Speciali sono dritte. Se l'Oste decide di lanciare ancora, deve prima accantonare le tre Botti Numerate, poi può decidere di accantonare anche le due Botti Speciali, di rimetterle entrambe nel Bussolotto, o di accantonarne una e mettere nel bussolotto l'altra.

Dopo ogni lancio possono Capitare due cose:

1. **Nessuna Botte** (fra quelle lanciate) è dritta!

→ La Spillatura finisce!

2. **Almeno una botte** (fra quelle lanciate) è **dritta!**

→ La Spillatura può continuare!



(Fig. 4)

Poiché nessuna delle Botti Lanciate è dritta, **l'Oste ha sballato**. Deve interrompere la Spillatura. Si passa immediatamente alla Fase 5: "Il Conto", nella quale l'Oste resterà a bocca asciutta.



(Fig. 5)

Se almeno una delle Botti appena Lanciate è dritta, l'Oste può **decidere** nuovamente se

A) chiudere la Spina (smettendo di lanciare) o

B) Continuare la Spillatura (lanciando ancora)

L'Oste può continuare a lanciare finché non gli capita un lancio senza Botti dritte (vedi Fig. 4) oppure chiude la Spina (Caso A)

Fase 4: Valutazione delle Botti

Importante: se nell'ultimo Lancio non c'era nemmeno una Botte dritta, le Botti non vengono valutate. Segue subito la Fase 5 : "Il Conto".

Non appena l'Oste chiude la Spina, vengono valutate le Botti. Il Risultato della Valutazione indica quanti boccali l'oste spilla.

L'oste deve considerare **tutte** le Botti **in piedi** come segue:

- Una Botte Speciale dritta contrassegnata con una  è ranciata. Per **ciascuna** di queste botti l'Oste deve **scartare** una Botte Numerata dritta.
- Per ciascuna Botte Speciale dritta contrassegnata con una , l'Oste **radoppia** il Valore di una Botte Numerata dritta a sua Scelta.
- Il Valore Visibile (eventualmente radoppiato) di ogni Botte Numerata dritta non scartata viene sommato.
- Il Risultato è il totale dei Boccali che l'Oste ha spillato. Il punteggio viene annotato nella colonna "Spillato" (la prima) sul Blocchetto .

Esempio

 (Fig. 6a)

$$0 + 3 + 5 + 18 = 26$$

La Somma delle Botti Numerate dritte é 20 boccali. L'Oste usa la Botte Speciale  per scartare una Botte da "3", così restano 17 boccali. Ora l'oste radoppia il valore della Botte da "9". La quantità spillata Ammonta a 26 Boccali.

 (Fig. 6b)

$$6 + 3 + 0 + 9 = 18$$

Se l'Oste decide di scartare la Botte da "5" e di radoppiare il Valore di una botte da "3", allora spilla 18 Boccali.

 (Fig. 6c)

$$6 + 3 + 5 + 0 = 14$$

Se invece scarta la Botte da "9" e radoppia una Botte da "3", la quantità spillata si riduce a 14 Boccali.

Se **entrambi** le Botti Speciali mostrano , l'Oste può radoppiare il Valore di due Botti Numerate dritte **diverse** a sua Scelta

(Illus. 7) 

$$18 + 16 + 4 = 38$$

Se soltanto una Botte Numerata é dritta, la seconda Botte Speciale con  é scartata.

 = 12 (Fig. 8)

Se le due Botti Speciali sono dritte ma con risultati **diversi**, ed é dritta solo **una Botte Numerata**, allora viene Considerata solo la Botte . Il Radoppio non ha luogo.

 = 0 (Fig. 9)

Le Botti Speciali rovesciate — come tutte le Botti rovesciate — sono scartate.

Fase 5: Il Conto

Ora si tirano le somme! Tutti i Clienti mostrano quanto hanno Ordinato, semplicemente scoprendo le Carte scelte.
Se l'Oste ha sballato, allora il conto è il seguente:



(Fig. 10)

- Ad ogni cliente vengono segnati sul Blocchetto tanti Boccali quanti ne ha Ordinati (la Somma delle sua Carte).
- L'Oste non riceve nulla.

Esempio: Dopo l' ultimo Lancio non c'è nemmeno una Botte in piedi; l'Oste resta a bocca asciutta. Benedetto ottiene i 13 Boccali che ha ordinato. Becca e Paolina segnano 7 Boccali a testa. Anche Francesca "riceve" i Boccali che ha ordinato (0), ovvero nulla.

Nota: Perché potrebbe essere generalmente sensato giocare solo lo zero, mostra caso B a pagina 27: "gli ospiti sono troppo ghiotti!"



(Fig. 11)

Se l'Oste ha chiuso la Spina (rinunciando a Lanciare ancora), allora il conto è il seguente:

Tutte le Carte giocate vengono sommate. Il **Totale** dei Boccali ordinati viene annotato nella colonna "**Ordinazioni**" (la seconda) sul Blocchetto.



(Fig. 12)



Esemio.:I Clienti hanno ordinato tutti insieme 20 Boccali.



A questo punto si verifica se i Clienti hanno ordinato più di quello che l'Oste ha spillato.

Esistono due Possibilità:

Caso A: Ce n'è per tutti!

Caso B: I Clienti sono stati ingordi!

Caso A: Ce n'è per tutti!

L'Oste ha spillato almeno tanti Boccali quanti ne hanno ordinati i **Clienti tutti assieme**

- Ogni **Cliente** riceve i Boccali che ha ordinato.
- L'**Oste** riceve "il Resto", ovvero la **Differenza** tra la quantità che ha spillato e quella ordinata dai Clienti. I Boccali vengono segnati ai Giocatori nel Blocchetto. Annotate il Risultato del Turno di ciascun Giocatore; è **bene** anche annotare il Totale Corrente dei Boccali bevuti da ciascuno nei vari Turni, per avere sempre presente il Punteggio dei Giocatori. (Fig. 13).



(Fig. 13)

Esempio: Augusto è l'oste ed ha spillato 26 Boccali. I Clienti hanno ordinato in totale 20 Boccali. Ce n'è per tutti. A ciascun Cliente vengono segnati i Boccali che ha ordinato. Francesca riceve 1 Boccale. Il suo Totale Corrente (la somma di tutti i Turni) è di 19 Boccali. Benedetto e Becca ricevono, in base alla loro ordinazione, 7 Boccali a testa, e il loro Totale Corrente passa rispettivamente a -1 (Benedetto) e 15 (Becca). Paolina segna i 5 Boccali da lei prenotati. All'Oste, Augusto, rimangono 6 Boccali che nessuno ha ordinato.

Caso B: I Clienti sono stati troppo ingordi!

I clienti hanno ordinato **tutti insieme** più di quello che l'Oste ha spillato.

- L'Oste riceve **Tutto quello che ha spillato**.
- Chi ha Ordinato di più è il Cliente ingordo. In caso di pareggio più clienti diventeranno ingordi (nota bene: se gli ordini sono identici tutti i clienti saranno ingordi!). Il Cliente ingordo (o i Clienti ingordi) "paga" il **suo Ordine** sotto Forma di **Boccali in Meno** da sottrarre alle sue bevute. Il Totale Corrente di un Giocatore può diventare Negativo.
- Il Cliente che ha fatto l'Ordine più piccolo (i Clienti in caso di parità), segna tanti Boccali **quanti ne ha ordinati il Cliente ingordo** (o i Clienti ingordi).



(Fig. 14)

Esempio: I Clienti hanno ordinato di più (32 Boccali) di quello che Benedetto, l'Oste, ha spillato (29 Boccali). Benedetto segna tutti e 29 i Boccali. Per la loro Ingordigia vengono puniti Augusto e Francesca, poiché hanno entrambi fatto l'Ordine più alto (11 Boccali). Tutti e due devono quindi sottrarre dal proprio Totale Corrente quanto Ordinato. Becca, la Cliente più Morigerata, riceve 11 Boccali, che sono stati incautamente ordinati da Augusto e Francesca (solo **una volta**, quindi 11 e **non** 22 boccali).

Comincia un nuovo turno

L'Oste di mano consegna tutte le Botti e il Bussolotto al giocatore alla sua Sinistra. Questo giocatore sarà l'Oste nel nuovo Turno. Tutti gli altri Giocatori **riprendono le Carte giocate** e le mettono, a faccia in giù, assieme alle altre.

Fine del gioco e Vittoria

Il gioco termina quando, alla Fine di un Turno, almeno un Giocatore ha raggiunto il Totale Corrente di 75 Boccali (o più). Vince il Giocatore che ha ricevuto più Boccali.



Autore: Andreas Schmidt
 Illustratore: Alexander Jung
 Traduzione italiana:
 Alfredo Berni

Art.Nr.: 60 110 5057

©2013 Zoch GmbH
 Briener Str. 54a
 80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

