



Таверна «Красный Дракон»

Закрытая вечеринка

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 в каждой (Варторн, Молли, Джаспер, Оливия), колода историй Варторна из 15 карт, колода животных Молли из 14 карт, колода особого погребца Оливии из 15 карт, 4 планшета игроков, 1 колода выпивки из 30 карт, 1 призовая карта махрового полотенца, 4 жетона стойкости, 4 жетона опьянения, 50 золотых монет, правила игры.

Варторн Рыжебров

Ры-же-бров, обрати внимание, не «Рыжеборов». Этот дварф — весёлый хозяин таверны «Красный дракон», и его коронное блюдо — история по любому случаю (и без оного).

Плюсы: Варторн знает практически обо всём понемногу!

Минусы: ...и вы скоро тоже будете это знать, хотите вы того или нет!

Конюх Молли

Молли — жизнерадостная девушка-полурослик, с нормальной, стабильной... эээ, спокойной... работой в таверне «Красный дракон». Если забыть о том, что приключенцы редко приезжают на лошадях, как нормальные люди.

Плюсы: Молли научилась находить общий язык с любой животиной.

Минусы: а вот они не всегда... да и с мебелью... да и с тобой...

Вышибала Джаспер

Будучи сам приключенцем, вышедшим на покой, Джаспер весьма любезен, но внутренне — кремень, и шалопайства не потерпит. Обмануть этого мудрого колдуна ох как непросто — глаз-алмаз, даром что за толстыми линзами!

Плюсы: воришки и шулеры ему на один зубок.

Минусы: зубы, правда, вставные, и он их частенько теряет.

Девка Оливия

Трудолюбивая и вечно деловитая женщина, которую большинство завсегда-таев (но не все!) называют просто «девка», разносит выпивку и пресекает всякие непотребства. Поскольку именно она хранит ключи от особого погреба таверны, она покажет любому, почему это её работа — играть с выпивкой!

Плюсы: выпивка из особого погреба — лучшая в этих местах!

Минусы: ...но и под столом ты окажешься раньше, чем хотелось бы.

◀ 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. 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 «Хррррррр...»), 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 «В таверне „Красный дракон“ шулеров не любят! (Обычно.)» 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 Варторн играет карту «Играете? Я с вами!» и начинает раунд азартных игр.

Оливия играет карту «Погодите-ка! Чувствую, кто-то играет с выпивкой!» 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».

Варторн, Молли и Джаспер ставят на кон по одному золотому. Так как Варторн начал раунд, он пока побеждает (имеет перевес).

Молли в свой ход решает спасовать.

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

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

Молли играет «шулерскую» карту «Эдди, хватит подсматривать!» и получает перевес в раунде.

Джаспер пасует.

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

Молли пасует, Джаспер следует её примеру.

На этом раунд завершается, и Варторн 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 попойки 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 заповином», 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 заповином», 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 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: Джаспер раскрывает карту из своей стопки «Выпей меня!» и получает «Вино с заповином». Он тянет следующую карту из этой же стопки и получает «Полуросликий стаут». Эффекты обеих карт суммируются и вместе должны повысить опьянение на 6. Джаспер играет карту «Не сейчас. Пора вышибать!» и игнорирует выпивку, поэтому его опьянение не повышается.



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

Сброс и добор из-за выпивки

Некоторые карты выпивки заставят тебя брать, сбрасывать или раскрывать карты из колоды своего персонажа. Если у выпивки несколько таких эффектов из-за запивонов или других эффектов, добавленных к выпивке, то применяй их в любом порядке на свой выбор. Тем не менее ты должен полностью применить один эффект, прежде чем переходить к применению следующего, — **нельзя прерывать один эффект для применения другого.**

Несбрасываемая выпивка

Некоторые карты, вроде эликсиров из колоды особого погребца Оливии, требуют, чтобы такая карта осталась в игре после того, как ты её выпьешь, а не просто сбросилась после применения эффекта. В некоторых случаях эффект такой карты может действовать на нескольких игроков, но только один из них может получить саму карту выпивки (если он её выпил, а не проигнорировал и не передал другому игроку). Изначально право оставить себе эту карту выпивки принадлежит:

■ игроку, который раскрыл эту карту из своей стопки «Выпей меня!»;

- ИЛИ -

■ тому игроку, чей сейчас ход, если эффект карты выпивки применялся сразу, как только её взяли из колоды (как в случае с картой «За счёт заведения»).

Если такой игрок не стал пить несбрасываемую выпивку, он не может оставить себе её карту. В таком случае карту должен получить следующий игрок по порядку хода, на которого подействовал её эффект. Все игроки, которые игнорировали эту карту или передали её другому игроку, при этом пропускаются. Если ни один из игроков не пьёт эту выпивку, она отправляется в стопку сброса выпивки, как обычно.

Пример: на этапе кутежа Варторн раскрывает «Эликсир скорости». Он играет «Вот, допей!», чтобы разделить выпивку с Джаспером. Опьянение Варторна и Джаспера повышается на 1. Поскольку первым эликсир воздействует на Варторна в порядке хода, он выкладывает карту эликсира перед собой. К несчастью для Джаспера, тот не получает преимуществ эликсира, только страдает похмельем.



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: опьянение Варторна равно 0. Флэк (из второй части «Таверны») играет карту «Следующая песня тронет вас до глубины души», чтобы опьянение Варторна снизилось на 1 и он заплатил Флэку 1 золотой. Варторн не может снизить опьянение — он абсолютно трезв, но всё равно обязан заплатить Флэку 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: Молли играет «Чайевые», чтобы Джаспер заплатил таверне 1 золотой. В ответ Джаспер играет «Хррррррр...» и игнорирует «Чайевые», так как в этом случае карта напрямую влияет на его золото.

Пример 2: Джаспер раскрывает карту «Вино» на своём этапе кутежа. Димли (из второй части «Таверны») играет «Добавим-ка огоньку!», чтобы увеличить крепость «Вина» на 2. В этом случае Джаспер не может сыграть «Хррррррр...», потому что карта Димли не влияет на её опьянение напрямую, а лишь изменяет эффект «Вина».

Пример 3: Джаспер 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. Джаспер не может сыграть «Хррррррр...», потому что карта Герки влияет не на его золото, а на итоги раунда азартных игр.

Пример 4: Джаспер раскрывает «Драконью горелку» на своём этапе кутежа. Он играет «Не сейчас. Пора вышибать!» и игнорирует выпивку. Оливия играет «Ну уж нет!» и отменяет карту Джаспера. В этом случае Джаспер не может сыграть «Хррррррр...», потому что карта Оливии не влияет на его опьянение напрямую, а лишь отменяет карту Джаспера, которая позволила бы ему игнорировать выпивку.



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: Джаспер играет «Эй! Не балуйся с посохом!», чтобы стойкость Варторна снизилась на 2. Варторн играет «Не беси дварфа!», чтобы стойкость Джаспера тоже снизилась на 2. Джаспер отвечает картой «Ну уж нет!» и отменяет карту Варторна. Поэтому её эффект не применяется и Варторн не наносит Джасперу никакого уцерб.



Пример игнорирования: Молли играет «Силы стоила на свободе!», чтобы стойкость Варторна, Джаспера и Оливии снизилась на 1. В ответ Джаспер играет «Хррррррр...», и его стойкость не снижается, а вот стойкость Варторна и Оливии снижается на 1, поскольку они не игнорили карт, влияющих на применение карты Молли 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: Молли раскрывает карту «Пинта светлого» на своём этапе кутежа. У неё есть карта «Мы это на попозже оставим, да, приятель?», которая позволяет ей игнорировать выпивку, но она решает оставить её про запас, поскольку крепость выпивки всего-навсего 1. Димли (из второй части «Таверны») играет «Добавим-ка огоньку!» и добавляет эффекты выпивке. После того как карта Димли разыграна, Молли получает возможность изменить своё первоначальное решение и всё-таки сыграть «Мы это на попозже оставим, да, приятель?», чтобы проигнорировать уже изменённую «Пинту светлого». Что она 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 запивонов (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 Джаспера 12 стойкости и 10 опьянения. На своём этапе кутежа она раскрывает «Эльфийское вино». Для того чтобы не отключиться, Джаспер играет «Не сейчас. Пора вышибать!» и игнорирует выпивку. И у Оливии (сидящей слева от Джаспера), и у Варторна (сидящей слева от Оливии) есть по карте «Ну уж нет!». Каждый из игроков догадывается, что у другого эта карта тоже есть. Оливия и Варторн очень хотели бы отменить карту, сыгранную Джаспером для игнорирования выпивки, но никто из них не хочет лишиться ценной карты «Ну уж нет!». Ситуация тупиковая, поэтому сначала Оливия, а затем Варторн должны либо отреагировать на карту Джаспера, либо ничего не делать. Если ни Оливия, ни Варторн так и не решатся сыграть «Ну уж нет!» в ответ на карту Джаспера, то старый чёрт 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: Молли играет карту «Сила стояла на свободе!», чтобы снизить стойкость Варторна, Оливии и Джаспера на 2. Джаспер хочет сыграть «Хррррррр...», чтобы проигнорировать это снижение, а Варторн играет «Не беси дварфа!», чтобы врезать Молли в ответ. Поскольку ответ на карту Молли происходит перед тем, как стойкость кого-либо из игроков снижается, Джаспер разыгрывает свою карту первым. Как только эффект этой карты разыгран, применяется эффект карты Молли, из-за чего стойкость Варторна и Оливии снижается на 2, а Молли платит 3 золотых таверне. Теперь Варторн может сыграть свою карту, чтобы дать Молли сдачи.

«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 деления, то делится изменённая выпивка.

Пример разделения выпивки 1: Варторн раскрывает «Эльфийское вино» (крепость 3). Сыграв «Вот, доней!», он разделяет одну выпивку на две (с крепостью 2 каждая: сперва крепость 3 разделили пополам, затем округлили в большую сторону). Димли (из второй части «Таверны») 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: Димли играет «Добавим-ка огоньку!» сразу, как только раскрыта карта «Эльфийское вино», увеличивая его крепость до 5. Затем Варторн играет «Вот, доней!»: 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 Варторн раскрывает «Эльфийское вино с запивоном», в роли запивона выступает «Интригующий эль» (крепость 2, добери 2 карты). Затем Варторн играет «Вот, доней!», чтобы разделить выпивку с Молли. И Варторн, и Молли увеличивают своё опьянение на 3 и добирают по одной карте.

Медовуха и орочий пот

Медовуха и орочий пот — напитки со встроенным эффектом деления. Когда игрок раскрыл карту медовухи или орочьего пота, 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 напитка будут разительно отличаться друг от друга!



Пример медовухи: Варторн раскрывает карту из своей стопки «Выпей меня!» и получает «Медовуху». Никто из игроков не влияет на выпивку, поэтому он решает разделить её с Оливией. Получаются 2 «Медовухи» с крепостью 2 (половина эффекта выпивки с округлением вверх). Видя такую беду, Димли играет «Добавим-ка огоньку!» на девкину «Медовуху», увеличивая её крепость до 4. В результате Варторн увеличивает своё опьянение на 2, а Оливия — на 4.

Если «Медовуха» или «Ферментированный орочий пот» достаются игроку во время попойки или как запивон, разделить их нельзя, так что игрок, раскрывший их, 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 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 Оливия сыграла «Пей, пока не осела!»), то дополнительная выпивка *не влияет* на результат попойки.



Если крепость выпивки ниже 0 (как у «Кофе»), 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: Молли достаётся «Вино» (крепость 2), а Джаспер раскрывает «Пинту светлого» (крепость 1). Оливия играет карту «Играть с выпивкой — моя работа!», 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: Варторн раскрывает «Драконью горелку» (крепость 4), а Молли достаётся «Пинта тёмного» (крепость 1). Варторн играет «Вот, доней!», чтобы передать выпивку Молли. Опьянение Молли повышается на 5, но Варторн 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 Молли 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. Молли 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.



Вариант «Приз»

Некоторые карты, вроде «Махрового полотенца» из этой части игры, имеют свойство «Приз» — они помогут привнести разнообразие в раунды азартной игры. Чтобы играть с этим вариантом, добавь любое количество уникальных карт призов в таверну в начале игры.

Когда игрок начинает раунд азартных игр, он должен выбрать одну из карт призов из таверны и добавить её к ставке на кон. Игрок, забирающий поставленное на кон золото, также забирает призовую карту и должен применить её эффект в подходящий момент игры.

После применения эффекта карта приза отправляется в сброс призов. Таким образом, перед тем как можно будет выиграть один и тот же приз повторно, должны закончиться все призы в таверне. Если игрок начинает раунд азартных игр и призовых карт в таверне не осталось, перемести все призы из сброса призов в таверну и затем, как обычно, выбери карту приза. Если игрок начинает раунд азартной игры и призов нет ни в таверне, ни в сбросе призов, то в этом раунде азартной игры нет приза.



Если поставленное на кон золото достаётся таверне, то карта приза также достаётся таверне.

Кража поставленного на кон: приз — не золото, так что его нельзя украсть из поставленного на кон при помощи эффектов карт вроде «Ловкости рук» Евы (из второй части игры). Кража поставленного на кон золота не значит, что ты выиграл приз, даже если ты украл последний золотой из поставленных на кон.

Получение поставленного на кон без победы: несколько персонажей, включая Герки (из первой части «Таверны»), Торглснарфа (из шестой части «Таверны») и Оливию, могут забрать поставленное на кон золото, не победив при этом в раунде азартных игр. Если такой персонаж это делает, он получает приз.

Капитан Уайтхоук: если капитан Уайтхоук забирает половину поставленного на кон при помощи карты «Какое совпадение... У меня такая же рука!», то изначальный победитель выбирает, отдать ли приз ей или оставить себе.

События: если карта события начинает раунд азартной игры, активный игрок выбирает, какой приз будет поставлен на кон.

Командные варианты: в командной игре приз получает отдельный игрок, забравший поставленное на кон. Этот приз может использовать только он, но не члены его команды.

ПРАВИЛА ПЕРСОНАЖЕЙ

◀ ВАРТОРН РЫЖЕБРОВ ▶

Подготовка: перемешай колоду историй и положи её выше своего планшета персонажа.



Карты историй

На некоторых картах в колоде Варторна есть изображение **курительной трубки** в правом нижнем углу. При розыгрыше таких карт немедленно раскрывай верхнюю карту колоды историй и добавляй её эффекты к эффектам карты с трубкой. Ни один игрок не может сыграть карту в ответ на раскрытую карту с трубкой до раскрытия и добавления карты истории.

Эффекты вместе считаются за одну карту с курительной трубкой. По такому же принципу разыгрываются запивоны и карты механизмов Визгиль (из третьей части «Таверны»).



Пример: Варторн играет карту «Эй! Я тебе рассказываю!» и выбирает целью Молли. Затем он раскрывает верхнюю карту колоды историй — это «А я вам рассказывал о Паладинских испытаниях Серены?». Теперь он может ещё и выбрать игрока, снизить его стойкость на 2 и заставить его взять 2 карты. Он выбирает Джаспера в качестве цели карты истории. Стойкость Молли снижается на 2. Стойкость Джаспера также снижается на 2, и он берёт 2 карты.

Если и карта с трубкой, и добавленная карта истории позволяют Варторну выбрать игрока в качестве цели, то он может выбрать разных игроков, а может — и одного и того же для обеих карт. Например, в примере выше Варторн мог сделать так, что стойкость Молли снизилась бы на 4 и она же взяла бы 2 карты.

Если игрок отменяет или игнорирует карту с символом трубки, то он игнорирует или отменяет всё — и карту с символом трубки, и карту истории.

Пример: на этапе заказа выпивки Варторн играет карту «Эй, девка, неси ещё выпивки, пока я тут рассказываю!». Он раскрывает верхнюю карту колоды историй, а это — «А я вам рассказывал, как я в одиночку защитил таверну от разбойников?». Эта карта истории заставляет каждого другого игрока заплатить Варторну 1 золотой. Джаспер играет «Ну уж нет!», чтобы отменить изначальную карту со свойством «иногда». В результате Варторн не заказывает дополнительную выпивку и никто не платит Варторну по эффекту карты истории.



Несбрасываемые истории

Эффекты некоторых карт историй Варторна требуют, чтобы он положил раскрытую карту перед другим игроком. Варторн **должен** это сделать. Он может положить карту перед любым игроком, даже если тот проигнорировал изначальную карту с символом трубки или игнорирует все эффекты — например, если он находится под воздействием карты Джаспера «Думаю, тебе надо подышать».

Прочие правила

Если карты в колоде историй закончатся, немедленно пере мешай стопку сброса карт историй — теперь это новая колода.

Помни, что ты не можешь игнорировать заказ выпивки. Если игрок игнорирует карту, которая заказывает выпивку, выпивку он всё равно получает.

Пример: на этапе заказа выпивки Варторн играет «Эй, девка, неси ещё выпивки, пока я тут рассказываю!» и тут же раскрывает карту «А я вам рассказывал про эпичный взрыв на кухне?» из колоды историй. Он выбирает целью Молли, чтобы её стойкость снизилась на 2. Молли играет карту «Не сейчас! Время кормёжки!» и игнорирует снижение стойкости. Стойкость Молли не снижается, но Варторн всё ещё может заказать ей выпивку.

Игнорирование эффекта игнорирования ничего не даёт. Изначальный эффект игнорирования всё равно применяется.

Пример: Варторн раскрывает «Драконью горелку» в качестве выпивки. Он играет карту «Этот богический напиток навел на кое-что...», чтобы игнорировать карту выпивки. Его карта истории — «А я вам рассказывал про эпичный взрыв на кухне?». Он выбирает Молли, чтобы снизить её стойкость на 2. Затем он играет карту «Хороший шлем, Димли! Крепкий!», чтобы игнорировать собственное снижение стойкости. Стойкость Варторна не снижается, но он всё ещё игнорирует карту «Драконьей горелки».

← КОНЮХ МОЛЛИ →

Подготовка: пере мешай колоду стойла и положи её слева от своего планшета персонажа.



Карты животных

Карты животных находятся в колоде стойла (неожиданно, правда?). Это карты фантастических тварей, которые наводят в таверне суету и которых Молли старается взять под контроль.

У Молли в игре может находиться не больше 3 животных за раз: вновь прибывшее, счастливо отдыхающее и собранное в путь. Когда в игру входит новое животное, оно занимает ячейку «Вновь прибыл» и при необходимости сдвигает выложенные ранее карты в ячейки справа. Если ты должен сдвинуть правее карту животного, которая уже находится в ячейке «Собран в путь», придётся её сбросить.

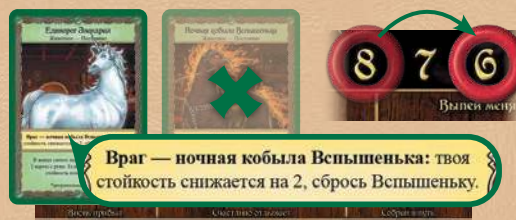
Свойства животных

Свойство животного указано под названием его карты. Всего есть 3 вида свойств животных:

- свойства «немедленно» применяются **однократно сразу после раскрытия карты**, дальше это животное просто остаётся в игре.
- свойства «постоянно» действуют с розыгрыша карты и до тех пор, пока это животное находится в игре.
- свойства «иногда» играют так же, как обычные карты со свойством «иногда» с твоей руки. После розыгрыша такая карта животного сразу отправляется в сброс.

Враги

У некоторых животных есть **враги** — другие животные, которые им не нравятся. Если ты раскрыл карту животного со свойством «враг» и указанный враг уже находится в игре, следуй указаниям в поле «враг» на карте животного, **которое ты только что раскрыл**.



Посещение стойла

Ты можешь посетить стойло (раскрыть карту животного из соответствующей колоды) в двух случаях: в начале своего хода и если ты сыграл карту с символом подковы в правом нижнем углу. Во втором случае раскрой карту животного **после применения всех эффектов карты с подковой**.

Раскрыв карту животного, выполняй следующие шаги по порядку:

1. Если у раскрытого животного есть враг и этот враг уже в игре, следуй указаниям в поле «враг» на карте только что раскрытого животного (а не его врага).
2. Если раскрытая карта животного всё ещё в игре и у неё есть свойство «немедленно», то примени её эффект.
3. Выложи раскрытую карту в игру, сдвигая вправо другие выложенные карты животных, если это необходимо.

Пример: Молли разыгрывает «Животных не кормить!» против Оливии. Стойкость Оливии снижается на 1, после чего Молли раскрывает «Осла Берта» из колоды стойла. У Берта есть свойство «немедленно», и поэтому Молли должна сразу же применить его эффект. Она выбирает целью Варторна, чтобы его стойкость снизилась на 1 благодаря Берту. Стойкость Варторна снижается на 1, а Молли кладёт карту Берта в ячейку «Вновь прибыл» выше своего планшета.

Движение животных

Животное, вошедшее в игру, сдвигает каждую уже выложенную карту животного на 1 ячейку правее. Однако если ты разыгрываешь животное со свойством «иногда» или если животное сбрасывается из-за свойства «враг», то одна из ячеек может пустовать (например, ячейка «Счастливо отдыхает», которая находится посередине). В этом случае, раскрыв новую карту животного, ты сдвинешь правее только 1 карту животного (только ту, которая в этот момент будет находиться в ячейке «Вновь прибыл»).

Пример: у Молли 3 животных в игре. Единорог Эландрал находится в ячейке «Вновь прибыл», бешеный комар Чмоки — в ячейке «Счастливо отдыхает», а осёл Берт — в ячейке «Собран в путь». На этапе кутежа Молли разыгрывает Чмоки как карту со свойством «иногда», освобождая ячейку «Счастливо отдыхает». В начале своего следующего хода она раскрывает пантеру Хариз Му. Эта карта занимает ячейку «Вновь прибыл», Эландрал продвигается на ячейку «Счастливо отдыхает», а Берт остаётся в ячейке «Собран в путь».



Прочие правила

Если карты в колоде стойла закончатся, немедленно перемешай стопку сброса стойла — теперь это новая колода.

Снижение стойкости, полученное по эффекту животного, не считается исходящим от игрока, так что, если ты должен снизить стойкость из-за такой карты, ни животное, ни Молли не могут стать целью карты, играемой в ответ. Вдобавок карты животных нельзя игнорировать, отменить, их снижение стойкости или повышение опьянения нельзя уменьшить и так далее, если только на твоей карте не сказано иного.

◀ ДЕВКА ОЛИВИЯ ▶

Подготовка: перемешай колоду особого погреба и положи её выше планшета своего персонажа.



Выпивка из особого погреба

Некоторые карты в колоде Оливии позволяют ей выдавать выпивку из колоды особого погреба. Это более изысканные напитки, подаваемые лишь самым ценным завсегдатаям таверны!

Если какой-то игрок должен получить выпивку из особого погреба, положи верхнюю карту из колоды особого погреба лицевой стороной вниз на верх стопки «Выпей меня!» этого игрока. Карты в особом погребе — это карты выпивки и попоек, и функционируют они точно так же, как карты этих типов.

Карты выпивки из особого погреба **всегда остаются на самом верху** стопки «Выпей меня!». Если наверху твоей стопки «Выпей меня!» лежит карта из особого погреба и в стопку нужно положить обычную карту выпивки, эта обычная карта выпивки **подкладывается под карту из колоды особого погреба**.

Если нужно перемешать стопку «Выпей меня!», в которой уже есть карты выпивки из особого погреба, или порядок карт в ней меняется, то после перемешивания карты особого погреба автоматически помещаются наверх новой стопки «Выпей меня!» (в случайном порядке).



Игнорирование карт Оливии

Если игрок игнорирует карту, по эффекту которой должен получить выпивку из особого погреба, он не получает эту выпивку. Но помни, что само **получение** карты выпивки из особого погреба не влияет на твою стойкость, опьянение или золото, так что игнорировать ты можешь только карту, которая, кроме прочего, влияет и на эти параметры.

Пример: Оливия разыгрывает карту «Как неловко! Напиток за счёт заведения» и выбирает целью Варторна. Он разыгрывает карту «Хороший шлем, Димли! Крепкий!», чтобы игнорировать карту Оливии. Стойкость Варторна не снижается, он не сбрасывает карт из своей стопки «Выпей меня!» и не получает карту выпивки из особого погреба.

Эликсиры

В колоде особого погреба есть 5 карт эликсиров, эффект которых продолжает действовать после того, как эликсир выпьют. Эти карты кладутся перед игроком, который выпивает эти эликсиры. Ты не сможешь оставить у себя эликсир, если отменил или проигнорировал его, но можешь оставить его, если снизил его крепость (хоть до 0).

Если эликсир делят между собой несколько игроков, то тот, кто должен испить его первым, и кладёт перед собой карту эликсира. Подробности см. в разделе «Несбрасываемая выпивка» на стр. 5.

Прочие правила

Если карты в колоде особого погреба закончатся, немедленно перемешай стопку сброса карт особого погреба — теперь это новая колода. Игроки при этом не должны платить в таверну золото, как в случае обычной колоды выпивки. Карты особого погреба, лежащие в стопках «Выпей меня!» игроков, там и остаются.

На этапе заказа выпивки Оливия заказывает выпивку из обычной колоды выпивки. Карты из особого погреба выдаются, только когда это указано в тексте карт Оливии.

Если карту из особого погреба нужно замешать в колоду выпивки, вместо этого замешай её обратно в колоду особого погреба.

Оливия не может получить карту выпивки из особого погреба, но такая карта может оказаться в её стопке «Выпей меня!» благодаря эффектам карт вроде «Я знаю, что любят мои завсегдатаи!» Варторна.

◀ ВЫШИБАЛА ДЖАСПЕР ▶

У Джаспера нет особых механик, но у него есть уникальная карта: «Думаю, тебе надо подышать». Она позволяет ему и другому игроку «покинуть игру» на некоторое время. См. «Пояснения по картам» на стр. 12.



◆ ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ ◆

«**Ах, право, не стоило!**»: эту карту можно сыграть только после того, как кто-то заплатил золото из-за карты со свойством «действие», «иногда» или «всегда». Если карта с другим свойством, вроде выпивки или события, заставляет игрока платить золото таверне, Оливия не может играть эту карту.

Если карта со свойством «действие», «иногда» или «всегда» заставляет игрока заплатить золото таверне, но он использует карту, которая позволяет ему расплатиться золотом таверны, Оливия всё равно получает золото.

Эта карта позволяет Оливии получить золото таверны, так что Джаспер может применить карту «Никакого воровства в мою смену!».

«**А я вам рассказывал о моих гениальных идеях в области механики?»**: если на карте с символом трубки, которая позволила выложить эту карту истории, нет числовых значений, то эта карта истории не срабатывает.

«**Бочковой виски с запивоном**»: если у тебя нет карт на руке, то тебе не нужно ничего сбрасывать. Если запивоны к этой карте заставляют тебя взять, сбросить или раскрыть карты, ты можешь применять эти эффекты в том порядке, в каком хочешь, но ты не можешь прерывать один эффект, чтобы начать применять другой.



«**Горькая микстура**»: если эту выпивку делят двое игроков, опьянение каждого игрока повышается на 2 и он может сбросить 3 карты или меньше, повышая стойкость на 1 за каждую.

Если Джоран (из пятой части «Таверны») хочет сыграть карту «Приберегу это исцеление для прогулок в подземелье!», чтобы не дать кому-то повысить стойкость, он должен сделать это до того, как другой игрок решит сбрасывать карты или нет.

«**Девка берёт тебя на слабо...**»: помни, что, как только начат розыгрыш события, его нельзя отменить или игнорировать, так что, если ты хочешь проигнорировать событие, ты должен это сделать до раскрытия карт выпивки! Если раскрывший карту игрок игнорирует событие, то карты выпивки не раскрываются и никто не выпивает. Если другой игрок игнорирует событие, он не выпивает ни одну из раскрытых впоследствии карт выпивки.

После раскрытия выпивки ты сможешь игнорировать её, но не само событие.

Для этой карты важно именно указанное числовое значение крепости выпивки, так что, например, крепость «Кофе» меньше крепости «Воды», даже если для попойки «Кто кого перепьёт!» их крепость равна 0.

«**Драконья горелка с запивоном**»: у этой карты нет особых правил. Нам просто кажется, что её существование — это уже круто.

«**Думаю, тебе надо подышать**»: эта карта заканчивает ход Джаспера и на некоторое время выводит его и выбранного им игрока из игры. Помни, что в таком случае и Джаспер, и второй игрок игнорируют эффекты всех карт и событий (включая раунды азартной игры). Оливия не может давать им выпивку из особого погреба, но им всё ещё могут заказать обычную выпивку. Если колода выпивки закончится, пока Джаспер и второй игрок находятся «вне игры», они **должны** платить, чтобы перемешать колоду.

Если выбранный игрок вырубается от эффекта этой карты или если Джаспер каким-то образом сыграл эту карту в чужой ход, то ход Джаспера не заканчивается и ни он, ни второй игрок не оказываются «вне игры».

«**Единорог Эландрал**»: в конце своего хода можешь сбросить 2 карты, чтобы повысить свою стойкость. Ты не можешь использовать этот эффект несколько раз за ход.

«**Как тебе мой коктейль?»**: эта карта позволяет выбранному игроку сбросить и добрать карты, как на первом этапе хода. Стандартный предел руки равен 7, но различные правила и карты могут изменить это значение.

«**Колдовское вино**»: если у тебя осталась только 1 карта в колоде персонажа, раскрой её, затем перемешай сброс и раскрой верхнюю карту новой колоды в качестве второй карты.



«Махровое полотенце»: карта выпивки, которую ты игнорируешь (включая заповоны), замешивается в стопку «Выпей меня!» любого игрока по твоему выбору. Если один из заповонов — это попойка, то она сразу сбрасывается, как обычно.

Помни, что ты не можешь игнорировать карту выпивки, если ты или член твоей команды не подпадают под её воздействие.

«Настоявшаяся дварфийская спиртяга»: если эта карта выпивки взята в качестве заповона, то её эффект применяется ко всей выпивке, а не только к крепости 3, которую добавляет сама эта карта.

Если игрок играет карту, которая позволяет игнорировать эту карту выпивки, то это игнорирование можно отменить ещё одной картой — например, картой Джаспера «В моё время выпивка была для питья!».

«Не зря меня зовут „Стальное брюхо“!»: если эта карта играет на выпивку с заповонами, сначала сложи крепость всей выпивки, затем, если сумма больше 0, эта карта заменяет крепость на эффект: «Твоя стойкость повышается на 1». Все другие эффекты выпивки остаются прежними.



Пример: Джаспер должен выпить «Эльфийское вино» с заповоном «Кофе». Он играет карту «Не зря меня зовут „Стальное брюхо“!» на эту выпивку. Его стойкость повышается на 1 по эффекту этой карты. Его опьянение не понижается на 1, поскольку эффект от «Кофе» сначала сложился с эффектом «Эльфийского вина».

«Ой, а я решила, что это чаевые...»: поскольку эта карта является вариантом карты «А девушка решила, что это чаевые...», механика ограничений у неё та же. В частности, эту карту нельзя сыграть после того, как спасовал последний игрок.

Капитан Уайтхоук (из четвёртой части «Таверны») может забрать половину незаконно добытого Оливией золота, сыграв карту «Какое совпадение... У меня такая же рука!», пускай формально Оливия не побеждает благодаря перевесу.



«Повторить заказ, герой?»: если Оливия игнорирует все эффекты, например из-за карты Джаспера «Думаю, тебе надо подышать», то 2 золотых уходят таверне.



«Пуки!»: свойство «враг» у животных активируется раньше свойства «немедленно», поэтому сначала другие животные сбрасываются и только затем стойкость каждого игрока снижается на 1. Порядок может быть важен, если в игре Вспышенка.

«Силы стойла на свободе!»: можешь выбрать 3 других игроков, даже если у тебя меньше 3 золотых. Однако тебе нужно затем заплатить всё своё золото в таверну, если у тебя нет карты, позволяющей не платить!

Ты должен заплатить 1 золотой за каждого выбранного игрока, даже если некоторые из них игнорируют снижение стойкости.

«Спиртяжи шоты!»: можешь игнорировать крепость этой выпивки, либо игнорируя событие, либо игнорируя выпивку, создаваемую этим событием.



«Тост за таверну „Красный дракон“!»: эта карта действует аналогично другим картам с тостами (например, «Поднимем же тост за Богиню!» из первой части таверны), за одним исключением — крепость выпивки, которую раскрыл ты сам, снижается на 1. Если крепость выпивки должна стать меньше 0, то она вместо этого снижается до 0.

«Хватить наводить суету!»: Джаспер может сыграть эту карту, когда какой-либо игрок снижает стойкость любого другого игрока (в том числе самого Джаспера).



«Что, думал нас обдурить?»: в отличие от большинства антишулерских карт, Варторн может сыграть эту карту даже после того, как он вышел из раунда азартных игр!

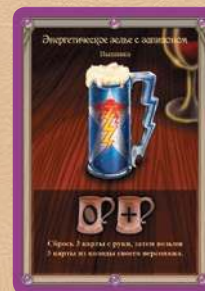
«Эй, девка, неси ещё выпивки, пока я тут рассказываю!»: если игрок игнорирует эту карту, Варторн всё ещё может заказать выпивку для этого игрока. Также, если Варторн игнорирует эту карту, он всё ещё может заказывать выпивку.

«Эликсир скорости»: свойство, которое даёт тебе дополнительное действие, должно быть использовано в ходе **твоего следующего этапа действия**, даже если у тебя нет второй карты действия для розыгрыша. Ты не можешь оставить себе эту карту, чтобы использовать её на этапе действия через ход или позже. Это маленькое, но важное отличие этой карты от других эликсиров.



«Энергетическое зелье с запивомом»: если у тебя меньше трёх карт на руке, сбрось столько, сколько можешь, потом возьми 3 карты на руку. Если запивоны заставляют тебя взять, сбросить или раскрыть карты, ты можешь применить эти эффекты в порядке на свой выбор, но ты не можешь прерывать один эффект, чтобы начать применять другой.

«Я знаю, что любят мои завсегдатаи!»: Варторн может использовать эту карту, чтобы передать карту выпивки из особого погреба, которая уже находится в его стопке «Выпей меня!». Он может отдать карты любым игрокам, находящимся в игре, даже самой Оливии. Помни, что выпивка из особого погреба всегда должна быть наверху стопки «Выпей меня!».



◀ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ▶

The Red Dragon Inn 7, вторая редакция

Авторы игры: Джефф Морроу, Сэм Уоллер и Джен Китцман
Основано на механике, созданной Джеффом Боттоном, Коллин Скадл
и Клиффом Бомом

Художественное руководство: Джефф Морроу, Сэм Уоллер и Клифф Бом
Художественное оформление: Эрин Вонг, Роуз Беш, Меган Ланган,
Кристиан Гонсалес, Энтони Курнуайе, Дрю Морроу, Сэм Уоллер, Бет Тротт,
Кеннон Джеймс и Клифф Бом

slugfestgames.com

Published by SlugFest Games West, LLC.

Package and Contents © SlugFest Games West, LLC. 2006-2022

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

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Евгения Некрасова

Переводчик оригинальной игры: Александр Бурдаев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

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. © 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. Версия правил 1.0. hobbyworld.ru



**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

