



Таверна «Красный Дракон»

ПРАВИЛА ИГРЫ

Предназначены для чтения на трезвую голову. Попроси кого-нибудь трезвого прочесть тебе их, если уже успел хряпнуть.

◀ ВСТУПЛЕНИЕ ▶

Добро пожаловать в таверну «Красный Дракон»! Если ты играешь впервые, то прочти первые 5 страниц (до раздела «Прочие правила»). Тот раздел состоит из пояснений, которые в первой партии тебе вряд ли понадобятся.

◀ СОСТАВ ИГРЫ ▶

4 колоды персонажей по 40 карт в каждой (Дейдрде, Фиона, Герки и Зот), 4 планшета игроков, 1 колода выпивки из 30 карт, 4 жетона стойкости, 4 жетона опьянения, 50 золотых монет, правила игры.

Жрица Дейдрде



С помощью силы, дарованной Богиней, Дейдрде защищает и исцеляет друзей, а ещё обрушивает праведный гнев на головы подземельных тварей. Она, конечно же, не брезгует пустить ход свою красоту, чтобы добиться желаемого, но кара небес достигнет всякого, кто назовёт её вертихвосткой.

Плюсы: Богиня защищает Дейдрде от зла.



Минусы: против алкоголя Богиня бессильна, а пьяная Дейдрде себе не хозяйка.

Фиона Вспыльчивая



Эта хамоватая воительница отлично владеет мечом... а также топором, кинжалом и вообще всем, чем можно нанести противнику колото-резаные раны.

Плюсы: Фиона выстоит против самых могучих врагов и хорошенько врежет в ответ. А ещё поглотит спиртное литрами — спасибо феноменальной выносливости!



Минусы: к сожалению, она совершенно не может уследить за своим кошельком.

Герки Ловчак



Герки — плутоватый полурослик, в чьих карманах никогда не бывает пусто. Он отлично разбирается в ядах, механизмах и виртуозно бьёт исподтишка, чем не раз спасал друзей от неминуемой гибели. Собственно говоря, только благодаря этому они его до сих пор и не прикончили.

Плюсы: Герки настолько удачлив в азартных играх, что некоторые считают его шулером.



Минусы: он действительно мухлюет.

Волшебник Зот (и его питомец Пуки)



Зот вполне мог бы сидеть в тепле и свете, преподавая теорию магии в Университете Волшебства, если бы не его питомец Пуки — бешеный кролик-алкаш.

Плюсы: Зот — искусный карточный фокусник, а значит, и в азартных играх силён. В его распоряжении обширный арсенал заклинаний на все случаи жизни — от испепеления врагов до драк, попок и азартных игр.



Минусы: кролик реально поехавший. Без дураков.

◀ ЦЕЛЬ ИГРЫ ▶

Остаться на ногах и при деньгах. Если у тебя закончилось золото или опьянение сравнялось со стойкостью (а то и превысило), ты выбываешь из игры.

◀ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ▶

Перемешай колоду выпивки и положи её так, чтобы каждый игрок мог дотянуться. Оставь рядом место для стопки сброса выпивки. Если ты используешь больше 30 карт выпивки (например, замешал туда промо-карты или выпивку из других наборов), отсчитай 30 карт с верха колоды, а остальные убери в коробку.

Каждый игрок берёт планшет, жетон стойкости, жетон опьянения и колоду понравившегося персонажа.

Перемешай колоду персонажа и положи её на соответствующее место планшета. Когда тебе понадобится сбрасывать карты персонажа, клади их рядом с колодой в ячейку «Сброс».

Возьми **10 золотых** — это твоя заначка. (При игре вдвоём возьмите по 8 золотых. Если вас 7 или больше, каждому необходимо взять 12 золотых.) Отложи оставшееся золото в сторону, это деньги таверны.

Помести жетон стойкости на деление «20» планшета, а жетон опьянения — на деление «0».

Возьми карту из колоды выпивки и помести её лицевой стороной вниз на ячейку «Выпей меня!». Пока на неё не смотри.

Возьми на руку **7 верхних карт** из колоды своего персонажа. На эти карты можешь смотреть сколько угодно, главное — не показывай их другим игрокам.

Кстати, другие делают то же, что и ты. И пусть уже кто-нибудь начинает!

◀ ПОРЯДОК ХОДА ▶

Ход игрока состоит из четырёх этапов, которые совершаются в следующем порядке: сброс и добор карт, действие, заказ выпивки, кутёж.

1. Сброс и добор карт

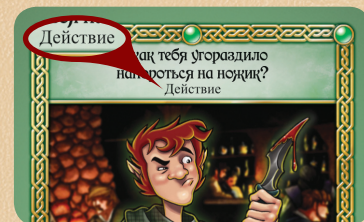
Можешь сбросить сколько угодно ненужных тебе карт с руки. После этого добери карты из колоды персонажа так, чтобы на руке оказалось 7 карт. Обрати внимание, что ты не можешь играть карты, пока не закончил добор.

Если ты взял последние карты из колоды персонажа, перемешай стопку сброса и положи её на планшет на место колоды.

Если у тебя на руке 7 или более карт, можешь пропустить этап сброса и добора.

2. Действие

Можешь сыграть **одну карту со своим действием**. Для этого прочитай вслух её название и дай другим игрокам шанс отреагировать на карту, затем следуй тексту карты, а потом положи её в ячейку сброса на своём планшете.



Золотая монета



Жетон стойкости



Жетон опьянения

Прозыгрыш некоторых карт может привести к тому, что начнётся раунд азартных игр (см. раздел «Азартные игры»).

Если ты не можешь или не хочешь играть карту, пропусти этот этап.

3. Заказ выпивки

Возьми верхнюю карту из колоды выпивки и не подсматривая положи на верх колоды «Выпей меня!» любого другого игрока лицевой стороной вниз.

Если в колоде выпивки закончились карты, все игроки должны заплатить, чтобы из погреба принесли ещё выпивки (подробнее в разделе «Правила выпивки»).



4. Кутёж

Раскрой верхнюю карту в твоей стопке «Выпей меня!», следуй её указаниям и положи её в стопку сброса выпивки (напомним, что у выпивки сброс общий для всех игроков и находится рядом с колодой). Часть указаний на картах выпивки представлена символами:



Крепость выпивки. Твоё опьянение изменяется на [X].



Добавь запивон (подробнее в разделе «Правила выпивки» на стр. 5).



Твоя стойкость изменяется на [X].

Если твоя стопка выпивки пуста, то вместо того чтобы кутить, ты потихоньку трезвеешь. Снизь своё опьянение на 1.

Конец хода

Когда ты закончил кутить, ход переходит к игроку слева от тебя.

КАРТЫ СО СВОЙСТВАМИ «ИНОГДА» И «ВСЕГДА»

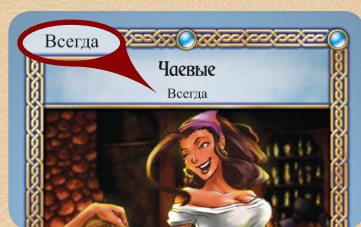
Карты со свойством «иногда» можно сыграть только при определённых условиях, которые указаны в тексте каждой такой карты.

Некоторые карты позволяют игнорировать или отменять другие карты. Подробности читай на стр. 6.

Ты можешь сыграть несколько карт со свойством «иногда» в ответ на одно и то же игровое событие, даже если это несколько копий одной и той же карты. Но играть надо по одной карте за раз, чтобы дать другим игрокам возможность отреагировать на каждую из них.

Карты со свойством «всегда» можно сыграть в любое время, даже если при этом они прерывают другое игровое действие.

Подходящие карты со свойствами «иногда» и «всегда» можно сыграть на любом этапе хода — либо до, либо после игрового действия этого этапа. Например, можешь сыграть карту со свойством «всегда» на этапе сброса и добора карт до того, как начнёшь сбрасывать и добирать.



Если сразу несколько игроков хотят сыграть карты со свойствами «иногда» или «всегда» одновременно, читай пункт «Синхронность» в разделе «Прочие правила» на стр. 6.

ПРОИГРЫШ

У тебя закончилось золото

Если у тебя закончились деньги, тебя вышвырнут на улицу и остаток ночи ты проведёшь в конюшне. Ты выбываешь из игры.

Ты в отключке

Если твоё опьянение сравнялось со стойкостью или превысило её, ты отключаешься. Тебя оттаскивают в комнату наверху таверны, чтобы ты как следует проспался. Твоё золото делится между таверной и игроками, которые ещё в игре. Половина твоих денег (округляй вверх) достаётся таверне. Вторая половина делится поровну между оставшимися игроками, а остаток от деления снова достаётся таверне. Ты выбываешь из игры.

Если у тебя кончилось золото или ты в отключке, ты не проигрываешь немедленно. Сперва закончи применять эффекты сыгранных карт, если ещё не успел. После применения эффектов этих карт у тебя есть последний шанс сыграть карты со свойствами «иногда» или «всегда», чтобы спасти себя или подгадать другим. Если же и это не помогло, ты выбываешь из игры.

Если после проигрыша в твоей стопке «Выпей меня!» остались карты, положи их в сброс выпивки.

Несколько игроков могут проиграть и одновременно. В подобной ситуации сначала определи, кто из игроков в отключке. Подели их золото между оставшимися игроками согласно описанным правилам. После этого выбывают игроки, у которых закончилось золото. Таким образом, если один игрок отключается, а у другого в этот момент кончается золото, то потерявший золото игрок может спастись, получив долю перепившего игрока!

Если несколько игроков проигрывают одновременно и в игре больше никого не осталось, партия заканчивается ничьей между последними проигравшими.

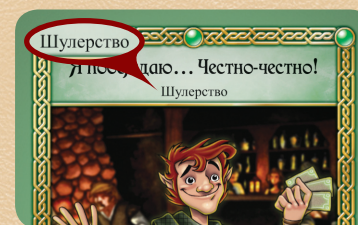
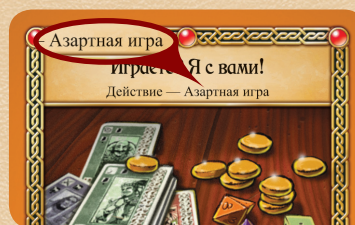
АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Когда карта «Играете? Я с вами!» сыграна на этапе действия одного из игроков, начинается раунд азартных игр.

В начале раунда азартных игр обычное течение партии приостанавливается и каждый игрок должен поставить на кон 1 золотой, положив его в центр стола (смотри не перепутай ставки с золотом таверны).

Считается, что игрок, начавший раунд азартных игр, в данный момент побеждает (имеет перевес в раунде).

Ходы передаются по часовой стрелке от игрока, начавшего раунд. В свой ход можешь либо сыграть карту со свойством «азартная игра» или «шулерство», либо спасовать.



Сыграть карту «азартной игры» или «шулерства»: этим ты получишь перевес в раунде азартной игры. Сыгранная карта может обладать и другими эффектами.

Спасовать: ты можешь спасовать и не играть карт. Можно спасовать, даже если у тебя есть карты «азартной игры» или «шулерства», которые ты мог бы сыграть. Если ты спасовал, то остаёшься в раунде азартных игр и сможешь позже в свой черёд сыграть карту «азартной игры» или «шулерства», если, конечно, раунд не завершится раньше.

Окончание раунда азартных игр

Если ты сыграл карту со свойством «азартная игра» или «шулерство», а все остальные игроки после тебя пасуют, раунд азартных игр завершается и ты выигрываешь. Забери всё поставленное на кон золото себе.

Как только спасовал последний игрок, раунд азартных игр сразу завершается и ты больше не можешь играть карты, влияющие на раунд (кроме случаев, когда на карте прямо указано, что её можно сыграть). Например, карта «А девка решила, что это чаевые...» не может быть сыграна после того, как спасовал последний игрок.

Если в тексте карты сказано, что ты выигрываешь раунд азартных игр, то раунд немедленно завершается, а ты забираешь всё поставленное на кон золото.

Когда раунд азартных игр завершается, возобновляется обычное течение партии. Игрок, начавший раунд азартных игр, продолжает игру с этапа заказа выпивки.

«Козырная рука!»

«Козырная рука!» — особая карта азартной игры, поскольку после неё получить перевес в раунде можно только при помощи карты со свойством «шулерство». Если кто-то сыграл карту «Козырная рука!», а другой игрок после этого — карту со свойством «шулерство», то дальше можно разыгрывать любые карты со свойствами «азартная игра» или «шулерство». Просто запомни:

- карты «шулерства» можно играть после любых карт;
- карты «азартной игры» можно играть после любых карт, кроме карты «Козырная рука!».



Выход из раунда азартных игр

Некоторые карты позволяют тебе выйти из раунда азартных игр. Если ты вышел, то в этом раунде больше не можешь играть карты со свойствами «азартная игра» или «шулерство». Карты со свойствами «иногда» и «всегда» можешь играть как обычно. Карты, свойство которых требует от тебя поставить золото на кон (например, «Повышаю!»), больше на тебя не действуют. Золото, которое ты уже поставил на кон, там и остаётся.

Если ты играешь карту, которая требует от игроков поставить золото на кон, и сразу же выходишь из раунда (например, сыграв сначала «Играете? Я с вами!», а затем «Отвали! Я полирую свои клинки»), то раунд продолжается как обычно, но в текущий момент никто не имеет перевеса. Если раунд азартных игр завершится до того, как кто-то из игроков получит перевес, всё поставленное на кон золото достанется таверне.



Вынужденный выход из раунда азартных игр

Некоторые карты могут вынудить игрока выйти из раунда. Когда игрока вынуждают это сделать, каждый игрок, в том числе и вынуждаемый, имеет возможность ответить (например, картой «Моя Богиня видит всё! Ты — шулер!» или другими «антишулерскими» картами).

Если после вынужденного выхода в раунде останется один игрок, то у игроков есть последняя возможность отреагировать, как описано выше. Если этого не случилось, раунд азартных игр завершается и оставшийся игрок побеждает.

Если во время раунда азартных игр закончилось золото

Если у тебя во время раунда азартных игр закончилось золото, ты остаёшься в партии как минимум до тех пор, пока раунд не завершится, даже если ты из него вышел (или тебя вынудили выйти). Игнорируй любые эффекты, вынуждающие тебя платить или ставить на кон. Если ты не выигрываешь этот раунд азартных игр, то оказываешься вне игры и вне таверны — золото-то у тебя закончилось.

Если ты играешь карту, которая требует, чтобы все игроки поставили на кон, а сам при этом не можешь поставить (из-за того, что нет золота в заначке), то на кон не ставит никто.

Пример раунда азартных игр:

В свой ход Зот играет карту «Играете? Я с вами!» и начинает раунд азартных игр.

Дейдре играет карту «Нет, эти деньги я раздам неимущим» и выходит из раунда. Она не ставит на кон, но теперь всю оставшуюся часть раунда не сможет играть карты со свойствами «азартная игра» или «шулерство».

Зот, Герки и Фиона ставят на кон по одному золотому. Так как Зот начал раунд, он пока побеждает (имеет перевес).

Герки в свой ход решает спасовать.

Фиона играет карту «Повышаю!» и заставляет всех игроков, участвующих в раунде, поставить на кон ещё один золотый (теперь на кону 6 золотых). Карта «Повышаю!» даёт Фионе перевес в раунде, так что теперь она побеждает.

Зот играет карту «Козырная рука!». Это специальная карта «азартной игры», которая может быть побита только картой со свойством «шулерство». Теперь снова побеждает Зот.

Герки играет «шулерскую» карту «Ой... Картишки выскользнули...» и получает перевес в раунде.

Фиона пасует.

Зот играет карту «Играете? Я с вами!». Этой картой можно не только начать раунд азартных игр, но и получить перевес, так что Зот снова на коне!

Герки пасует, Фиона следует его примеру.

На этом раунд завершается, и Зот выигрывает 6 поставленных на кон золотых.



❖ ПРАВИЛА ВЫПИВКИ ❖

Выпивка на исходе

Если в колоде выпивки закончились карты, каждый игрок платит таверне 1 золотой, чтобы девка принесла ещё.

После того как все заплатили, перемешай сброшенные карты выпивки, и у тебя получится новая колода. Это происходит мгновенно, поэтому выпивка в колоде есть всегда. Карты, лежащие у игроков в стопках «Выпей меня!», остаются на местах.

Попойки

Некоторые карты в колоде выпивки — попойки. Если тебе попала такая карта, следуй её указаниям. Карты, влияющие на карты выпивки, не влияют на карты попойки, если на них прямо не указано обратного. Можешь реагировать на карты попок точно так же, как и на любые другие, но как только эффект карты попойки начал применяться, отменить или проигнорировать его уже нельзя.



Запивоны

Если на раскрытой карте выпивки в названии указано «с запивоном», а на кружке стоит символ «+», раскрой ещё одну карту из той же колоды или стопки, откуда брал выпивку. Если ты снова раскрыл выпивку, добавь её эффект к предыдущей. Если на новой карте опять указано «с запивоном», добавь её эффект к предыдущей и тяни ещё выпивку.



❖ ПРОЧИЕ ПРАВИЛА ❖

Пределы стойкости, опьянения и золота

Твоя стойкость и опьянение не могут опуститься ниже 0 или подняться выше 20. Золота не может быть меньше 0, но его максимум не ограничен. Если вдруг таверна останется без денег, используй что-нибудь (монеты, пуговицы, печенье, да что угодно) в качестве замены.

Если эффект карты не может быть полностью разыгран из-за этих ограничений, то он разыгрывается настолько полно, насколько это возможно.

Пример: у Герки 20 стойкости. Дейдре играет «Молитву за здоровье», чтобы Герки заплатил ей 1 золотой и его стойкость повысилась на 2. Стойкость Герки нельзя повысить на 2 — он полностью здоров, но всё равно обязан заплатить Дейдре 1 золотой.



Карты, влияющие на стойкость, опьянение и золото

На некоторых картах указано, что их можно сыграть в ответ на карту, влияющую на стойкость, опьянение или золото (влияет — значит, может напрямую изменить значение при розыгрыше эффекта).

Если в твоей стопке «Выпей меня!» не остаётся карт на то, чтобы раскрыть запивон, или если запивоном оказалась карта попойки, то никакого дополнительного эффекта не будет. Не тяни следующую карту. Ты не трезвеешь, если твоя стопка «Выпей меня!» заканчивается, когда ты должен вытянуть запивон.

В колоде выпивки всегда есть выпивка, ты же помнишь. Так что, если ты должен потянуть запивон оттуда и в колоде не осталось карт, следуй правилам раздела «Выпивка на исходе», а затем тяни запивон.

Выпивка и все запивоны к ней считаются единым целым. Карта, позволяющая игнорировать выпивку, позволит тебе игнорировать как саму карту выпивки, так и все её запивоны.

Игроки не могут отреагировать на карту выпивки, пока не будут раскрыты все её запивоны.

Пример запивона 1: Фиона раскрывает карту из своей стопки «Выпей меня!» и получает «Вино с запивоном». Она тянет следующую карту из этой же стопки и получает «Драконью горелку». Эффекты обеих карт суммируются и в сумме должны повысить опьянение на 6. Фиона играет карту «Эта бурда прекрасно отчищает ржавчину с доспехов!» и игнорирует выпивку, поэтому её опьянение не повышается.

Пример запивона 2: во время попойки «Кто кого перепьёт!» Дейдре раскрывает карту «Пинта светлого с запивоном» из колоды выпивки. Она тянет следующую карту из той же колоды и получает «За счёт заведения!». Поскольку раскрыта попойка, она не оказывает никакого эффекта как запивон. Дейдре повышает своё опьянение на 1.

Заказ дополнительной выпивки

Некоторые карты позволяют получить больше выпивки на этапе её заказа. Если ты заказал ещё, положи заказанную выпивку лицевой стороной вниз в стопку «Выпей меня!» любого игрока. Если хочешь, можешь положить всю выпивку кому-то одному, а можешь разделить карты между несколькими игроками так, как тебе угодно.

Если карта не может изменить значение только потому, что оно уже предельно, считается, что карта по-прежнему на него влияет. Карты со свойством «азартная игра», вынуждающие тебя ставить на кон, не считаются напрямую влияющими на твоё золото.

Нельзя проигнорировать раунд азартных игр при помощи карты, позволяющей тебе игнорировать карту, влияющую на твоё золото.

Пример 1: Фиона играет «Чаевые», чтобы Герки заплатил таверне 1 золотой. В ответ Герки играет «Эй, куда подевался этот мелкий?!» и игнорирует «Чаевые», так как в этом случае карта напрямую влияет на его золото.

Пример 2: Зот раскрывает карту «Вино» на своём этапе кутежа. Герки играет «Добавим-ка остроты!», чтобы увеличить крепость «Вина» на 2. В этом случае Зот не может сыграть «Звёзды говорят: «Нет!»», потому что карта Герки не влияет на его опьянение напрямую, а лишь изменяет эффект «Вина».



Пример 3: Зот раскрывает «Драконью горелку» на своём этапе кутежа. Он играет «Пуки, фу! Брось бяку!» и игнорирует выпивку. Дейдрде играет «Ну уж нет!» и отменяет карту «Пуки, фу! Брось бяку!». В этом случае Зот не может сыграть «Звёзды говорят: “Нет!”», потому что карта Дейдрде не влияет на его опьянение напрямую, а лишь отменяет карту Зота, которая позволила бы ему игнорировать выпивку.

Пример 4: Зот имеет перевес в раунде азартных игр. В конце раунда Герки играет «Думаешь, ты выиграл? Фигушки...», чтобы забрать себе всё, что стоит на кону. Зот не может сыграть «Звёзды говорят: “Нет!”», потому что карта Герки влияет не на его золото, а на итоги раунда азартных игр.

Игнорирование и отмена

Некоторые карты со свойством «иногда» позволяют отменять или игнорировать другие карты.

Когда ты отменяешь карту, она сразу отправляется в сброс. Ни один из её эффектов не применяется.

Когда ты игнорируешь карту, карта разыгрывается согласно правилам, но конкретно на тебя влияния не оказывает. На других игроков карта влияет как обычно.



Пример отмены: Дейдрде играет «Я не из этих жриц!», чтобы стойкость Зота снизилась на 2. Зот играет «Пуки, фу! Это мой друг!», чтобы стойкость Дейдрде тоже снизилась на 2. Дейдрде отвечает картой «Ну уж нет!» и отменяет карту Зота, потому что её эффект не применяется и Зот не наносит Дейдрде никакого уцерб.

Пример игнорирования: Зот играет «Только не это! Пуки впал в пьяный угар!», чтобы стойкость каждого другого игрока снизилась на 1. В ответ Дейдрде играет «Не глупи!», и её стойкость не снижается, в отличие от стойкости остальных игроков, на которых карта Зота действует как обычно.

Если в тексте карты нет слов «отмени» или «игнорируй», она не позволяет тебе отменять или игнорировать другие карты. Так, например, карты, уменьшающие или переводящие урон, снижающие опьянение или передающие выпивку другим игрокам, ничего не отменяют и не игнорируют.

Многие карты позволяют игнорировать карту выпивки. Игнорировать можно только ту выпивку, которую собираешься употреблять лично ты. Ты не можешь игнорировать выпивку другого игрока, кроме случаев, когда другой игрок передал её тебе, разделил её с тобой или иным образом перевёл на тебя её эффект.

Синхронность

Всякий раз, когда карту играют с руки либо раскрывается карта выпивки или попойки, все игроки (в порядке очереди, начиная с игрока, сыгравшего или раскрывшего карту) могут отреагировать, сыграв подходящие карты со свойством «иногда» в ответ.

Если никто не реагирует на карту, она разыгрывается согласно правилам. Если один из игроков сыграл ответную карту и применил её эффект, у всех игроков (в порядке очереди, как указано выше) появляется ещё одна возможность отреагировать на первоначальную карту. Если никто из игроков не отвечает, карта разыгрывается согласно правилам.

Пример синхронности 1: Герки раскрывает карту «Пинта светлого» на своём этапе кутежа. У него есть карта «Уронили пиво на пол...», которая позволяет ему игнорировать выпивку, но он решает оставить её про запас, поскольку крепость выпивки всего-навсего 1. Дейдрде играет «Воду в вино» и повышает крепость выпивки на 2. После того как карта Дейдрде разыграна, Герки получает возможность изменить своё первоначальное решение и всё-таки сыграть «Уронили пиво на пол...», чтобы проигнорировать уже креплённую «Пинту светлого». Что он и делает.



Если сразу двум или более игрокам нужно одновременно раскрыть карту выпивки и следовать её указаниям (например, во время попойки «Кто кого перепьёт!»), то сначала они раскрывают карты выпивки и запивовов (если нужны). После этого, в порядке хода (см. выше), игроки могут сыграть карты со свойством «иногда», влияющие на выпивку, и подходящие карты со свойством «всегда». Когда игроки закончат разыгрывать свои карты и отвечать на карты соперников, они одновременно приступают к распитию.

Если двое или более игроков одновременно отвечают картами со свойствами «иногда» и «всегда» на одно и то же событие, то игроки должны взять свои карты обратно, а затем начать разыгрывать карты в порядке хода, начиная с игрока, чей ход происходит в данный момент. При этом сначала игроки должны разыграть все карты со свойством «всегда», а потом аналогичным образом — все карты со свойством «иногда».

В ходе игры может возникнуть тупиковая ситуация, когда двое или более игроков не могут определиться с выбором и поэтому выжидают, чтобы сходил кто-то другой. Разрешить её просто: в порядке хода, начиная с игрока, чей ход происходит в данный момент, каждый игрок объявляет свой выбор, после чего игра продолжается в обычном режиме.

Пример синхронности 2: у Дейдрде 12 стойкости и 10 опьянения. На своём этапе кутежа она раскрывает «Эльфийские вино». Для того чтобы не отключиться, Дейдрде играет «Погоди-ка! Эти люди хотят поговорить о моей Богине» и игнорирует выпивку. И у Герки (сидящего слева от Дейдрде), и у Зота (сидящего слева от Герки) есть по карте «Ну уж нет!». Каждый из игроков догадывается, что у другого эта карта тоже есть. Герки и Зот очень хотели бы отменить карту, сыгранную Дейдрде для игнорирования выпивки, но никто из них не хочет лишиться ценной карты «Ну уж нет!». Ситуация тупиковая, поэтому сначала Герки, а затем Зот должны либо отреагировать на карту Дейдрде, либо ничего не делать. Если ни Герки, ни Зот так и не решатся сыграть «Ну уж нет!» в ответ на карту Дейдрде, то жрица проигнорирует свою выпивку и останется в игре.

Если в результате сыгранной карты началась цепь событий, во время которой двое или более игроков хотят сыграть свои карты, то участники разыгрывают свои карты в соответствующей последовательности.

Пример синхронности 3: Зот сыграл «Только не это! Пуки впал в пьяный угар!», чтобы стойкость каждого другого игрока снизилась на 1. Видя такую беду, Герки хочет сыграть «Пора заныкаться под стол» и игнорировать эту карту, а Дейдрде хочет сыграть «Богиня недовольна!», чтобы нанести Зоту ответный урон. Поскольку игнорирование действия карты Зота происходит до снижения стойкости игроков, Герки играет «Пора заныкаться под стол» первым. После этого карта Зота разыгрывается, и стойкость каждого из его противников (кроме Герки, который вовремя заныкался) снижается на 1. Теперь Дейдрде, получив урон, с чистой совестью может сыграть «Богиня недовольна!» и нанести Зоту ответный удар.

«А девка решила, что это чаевые...»

Четыре важные вещи, которые надо знать об этой карте:

- Её нельзя сыграть в ответ на «Играете? Я с вами!» или «Повышаю!», чтобы избежать необходимости поставить на кон.
- Её нельзя сыграть в ответ на карту, которая завершает раунд азартных игр.
- Её нельзя сыграть после того, как последний игрок спасовал.
- Её **можно** сыграть в ответ на эффект, вынуждающий игрока выйти из раунда азартных игр, даже если этот эффект приведёт к тому, что в раунде останется только один игрок.

«Девка просит не играть с выпивкой»

Игнорирование или отмена выпивки, передача выпивки другому игроку, её деление, а также увеличение или уменьшение её крепости считаются изменениями эффекта выпивки, так что эта карта может быть сыграна во всех этих случаях.

Эту карту нельзя сыграть для отмены другой карты «Девка просит не играть с выпивкой».

Эту карту нельзя сыграть для отмены карты, заказывающей выпивку, заставляющей тебя пить или напрямую повышающей твоё опьянение.

Эту карту нельзя сыграть для отмены карты, влияющей на карты попойки.

Разделить выпивку

Если сыграна карта, позволяющая разделить или скопировать выпивку, создаются отдельные, независимые друг от друга выпивки. Карты, влияющие на выпивку, действуют только на одну из разделённых выпивок, а не на все сразу. Если выпивка была изменена до разделения, то делится изменённая выпивка.

Пример разделения выпивки 1: Фиона раскрывает «Эльфийское вино» (крепость 3). Сыграв «Ну что, раздавим кружечку?», она разделяет одну выпивку на две (с крепостью 2 каждая: сперва крепость 3 разделили пополам, затем округлили в большую сторону). Герки играет карту «Добавим-ка остроты!» и повышает крепость одной из двух выпивок на 2. В результате этих манипуляций одна выпивка повысит опьянение персонажа на 2, а другая на 4.

Пример разделения выпивки 2: Герки играет «Добавим-ка остроты!» сразу, как только раскрыта карта «Эльфийское вино», увеличивая его крепость до 5. Затем Фиона играет «Ну что, раздавим кружечку?»: тем самым создаются две выпивки с крепостью 3 каждая.

Чтобы разделить выпивку с одним или несколькими запивонами, нужно сначала сложить все числовые значения одинаковых эффектов (крепость с крепостью, стойкость со стойкостью, количество добираемых карт с количеством добираемых карт и т. д.), после чего разделить итоговую сумму каждого из эффектов пополам, округляя вверх.



Пример разделения выпивки 3: на своём этапе кутежа Фиона раскрывает «Эльфийское вино с запивоном», в роли запивона выступает «Вдохновляющий гномий эль» (из набора «ТКД 3» — крепость 2, добери 2 карты). Затем Фиона играет «Ну что, раздавим кружечку?», чтобы разделить выпивку с Герки. И Фиона, и Герки увеличивают своё опьянение на 3 и добирают по одной карте.

«За счёт заведения!»

Эффект от карты «За счёт заведения!» похож на эффект «Разделить выпивку», но не считается разделением. Когда выпивка раскрывается из колоды по эффекту карты «За счёт заведения!», каждый игрок сразу получает отдельную, независимую копию этой выпивки. Игроки не имеют возможности повлиять на выпивку до того, как она будет скопирована, но могут повлиять на отдельные её экземпляры после.

Кто кого перепьёт!

Когда игрок раскрывает карту попойки «Кто кого перепьёт!» в качестве своей выпивки, каждый игрок, начиная с того, чей сейчас ход, раскрывает верхнюю карту колоды выпивки. Если это карта попойки, она не оказывает никакого эффекта и считается выпивкой с крепостью 0. Если это выпивка «с запивоном», игрок продолжает раскрывать карты выпивки по мере необходимости. После того как все игроки раскрыли одну или несколько карт из колоды выпивки, они в порядке хода могут сыграть карты со свойством «иногда», влияющие на выпивку, и подходящие по случаю карты со свойством «всегда». Когда все игроки закончили играть карты, каждый игрок выпивает и сбрасывает карту выпивки, после чего игрок, раскрывший самую крепкую выпивку, получает по 1 золотому от других игроков.

Если игрок побеждает в попойке «Кто кого перепьёт!» и одновременно с этим отключается, то сначала он получает от остальных по 1 золотому за победу в попойке, а уже потом отключается.

Если у двоих или более игроков раскрыты выпивки равной крепости и образовалась ничья, претенденты на победу повторяют процесс: раскрывают, изменяют, пьют и сбрасывают выпивку, пока не будет явного победителя. Если в процессе разрешения ничьей отключаются все претенденты на победу в попойке, кроме одного, находящийся в сознании считается победителем и дальше не раскрывает карты выпивки. Если при разрешении ничьей отключились все, в попойке никто не побеждает.

Карты, увеличивающие или уменьшающие крепость выпивки, *влияют* на результат попойки «Кто кого перепьёт!». Если выпивку делят, игнорируют или передают другому игроку, это не влияет на результат попойки. Если игрок пьёт дополнительную выпивку во время попойки (например, потому что Фиона сыграла «Мы в таверне, а ты не пьёшь. Ты что, нас не уважаешь?!»), то дополнительная выпивка *не влияет* на результат попойки.

Если крепость выпивки ниже 0 (как у «Пробудилочки»), то в рамках попойки «Кто кого перепьёт!» она считается выпивкой с крепостью 0, но на твоё опьянение влияет как обычно.





Пример попойки «Кто кого перепьёт!» 1: Дейдре достаётся «Эльфийское вино» (крепость 3), а Зот раскрывает «Пинту светлого» (крепость 1). Дейдре играет «Вино в воду», снижая крепость своей выпивки до 1, так что у игроков образуется ничья. Каждый из них получает равное опьянение от выпивки, и попойка «Кто кого перепьёт!» продолжается.

Пример попойки «Кто кого перепьёт!» 2: Дейдре раскрывает «Драконью горелку» (крепость 4), а Герки достаётся «Пинта тёмного» (крепость 1). Дейдре играет «Тебе это явно нужнее, чем мне!», чтобы передать выпивку Герки. Опьянение Герки повышается на 5, но Дейдре всё равно побеждает в попойке.

Если во время попойки «Кто кого перепьёт!» у тебя закончилось золото, ты остаёшься в игре по крайней мере до конца попойки. Игнорируй любые эффекты, которые заставляют тебя платить. Если ты не побеждаешь в попойке,



то золота у тебя как не было, так и нет, и ты вылетаешь из игры, потому что нищebroдам в таверне не место.

Пример попойки «Кто кого перепьёт!» 3: у Фионы 1 золотой, и она раскрывает попойку «Кто кого перепьёт!» во время своего этапа кутежа. Игроки начинают раскрывать карты, но колода выпивки подходит к концу, и каждый игрок платит таверне 1 золотой, чтобы получить новую выпивку. Фиона отдаёт свой последний золотой, так что она теперь без гроша и просто обязана победить в попойке, чтобы остаться в игре. Ей везёт: она раскрывает «Драконью горелку», побеждает и получает за это по 1 золотому от каждого другого игрока. Она остаётся в игре.



Если игрок отключается во время попойки, он выбывает из игры, но до окончания попойки его золото не делится между игроками. Игроки, проигравшие игру таким образом, всё равно сначала платят победителю попойки 1 золотой, и лишь после этого их деньги делятся между игроками согласно правилам.

◆ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ◆

Таверна «Красный Дракон», седьмая редакция

Авторы игры: Джефф Боттон, Коллин Скадл и Клифф Бом

Дополнительная разработка: Джефф Морроу

Художественное руководство: Клифф Бом

Художественное оформление: Кеннон Джеймс, Cold Fuzion Studios и Бет Тротт

slugfestgames.com

Published by SlugFest Games West, LLC.

Package and Contents © SlugFest Games West, LLC. 2006-2016

The SlugFest Games logo and the Red Dragon Inn logo are trademarks of SlugFest Games West, LLC.

◆ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ» ◆

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редакторы: Валентин Матюша, Евгения Некрасова

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru



Выпущено при поддержке CrowdRepublic.

Технический директор CrowdRepublic: Дмитрий Астапкович

Куратор игровых проектов CrowdRepublic: Алексей Бабайцев

crowdrepubliс.ru