

Между первой и второй — перерывчик небольшой!

# Таверна «Красный Дракон»

Дwarf, бард и медовуха



## ПРАВИЛА ИГРЫ

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

## ◀ ВСТУПЛЕНИЕ ▶

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

## ◀ СОСТАВ ИГРЫ ▶

4 колоды персонажей по 40 карт в каждой (Ева, Флэк, Димли и Гог), 4 планшета игроков, 1 колода выпивки из 30 карт, 4 жетона стойкости, 4 жетона опьянения, 50 золотых монет, правила игры.

### Иллюзионистка Ева



Трудно сказать, как выглядит Ева на самом деле, ведь её окружают иллюзии и никто не видел её настоящего лица. Впрочем, именно с помощью Евы приключенцы не раз обводили наивных монстров вокруг пальца.

**Плюсы:** Ева — очень умелая иллюзионистка.

**Минусы:** когда Еве скучно, она начинает развлекаться и оттачивает навыки на ничего не подозревающих друзьях.

### Бард Флэк



Флэк — красавчик-полуэльф с обворожительной улыбкой и обширным репертуаром. Его героические баллады и виртуозная игра на лютне помогают друзьям не падать духом и вдохновляют на подвиги в мрачных глубинах подземелий.

**Плюсы:** Флэк для женщин — объект вожделения, а для мужчин — пример для подражания.

**Минусы:** именно поэтому он иногда... да что там — почти всегда зазнаётся.

### Дварф Димли



Димли по душе сокровища, секиры и добрый эль. У него всегда есть неприкосновенный запас золота, а ещё он отлично управляет с дварфийскими топорами. К сожалению, глазомер у него не ахти, поэтому когда он играет в дартс, лучше держаться подальше.

**Плюсы:** у него всегда водится золотишко, и он способен перепить любого!

**Минусы:** иногда он бывает чуточку сварлив...

### Полуогр Гог



Гог велик, зелен и непроходимо туп, но очень, очень старателен. Если ты узнаешь его поближе, то поймёшь, что на самом деле он отличный парень... Правда, для начала тебе придётся смириться с вонью и его феноменальной неуклюжестью. Даже не думай о том, чтобы с ним станцевать! Не нужно большого ума, чтобы догадаться: дружба с Гогом сулит лишь боль и страдания.

**Плюсы:** Гог на самом деле очень сильный!

**Минусы:** «Гог не хотеть! Гог не рассчитывать силу!»

## ◀ ЦЕЛЬ ИГРЫ ▶

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

## ◀ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ▶

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

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

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

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

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

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

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

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

## ◀ ПОРЯДОК ХОДА ▶

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

### 1. Сброс и добор карт

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

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

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

### 2. Действие

Можешь сыграть **одну карту со 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 записонку (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.

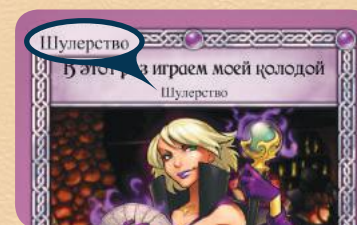
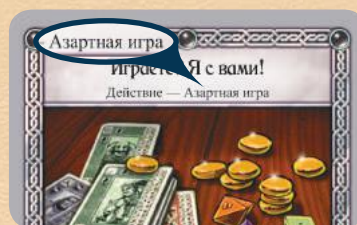
## АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

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 «Оставьте меня в покое! Я изучаю предания!»), 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 «Гог думать твоя мухлевать! Гог не любить жулей!» или другими «антишулерскими» картами).

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

### Если во время раунда азартных игр закончилось золото

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

Если ты играешь карту, которая требует, чтобы все игроки поставили на кон, а сам при этом не можешь поставить (из-за того, что нет золота в заначке и ты не можешь использовать такие карты, как «Иллюзорная монета»), то на кон не ставит никто.

### Пример раунда азартных игр:

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

*Гог играет карту «Глупый игра!» и выходит из раунда. Он не ставит на кон, но теперь всю оставшуюся часть раунда не сможет играть карты со свойствами «азартная игра» или «шулерство».*

*Флэк, Ева и Димли ставят на кон по одному золотому. Так как Флэк начал раунд, он пока побеждает (имеет перевес).*

*Ева в свой ход решает спасовать.*

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

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

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

*Димли пасует.*

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

*Ева пасует, Димли следует её примеру.*

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

## ◆ ПРАВИЛА ВЫПИВКИ ◆

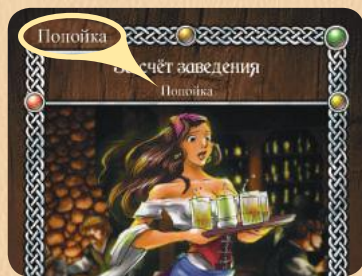
### Выпивка на исходе

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

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

### Попойки

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



### Запивоны

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



## ◆ ПРОЧИЕ ПРАВИЛА ◆

### Пределы стойкости, опьянения и золота

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

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

**Пример:** опьянение Гога равно 0. Флэк играет карту «Следующая песня тронет вас до глубины души», чтобы каждый игрок понизил опьянение на 1 и заплатил ему 1 золотой. Гог не может понизить опьянение на 1 — он трезв как стёклышко, 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 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:** Ева раскрывает карту из своей стопки «Выпей меня!» и получает «Вино с запивоном». Она тянет следующую карту из этой же стопки и получает «Драконью горелку». Эффекты обеих карт суммируются и в сумме должны повысить опьянение на 6. Ева играет карту «Самое время уйти в тень» и игнорирует выпивку, поэтому её опьянение не повышается.

**Пример запивона 2:** во время попойки «Кто кого перепьёт!» Гог раскрывает карту «Пинта светлого с запивоном» 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. Гог повышает своё опьянение на 1.

### Заказ дополнительной выпивки

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

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

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

**Пример 1:** Флэк играет «Чаевые», чтобы Гог заплатил таверне 1 золотой. В ответ Гог играет «Заткнулись!» и игнорирует «Чаевые», так как в этом случае карта напрямую влияет на его золото.

**Пример 2:** Гог раскрывает карту «Вино» на своём этапе кутежа. Димли играет «Добавим-ка огоньку!», чтобы увеличить крепость «Вина» на 2. В этом случае Гог не может сыграть «Заткнулись!», потому что карта Димли не влияет на его опьянение напрямую, а лишь изменяет эффект «Вина».

**Пример 3:** Гог 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. Гог не может сыграть «Заткнулись!», потому что карта Герки влияет не на его золото, а на итоги раунда азартных игр.

## 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:** Ева раскрывает карту «Пинта светлого» на своём этапе кутежа. У неё есть карта «А что тут пить? В кружке-то пусто», которая позволяет ей игнорировать выпивку, но она решает оставить её про запас, поскольку крепость выпивки всего-навсего 1. Димли играет «Добавим-ка огоньку!» и повышает крепость выпивки на 2. После того как карта Димли разыграна, Ева получает возможность изменить своё первоначальное решение и всё-таки сыграть «А что тут пить-то? В кружке-то пусто», чтобы проигнорировать уже креплённую «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 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 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 Флэка 12 стойкости и 10 опьянения. На своём этапе кутежа он раскрывает «Эльфийские вино». Для того чтобы не отключиться, Флэк играет «Оставьте меня в покое! Я изучаю предания!» и игнорирует выпивку. И у Димли (сидящего слева от Флэка), и у Евы (сидящей слева от Димли) есть по карте «Ну уж нет!». Каждый из игроков догадывается, что у другого эта карта тоже есть. Димли и Ева очень хотели бы отменить карту, сыгранную Флэком для игнорирования выпивки, но никто из них не хочет лишиться ценной карты «Ну уж нет!». Ситуация тупиковая, поэтому сначала Димли, а затем Ева должны либо отреагировать на карту Флэка, либо ничего не делать. Если ни Димли, ни Ева так и не решатся сыграть «Ну уж нет!» в ответ на карту Флэка, то бард 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 4:** Гог раскрывает «Драконью горелку» на своём этапе кутежа. Он играет «Бякость!» и игнорирует выпивку. Ева играет «Ну уж нет!» и отменяет карту «Бякость!». В этом случае Гог не может сыграть «Заткнулись!», потому что карта Евы не влияет на его опьянение напрямую, а лишь отменяет карту Гога, которая позволила бы ему игнорировать выпивку.

## Перенаправление снижения стойкости

Некоторые карты, например «Я не Ева! Ева вон там!», позволяют перенаправить снижение стойкости с одного игрока на другого. В подобном случае источник эффекта не изменяется: им остаётся игрок, сыгравший карту, снижающую стойкость. Если на карте указано, что она перенаправляет снижение, она не перенаправляет прочих эффектов. Если к снижению стойкости применено сразу несколько «перенаправлений», каждое из них применяется строго один раз в том порядке, в котором они были сыграны.

**Пример перевода:** Гог играет «Танцевать с Гогом!», чтобы стойкость Евы снизилась на 4. Ева отвечает картой «Я не Ева! Ева вон там!», чтобы перенаправить урон на Димли. Стойкость Димли снижается, и он играет «Эй! Борода — это святое!», чтобы стойкость обидчика снизилась на 2. Обидчик — Гог, а не Ева, поэтому именно его стойкость 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, карта разыгрывается согласно правилам, но конкретно на тебя влияния не оказывает. На других игроков карта влияет как обычно.



**Пример отмены:** Димли играет «Довольно шуточек про рост! Это кого ты тут назвал табуреткой?!», чтобы стойкость Флэка снизилась на 2. Флэк играет «Знакомьтесь: мой самый большой поклонник», чтобы стойкость Димли тоже снизилась на 2. Димли отвечает картой «Ну уж нет!» и отменяет карту Флэка, потому что её эффект не применяется и Флэк не наносит Димли никакого урона.

**Пример игнорирования:** Гог играет «Гог всех любит!», чтобы стойкость каждого другого игрока снизилась на 1. В ответ Ева играет «Не верю!», и её стойкость не снижается, в отличие от стойкости остальных игроков, на которых карта Гога действует как обычно.

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

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

**Пример синхронности 3:** Гог сыграл «Гог всех любить!», чтобы стойкость каждого другого игрока снизилась на 1. Видя такую беду, Ева хочет сыграть «Не верю!» и игнорировать эту карту, а Флэк хочет сыграть «Знакомьтесь: мой самый большой поклонник», чтобы нанести Гогу ответный урон. Поскольку игнорирование действия карты Гога происходит до снижения стойкости игроков, Ева играет «Не верю!» первой. После этого карта Гога разыгрывается, и стойкость каждого из его противников (кроме Евы, которая во всё это не верит) снижается на 1. Теперь Флэк, получив урон, с чистой совестью может сыграть «Знакомьтесь: мой самый большой поклонник» и нанести Гогу ответный удар.

«А девка решила, что это чаевые...»

Четыре важные вещи, которые надо знать об этой карте:

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



«Девка просит не играть с выпивкой»

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

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

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

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

Разделить выпивку

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

**Пример разделения выпивки 1:** Флэк раскрывает «Эльфийское вино» (крепость 3). Сыграв «Пить одному — это алкоголизм», он разделяет одну выпивку на две (с крепостью 2 каждая: сперва крепость 3 разделили пополам, затем округлили в большую сторону). Димли играет карту «Добавим-ка огоньку!» 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:** Димли играет «Добавим-ка огоньку!» сразу, как только раскрыта карта «Эльфийское вино», увеличивая его крепость до 5. Затем Флэк играет «Пить одному — это алкоголизм»: 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 Флэк раскрывает «Эльфийское вино с запивоном», в роли запивона выступает «Вдохновляющий гномий эль» (из набора «ТКД 3» — крепость 2, добери 2 карты). Затем Флэк играет «Пить одному — это алкоголизм», чтобы разделить выпивку с Димли. И Флэк, и Димли увеличивают своё опьянение на 3 и добирают по одной карте.

Медовуха

Медовуха — выпивка со встроенным эффектом разделения. Когда игрок раскрыл карту медовухи, 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 медовухи будут разительно отличаться друг от друга!

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



Если «Медовуха» достаётся игроку во время попойки или как запивон, разделить её нельзя, так что игрок, раскрывший её, 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», влияю-



щие 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, *вливают* 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 сыграл «Пей до дна!»), то дополнительная выпивка *не вливает* на результат попойки.

Если крепость выпивки ниже 0 (как у «Пробудиловки»), 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:** Дейдрэ (из первой части «Тavernы») достаёт «Эльфийское вино» (крепость 3), а Флэк раскрывает «Пинту светлого» (крепость 1). Дейдрэ играет «Вино в воду», снижая крепость своей выпивки до 1, так что у игроков образуется ничья. Каждый из них получает равное опьянение от выпивки, и попойка «Кто кого перепьёт!» продолжается.

## ◀ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ▶

The Red Dragon Inn 2, пятая редакция

**Авторы игры:** Джефф Боттон, Коллин Скадл и Клифф Бом

**Дополнительная разработка:** Джефф Морроу

**Художественное руководство:** Клифф Бом

**Художественное оформление:** Кеннон Джеймс, Ронда Либби, Даг Ковакс, Роуз Бешч, Cold Fuzion Studios и Бет Тротт

slugfestgames.com

Published by SlugFest Games West, LLC.

Package and Contents © SlugFest Games West, LLC. 2006-2017

The SlugFest Games logo and the Red Dragon Inn logo

are trademarks of SlugFest

Games West, LLC.

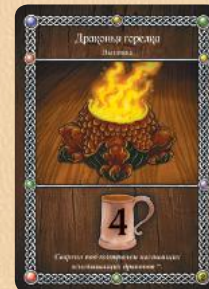
**SLUGFEST  
GAMES**



**Пример попойки «Кто кого перепьёт!» 2:** Димли раскрывает «Драконью горелку» (крепость 4), а Гогу достаёт «Пинта тёмного» (крепость 1). Димли играет «Вот сам это и пей, а я подожду чего получше!», чтобы передать выпивку Гогу. Опьянение Гога повышается на 5, но Димли 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 Евы 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. Ева 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.

## ◀ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ» ▶

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Александр Бурдаев

**Редакторы:** Валентин Матюша, Евгения Некрасова

**Дизайнеры-верстальщики:** Кристина Соозар, Ангелина Чугунова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховей

**Креативный директор:** Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

**HOBBY  
WORLD**  
Играть интересно