



Таверна «Красный Дракон»

Пирюшка в стиле кунг-фу

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. Если же ты знаком с правилами по другим версиям «Таверны», в первую очередь тебе понадобятся правила новых персонажей на стр. 9.

❖ СОСТАВ ИГРЫ ❖

4 колоды персонажей по 40 карт (Захан, Сэра, Лизвик и Джоран), жетон фляги, колода вещей Лизвик из 18 карт, 4 планшета игроков, 1 колода выпивки из 30 карт, 4 жетона стойкости, 4 жетона опьянения, 50 золотых монет, правила.

Барахольщица Лизвик

Лизвик — непревзойдённый мастер решения любых проблем с огромным арсеналом снаряжения. В её бездонной сумке содержатся редкие и любопытные предметы со всего света. Лизвик не раз вытаскивала товарищей из передряг, умело задействуя совершенно неподходящую вещь в нужный момент.

Плюсы: коллекция барахла Лизвик — предмет зависти для академий, гильдий и скопидомов...

Минусы: ...и им бы хотелось всё это вернуть себе!

Пьяный мастер Захан

Отец Захана — спокойный эльфийский вельможа, гуру медитативных боевых техник. Мать же была разнузданной атаманшей варваров, любившей закапывать весёлые пирушки. Столь уникальное происхождение позволило Захану создать собственный стиль боя, который с виду кажется рискованным. Те враги, что недооценивают силу «пьяного» мастера, жалеют об этом сполна!

Плюсы: пьяный стиль боя Захана делает его серьёзным противником.

Минусы: порой он попросту пьян.

Сэра Быстроногая

Сэра — скрытная плутовка, чья скорость и ловкость позволяют ей стремительно расправляться с толпами врагов. Самые крепкие чудовища в подземельях неспособны противостоять её метательным кинжалам! Даже когда Сэра кутит, она продолжает тренироваться, чтобы оставаться в лучшей форме.

Плюсы: она оттачивает свои навыки, устраивая спарринги с друзьями.

Минусы: порой она это делает без предупреждения...

Трицстер Джоран

За любовь к шуткам Джорана отправили в «академический отпуск» из Коллегии. К счастью, Зот приметил в мальчишке потенциал и решил взять его с собой в приключение, чтобы юнец набрался бесценного опыта. По большей части новые друзья молодого мага от его шуток не страдают. А вот враги такой удачей похвастаться не могут...

Плюсы: талант Джорана к обману делает его худшим противником для вражеских заклинателей.

Минусы: также этот талант делает Джорана загадочным врагом золота, трезвости и терпения его друзей...

❖ 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. Также каждый игрок берёт все дополнительные компоненты и подготавливается к игре по правилам, описанным в разделе «Правила персонажей» на стр. 9.

Перемешай колоду персонажа и положи её на соответствующее место планшета. Когда тебе понадобится сбрасывать карты персонажа, клади их рядом с колодой в ячейку «Сброс». Держи колоду персонажа подальше от дополнительной колоды, если она у тебя есть. Не сбрасывай карты из колоды персонажа и дополнительной колоды в одну стопку.

Возьми **10 золотых** — это твоя зачка. (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 свойством «действие»**. 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.



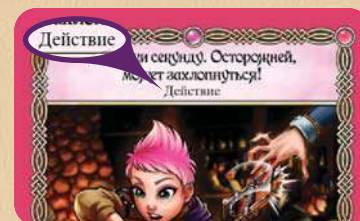
Золотая монета



Жетон стойкости



Жетон опьянения



Розыгрыш 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. Кутеж

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.

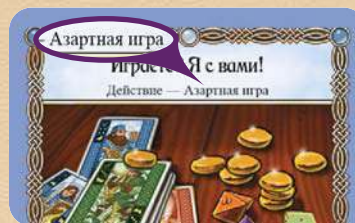
АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

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 «Отвянь. Я раскладываю кинжалы»), 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 «Тебе не нужно жульничать, чтобы одолеть пьянчугу!» 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 значке и ты не можешь использовать такие карты, как «Золотой на ниточке»), то на кон не ставит никто.

Пример раунда азартных игр:

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

Сэра играет карту «Отвянь. Я раскладываю кинжалы» 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».

Джордан, Лизвик и Захан ставят на кон по одному золотому. Так как Джордан начал раунд, он пока побеждает (имеет перевес).

Лизвик в свой ход решает спасовать.

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

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

Лизвик играет «шулерскую» карту «Ой... я потеряла карты!» и получает перевес в раунде.

Захан пасует.

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

Лизвик пасует, Захан следует её примеру.

На этом раунд завершается, и Джордан 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 попалась 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.



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 трезвешь, 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: Лизвик 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 вместе должны повысить опьянение на 6. Лизвик играет карту «Приберегу на следующий раз!» и игнорирует выпивку, поэтому её опьянение не повышается.

Пример запивона 2: во время попойки «Кто кого перепьёт!» Сэра 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. Сэра 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.

← 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: стойкость Захана равна 20. Дейрдре (из первой части «Таверны») играет карту «Молитва за здоровье», чтобы стойкость Захана повысилась на 2 и он заплатил ей 1 золотой. Захан не может повысить стойкость на 2 — он полностью здоров, но всё равно обязан заплатить Дейрдре 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 карта не может изменить значение только потому, что оно уже предельно, считается, что карта по-прежнему на него влияет.

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



Пример 1: Джоран играет «Чаевые», чтобы Лизвик заплатила таверне 1 золотой. В ответ Лизвик играет «Мне нужно покопаться в сумке» и игнорирует «Чаевые», так как в этом случае карта напрямую влияет на её золото.

Пример 2: Сэра раскрывает карту «Вино» на своём этапе кутежа. Джоран играет «Это заклинание оживляло ночные посиделки в Коллегии!», чтобы увеличить крепость «Вина» на 1. В этом случае Сэра не может сыграть «Скрыться в тенях», потому что карта Джорана не влияет на её опьянение напрямую, а лишь изменяет эффект «Вина».

Пример 3: Лизвик имеет перевес в раунде азартных игр. В конце раунда Герки (из первой части «Таверны») играет «Думаешь, ты выиграл? Фигушки...», чтобы забрать себе всё, что стоит на кону. Лизвик не может сыграть «Мне нужно покопаться в сумке», потому что карта Герки влияет не на её золото, а на итоги раунда азартных игр.

Пример 4: Сэра раскрывает «Драконью горелку» на своём этапе кутежа. Она играет «Лишний глоток, и я уже не буду так проворна!» и игнорирует выпивку. Захан играет «Девка просит не играть с выпивкой» и отменяет карту Сэры. В этом случае Сэра не может сыграть «Скрыться в тенях», потому что карта Захана не влияет на её опьянение напрямую, а лишь отменяет карту Сэры, которая позволила бы ей игнорировать выпивку.

Перенаправление снижения стойкости

Некоторые карты, например «Игра с порталами», позволяют перенаправить снижение стойкости с одного игрока на другого. В подобном случае источник эффекта не изменяется: им остаётся игрок, сыгравший карту, снижающую стойкость.

Пример: Захан играет «Я не так думан, как ты пьянуешь!», чтобы стойкость Джорана снизилась на 2. Джоран отвечает картой «Игра с порталами», чтобы перенаправить урон на Сэру. Стойкость Сэры снижается, и она играет «Быстрая контратака», чтобы стойкость обидчика снизилась на 2. Обидчик — Захан, а не Джоран, поэтому именно его стойкость снижается на 2.

Если эффект карты перенаправляет снижение стойкости, он не перенаправляет другие эффекты.

Пример: Лизвик играет карту «Ты что, опять копался в моей сумке?!» и выбирает целью Джорана. Стойкость Джорана должна снизиться на 1, и он должен заплатить Лизвик, но тот играет карту «Игра с порталами» и перенаправляет снижение стойкости на Сэру. Стойкость Сэры снижается на 1, но Джоран по-прежнему платит 1 золотой Лизвик.

Если к снижению стойкости применено сразу несколько «перенаправлений», каждое из них применяется строго один раз в том порядке, в котором они были сыграны.

Пример: Джоран играет «Нет! Я никогда не сотворил бы „Искажение дерева“ на табурет друга!», чтобы стойкость Брин (из четвёртой части «Таверны») снизилась на 2. Брин в ответ играет «Прекрати себя бить», чтобы перенаправить снижение на Джорана. Джоран отвечает «Игрой с порталами», чтобы в свою очередь перенаправить снижение на Брин. Стойкость Брин снижается на 2.

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, та разыгрывается согласно правилам, но конкретно на тебя влияния не оказывает. На других игроков карта влияет как обычно.

Пример отмены: Лизвик играет «О, а вот и моя система „антивор“!», чтобы стойкость Захана снизилась на 2. Захан играет «Что, хочешь подраться?», чтобы стойкость Лизвик тоже снизилась на 2. Лизвик отвечает картой «Ну уж нет!» и отменяет карту Захана. Поэтому её эффект не применяется и Захан не наносит Лизвик никакого ущерба.

Пример игнорирования: Сэра играет «Тебе нож, тебе нож и тебе нож... всем нож!», чтобы стойкость Джорана, Лизвик и Захана снизилась на 1. В ответ Лизвик играет «Мне нужно покопаться в сумке», и её стойкость не снижается, а вот стойкость Джорана и Захана снижается на 1, поскольку они не играли карт, влияющих на применение карты Сэры к ним.



Если в тексте карты нет слов «отмени» или «игнорируй», она не позволяет тебе отменять или игнорировать другие карты. Так, например, карты, уменьшающие или перенаправляющие снижение стойкости, 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 употребить 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: Захан раскрывает карту «Пинта светлого» на своём этапе кутежа. У него есть карта «Управляй выпивкой или выпивка будет управлять тобой!», которая позволяет ему игнорировать выпивку, но он решает оставить её про запас, поскольку крепость выпивки всего-навсего 1. Джоран играет «Это заклинание оживляло ночные посиделки в Коллегии!» и добавляет эффекты выпивке. После того как карта Джорана разыграна, Захан получает возможность изменить своё первоначальное решение и всё-таки сыграть «Управляй выпивкой или выпивка будет управлять тобой!», чтобы проигнорировать уже изменённую «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 заливонов (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 разыгрывать 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 Сэры 12 стойкости и 10 опьянения. На своём этапе кутежа она раскрывает «Эльфийское вино». Для того чтобы не отключиться, Сэра играет «Лишний глоток, и я уже не буду так проворна!» и игнорирует выпивку. И у Джорана (сидящего слева от Сэры), и у Лизвик (сидящей слева от Джорана) есть по карте «Ну уж нет!». Каждый из игроков догадывается, что у другого эта карта тоже есть. Джоран и Лизвик очень хотели бы отменить карту, сыгранную Сэрой для игнорирования выпивки, но никто из них не хочет лишиться ценной карты «Ну уж нет!». Ситуация тупиковая, поэтому сначала Джоран, а затем Лизвик должны либо отреагировать на карту Сэры, либо ничего не делать. Если ни Джоран, ни Лизвик так и не решатся сыграть «Ну уж нет!» в ответ на карту Сэры, то плутовка 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: Лизвик побеждает в раунде азартных игр. Герки (из первой части «Таверны») хочет сыграть «Думаешь, ты выиграл? Физуики...», а капитан Уайтхоук (из четвёртой части «Таверны») хочет сыграть «Какое совпадение... у меня такая же рука!». Поскольку игрок может забрать поставленное на кон золото, только победив в раунде азартных игр, Герки может сначала сыграть «Думаешь, ты выиграл? Физуики...», чтобы забрать золото вместо Лизвика, а после этого капитан Уайтхоук может немедленно сыграть «Какое совпадение... у меня такая же рука!», чтобы лишить Герки половины бесцестно полученной добычи.

«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

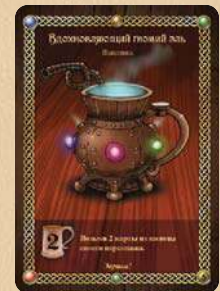
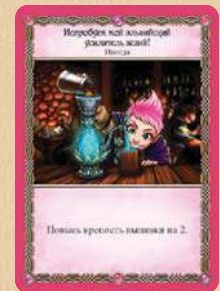
Если сыграна карта, позволяющая разделить или скопировать выпивку, создаются отдельные, независимые друг от друга выпивки. Карты, влияющие на выпивку, действуют только на одну из разделённых выпивок, а не на все сразу. Если выпивка была изменена до разделения, то делится изменённая выпивка.

Пример разделения выпивки 1: Брин (из четвёртой части «Таверны») раскрывает «Эльфийское вино» (крепость 3). Сыграв «Выьем же за небо чистое и крепкий ветер в парусах!», она разделяет одну выпивку на две (с крепостью 2 каждая: сперва крепость 3 разделили пополам, затем округлили в большую сторону). Лизвик играет карту «Испробуем мой эльфийский усилитель зелий!» 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: Лизвик играет «Испробуем мой эльфийский усилитель зелий!» сразу, как только раскрыта карта «Эльфийское вино», увеличивая его крепость до 5. Затем Брин играет «Выьем же за небо чистое и крепкий ветер в парусах!»: 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 Брин раскрывает «Эльфийское вино с запивоном», в роли запивона выступает «Вдохновляющий гномий эль» (крепость 2, добери 2 карты). Затем Брин играет «Выьем же за небо чистое и крепкий ветер в парусах!», чтобы разделить выпивку с Сэрой. И Брин, и Сэра увеличивают своё опьянение на 3 и добирают по одной карте.



Рисовое вино

Рисовое вино, аналогично медовухе из предыдущих частей «Таверны», — выпивка со встроенным эффектом разделения. Когда игрок раскрыл карту рисового вина, все игроки получают возможность повлиять на эту выпивку. После этого игрок, раскрывший выпивку, выбирает, с кем её разделить. Затем все игроки вновь решают, будут ли они изменять эффекты каждой половины выпивки. Может статься, что в итоге две некогда одинаковые половинки рисового вина будут разительно отличаться друг от друга!



Пример рисового вина: Сэра раскрывает карту из своей стопки «Выпей меня!» и получает «Рисовое вино». Никто из игроков не влияет на выпивку, поэтому она решает разделить её с Джораном. Получаются 2 «Рисовых вина» с крепостью 2 (половина эффекта выпивки с округлением вверх). Видя такую беду, Лизвик играет «Испробуем мой эльфийский усилитель зелий!» на «Рисовое вино» Сэры, увеличивая её крепость до 4. В результате Джоран увеличивает своё опьянение на 2, а Сэра — на 4.

Если «Рисовое вино» достаётся игроку во время попойки или как запивон, разделить его нельзя, так что игрок, раскрывший его, получает полный эффект.

«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 обравалась 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 Димли (из второй части «Таверны») сыграл «Пей до дна!»), то дополнительная выпивка *не влияет* на результат попойки.

Если крепость выпивки ниже 0 (как у «Чайника чая»), 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: Лизвик достаётся «Вино» (крепость 2), а Захан раскрывает «Пинту светлого» (крепость 1). Лизвик играет карту предмета «Витиеватая трубочка», 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: капитан Уайтхоук (из четвертой части «Таверны») раскрывает «Драконью горелку» (крепость 4), а Джорану достаётся «Пинта тёмного» (крепость 1). Капитан играет «Сначала пьёт команда, а уж потом капитан!», чтобы передать выпивку Джорану. Опьянение Джорана повышается на 5, но капитан Уайтхоук 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 Сэры 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. Сэра 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.

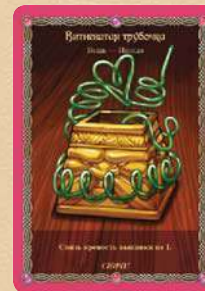
Если игрок отключается во время попойки, он выбывает из игры, но до окончания попойки его золото не делится между игроками. Игроки, проигравшие игру таким образом, всё равно сначала платят победителю попойки 1 золотой, и лишь после этого их деньги делятся между игроками согласно правилам.

Вариант «Барная колода»

Обычная партия в «Таверну „Красный дракон“» играется с колодой выпивки, состоящей из 30 карт, — таким образом, в один прекрасный момент карты в колоде выпивки закончатся и все игроки должны будут заплатить таверне золотой. Однако благодаря новым частям игры теперь существует более 30 уникальных карт выпивки. Если вы хотите играть с колодой выпивки, в которой больше 30 карт, то используйте вариант «Барная колода».

Подготовка: перемешайте вместе все карты выпивки, которые вы хотите включить в игру. Теперь это барная колода. Отсчитайте 30 карт из барной колоды и положите их лицевой стороной вниз — это колода выпивки на начало игры.

Когда карты в колоде выпивки закончатся, каждый игрок платит 1 золотой таверне, как обычно. Затем возьмите следующие 30 карт из барной колоды и используйте их в качестве новой колоды выпивки. Если в ходе игры барная колода закончится, замешайте все сброшенные карты выпивки вместе и используйте получившуюся колоду как новую барную колоду.



ПРАВИЛА ПЕРСОНАЖЕЙ

◀ БАРАХОЛЬЩИЦА ЛИЗВИК ▶



Подготовка: перемешай колоду вещей и положи слева от своего планшета. Справа от планшета оставь место для стопки сброса. Сверху от планшета также нужно место под три ячейки для разыгранных вещей.

Бездонная сумка: на некоторых картах в колоде Лизвиќ в правом нижнем углу или в основном текстовом поле

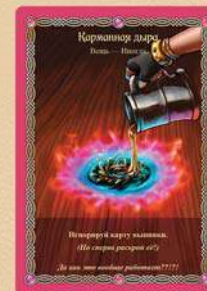
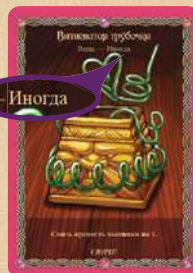
есть изображение бездонной сумки. Когда ты разыграл такую карту, полностью примени её эффекты и после этого раскрой верхнюю карту из колоды вещей.

Вещи: у некоторых карт вещей есть свойство «немедленно». Как только ты раскрыл такую карту, следуй указаниям на ней, а потом положи её в стопку сброса вещей. **Ни один игрок не может разыгрывать карты, пока не будет полностью разыграна карта вещи со свойством «немедленно», если только на карте вещи не сказано иного.**

Если на раскрытой карте вещей нет свойства «немедленно», положи её в доступную ячейку для вещей выше твоего планшета. Если доступно несколько ячеек, клади в самую левую из доступных. Если все три ячейки для вещей у тебя уже заняты, сначала выбери, какую из имеющихся у тебя вещей сбросить, и потом выкладывай на её место новую. Карта вещей, находящаяся таким образом в игре, считается **экипированной**.

Некоторые карты вещей не имеют эффекта. Но у большинства есть свойство, например «шулерство» или «иногда». Пока вещь экипирована, ты можешь сыграть её, как если бы это была карта с указанным свойством у тебя на руке. Сыграв карту вещи, положи её в стопку сброса вещей справа от планшета и при необходимости сдвинь оставшиеся карты экипированных вещей влево, чтобы ячейки слева были заняты, а ячейки справа — свободны.

Размер руки: чем больше у тебя экипированных вещей, тем меньше размер руки. Если у тебя экипирована одна вещь, размер твоей руки равен семи картам, как обычно. Если у тебя две карты вещей в игре, размер руки снижается до 6, а при трёх картах — до 5. Размер руки важен только на этапе сброса и добора карт — он определяет максимальное количество карт, до которого тебе надо добрать.



Пример: у Лизвиќ две карты экипированных вещей — «Дополнительные карты» и «Карманная дыра». Размер её руки равен шести, поэтому на этапе сброса и добора карт она добирала на руку до 6 карт, а не до 7.

Если ты по какому-либо эффекту должен взять на руку карты выше твоего размера руки, экипированные вещи не мешают тебе это сделать. Если на этапе сброса и добора карт у тебя карт больше, чем позволяет твой размер руки, ты можешь оставить их на руке и не добирать новые.

В ходе этапа сброса и добора карт ты можешь сбросить любую карту (или даже все) экипированных вещей, как если они были у тебя на руке.

Если эффект карты заставляет тебя сбросить карту, ты должен сбросить карту с руки (а не экипированную вещь), если только в описании эффекта карты не сказано иначе.

Если твоя колода вещей закончилась, перемешай стопку сброса вещей — теперь это новая колода.

Подробнее о некоторых картах

Игла сна: это карта вещи со свойством «немедленно». Если она раскрыта во время хода Лизвиќ, её ход немедленно заканчивается следующим образом:

- Игроки больше не могут играть карты в этот ход.
- Любые карты, которые были разыграны, но эффекты которых не были до конца применены, сбрасываются. Эффекты не применяются.
- Этап заканчивается, все последующие этапы пропускаются (например, если Лизвиќ раскрыла «Иглу сна» на своём этапе действия, она не заказывает выпивку и не кутит).
- Если идёт раунд азартной игры, всё поставленное на кон золото достаётся таверне.



◀ ПЬЯНЫЙ МАСТЕР ЗАХАН ▶



Подготовка: возьми жетон фляги и положи его рядом со своим планшетом игрока. Этот жетон используется для отслеживания твоего значения пьяной ци. Когда Захан выпивает, он может при желании повысить значение пьяной ци, и это сделает некоторые его карты сильнее! Но это рискованно, поскольку он может спиться раньше времени.

Пьяная ци и общее упитие: в начале игры у тебя нет пьяной ци. Сумма твоего опьянения и твоей пьяной ци называется «общим упитием». Если в ходе игры ты повысил своё значение пьяной ци, помести жетон фляги на значение общего упития. Если твоё значение общего упития сравняется со стойкостью, ты вырубашься и вылетаешь из игры!

Ещё раз, чтобы ты хорошо понял: твоё значение пьяной ци — это разница между общим упитием и опьянением (между положением жетона фляги и жетона опьянения). При изменении значения опьянения Захана на то же значение меняется и его общее упитие, так что обычно, когда ты пьёшь, ты будешь сдвигать оба жетона — и опьянения, и фляги.



Пример: опьянение Захана равно 4, а его пьяная ци — 2. Его общее упитие равно 6. Жетон опьянения находится на значении 4, а жетон фляги — на значении 6. На этапе кутежа он раскрывает «Чайник чая» и трезвеет. Его опьянение снижается на 1 и теперь равно 3. Поскольку пьяная ци Захана всё ещё равна 2, его общее упитие снижается до 5.

Повышение пьяной ци: когда выпивка повышает твоё опьянение на 1 или больше, ты можешь при желании повысить значение своей пьяной ци на 1. Ты выбираешь, повысить значение пьяной ци или нет, после того как все эффекты выпивки были применены.



Пример: опьянение и пьяная ци Захана равны 0. На этапе кутежа он раскрывает и выпивает «Вино». Его опьянение повышается на 2. Затем он решает повисить свою пьяную ци на 1 и кладёт жетон фляги на значение 3. Его значение пьяной ци теперь равно 1, а общее упитие — 3.

Некоторые карты в колоде Захана имеют эффект «Твоя пьяная ци повышается на 1». В этом случае повышение пьяной ци обязательно.

Снижение пьяной ци: в любой момент игры Захан может сбросить две карты с руки, чтобы понизить значение пьяной ци на 1. Это позволяет Захану оставаться в сознании, когда попойка набирает обороты! Его пьяная ци не может быть ниже 0, так что жетон фляги никогда не окажется на меньшем значении, чем значение опьянения.

Запивоны: поскольку выпивка с запивоном считается единой выпивкой, ты можешь повисить значение пьяной ци на 1 только после того, как раскрыл все запивоны.



Пример: опьянение Захана равно 5, его пьяная ци — 3, так что его общее упитие равно 8 (жетоны находятся на значениях 5 и 8 соответственно). На этапе кутежа он раскрывает «Пинту светлого» с запивоном в виде «Пинты тёмного». Опьянение Захана повышается на 2, и он перемещает жетоны на значения 7 и 10 соответственно. Затем он решает повисить свою пьяную ци на 1, так что жетон фляги нужно переместить с 10 на 11.

Пьяная ци только от выпивки: если твоё опьянение повышается каким-то ещё образом, кроме распития спиртных напитков, ты не можешь повисить значение пьяной ци.

Пример: опьянение Захана равно 4, а его пьяная ци — 1 (жетоны расположены на значениях 4 и 5 соответственно). Ева (из второй части «Таверны») играет карту «Твои веки тяжелеют... Ты пьянеешь...», чтобы повысить опьянение Захана на 2. Опьянение Захана повышается до 6, а его общее упитие до 7. Он не может повисить свою пьяную ци, поскольку повысил опьянение не из-за выпивки.

Трата пьяной ци: у некоторых карт Захана есть улучшенный эффект, если ты тратишь пьяную ци. Когда ты таким образом тратишь пьяную ци, ты должен сделать это сразу, как разыгрываешь карту. Нельзя ждать реакции других игроков и только потом тратить пьяную ци. Если ты тратишь пьяную ци и твоя карта отменена, проигнорирована и тому подобное, ты не получаешь обратно потраченную пьяную ци.

◀ СЭРА БЫСТРОНОГАЯ ▶

Подробнее о некоторых картах

«**Настоящий плут всё делает незаметно!**»: как сказано в тексте карты, снижение стойкости нельзя уменьшить, отменить или игнорировать. Снижение **можно перенаправить** на другого игрока. Более того, многие карты в игре позволяют ответить на снижение стойкости ответным снижением, и против Сэры такой трюк сработает.

«**Предупреждаю: я весьма неплохой игрок!**»: это карта шулерства, так что, если она будет отменена при помощи одной из противошулерских карт в игре, ты не берёшь 2 карты.

«**Ты не можешь заблокировать удар, который не видишь!**»: эта карта со свойством «действие» позволяет тебе снизить чью-либо стойкость на 1, затем взять карту и сыграть ещё одну карту со свойством «действие». Ты можешь сыграть несколько копий этой карты подряд, и каждая из них позволит тебе сыграть дополнительную карту со свойством «действие». Если ты сыграешь эту карту не на своём этапе действий (например, в ответ на морское событие «Левиафан» из четвертой части «Тavernы»), то ты не можешь сыграть ещё одну карту со свойством «действие».



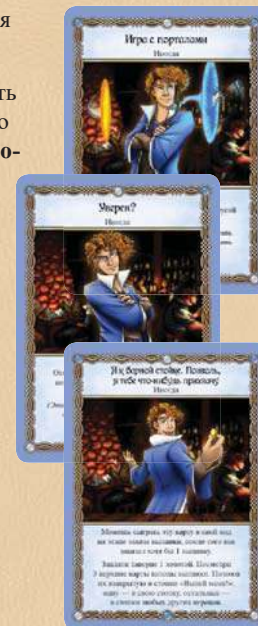
◀ ТРИКСТЕР ДЖОРАН ▶

Подробнее о некоторых картах

«**Игра с порталами!**»: см. «Перенаправление снижения стойкости» на стр. 6 этого буклета.

«**Уверен?**»: эта полезная карта позволяет тебе отменить любую карту, которая отменяет или игнорирует другую карту. Помни, что на карты «**Ну уж нет!**» и «**Девка просит не играть с выпивкой!**» можно повлиять только картой «**Ну уж нет!**», так что «**Уверен?**» на них не подействует.

«**Я к барной стойке. Позволь, я тебе что-нибудь прихвачу!**»: сначала ты должен заказать выпивку на этапе заказа выпивки. Затем ты смотришь три верхние карты в колоде выпивки. Ты должен взять себе одну из этих карт (её ты, скорее всего, и выпьешь на этапе кутежа). Оставшиеся две карты выпивки можно отдать одному игроку или двум разным.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

◀ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ▶

The Red Dragon Inn 5, четвёртая редакция

Авторы игры: Джефф Морроу, Сэм Уоллер и Клифф Бом

Основано на механике, созданной Джеффом Боттоном, Коллин Скадл и Клиффом Бомом

Художественное руководство: Джефф Морроу, Сэм Уоллер и Клифф Бом

Художественное оформление: Роуз Бешч, Мэтт Франклин, Бет Тротт, Эрин Вонг, Дрю Морроу, Кеннон Джеймс, Ронда Либби, Дуг Ковач, Изобель Келли, Майкл Беар, Брендан Дер, Ройс Сазерленд, Себастьян Ченг, Энтони Курнойер, Азия Кендрик-Хортон, Джероми Смит и ColdFuzion Studios

slugfestgames.com

Published by SlugFest Games West, LLC.

Package and Contents © SlugFest Games West, LLC. 2006-2020

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

**SLUGFEST
GAMES**

◀ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ» ▶

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Евгения Некрасова

Переводчик оригинальной игры: Александр Бурдаев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Дополнительная вычитка: Анастасия Павутницкая

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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. © 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. Версия правил 1.0. hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

