



Таверна «Красный Дракон»

Заодеи

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. 10.

❖ СОСТАВ ИГРЫ ❖

3 колоды персонажей по 40 карт (Даарека, Амундир, Торглснарф), 3 колоды боссов по 15 карт (Даарека, Амундир, Торглснарф), 5 колод барона фон Владло (колода персонажа из 30 карт, колода босса из 5 карт, колода летучей мыши из 8 карт, колода волка из 8 карт, колода чудовища из 8 карт), 12 жетонов скарабеев, 2 дополнительные золотые монеты, 8 жетонов крови, 4 планшета игроков, 1 колода выпивки из 30 карт, 1 колода подземельных событий из 20 карт, 4 жетона стойкости, 4 жетона опьянения, 50 золотых монет, 6 жетонов времени, 12 жетонов зелий, 4 жетона самоцветов, правила.

Даарека, Гроза разума

Свой титул Даарека получила, сокрушая умы «низших существ» — так она называет всех, кроме себя. Ты уверен, что хорошо проводишь время, хоть и только что проиграл последние штаны.

Минусы: эта роковая красotka сделает так, что ты в своей жизни не примешь ни одного неверного решения.

Что ещё хуже: решения, скорее всего, принимать ты вообще не будешь.

Барон фон Владло

Владло — древний суперсильный и кровожадный вампир-оборотень. Однако он остроумен и душа вечеринки! Будь осторожен или простишься парой пинт. Не пива.

Минусы: он хочет отнюдь не пинту пива.

Что ещё хуже: «Не волнуйся, я прозто прикусил».

Амундир Проклятая

Проклятие, превратившее Амундир в мумию, было результатом отчаянной попытки защитить древний мир от демонов и драконов. Сейчас же эльфийская мумия занимается куда более приземлённой работой: защищает собственную гробницу от назойливых искателей приключений.

Минусы: чуть что — напустит своих кусачих скарабеев.

Что ещё хуже: эти скарабеи являются разносчиками могильной гнили.

Торглснарф Данкельтонский, именуемый первым

Самопровозглашённый «король всех гоблинов» правит своим довольно небольшим кланом при помощи приспешников. И, поверь, своим головорезам он щедро платит, чтобы больше никто не мог захватить трон.

Минусы: Торглснарфа трудно назвать пугающим, да и особой силой он похвастаться не может.

Что ещё хуже: он достаточно хитёр, чтобы нанять прихвостней, которые в достаточной мере и страшны, и сильны!

❖ 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. 10. **Убедись, что в твоей колоде нет карт босса!** На картах босса в верхних углах изображена драконья голова (см. подготовку к «Битве с боссом» на стр. 15).



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 заправка. (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 посмотреть 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

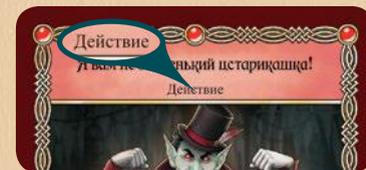
Можешь сбросить сколько угодно ненужных тебе карт с руки. После этого добери карты из колоды персонажа так, чтобы на руке оказалось 7 карт. Обрати внимание, что ты не можешь играть карты, пока не закончил добор.

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.



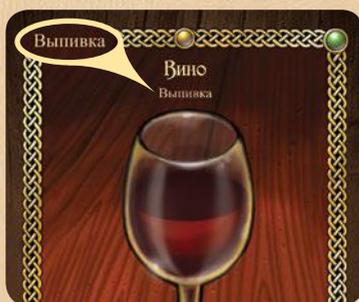
Розыгрыш некоторых карт может привести к тому, что начнётся раунд азартных игр (см. раздел «Азартные игры»).

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, карты «А девушка решила, что это чаевые...» из более ранних версий игры и «Зачем козыри, когда у тебя достаточно прислужников?» из колоды Торглснарфа не могут быть сыграны 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 «Я проверяю свои внешние органы»), 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 «Ты смеешь дурить фараона?!?» 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» из второй части «Таверны»), то на кон не ставит никто.

Пример раунда азартных игр

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

Даарека играет карту «Эта игра слишком простая» 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».

Амундир, Владло и Торглснарф ставят на кон по одному золотому. Так как Амундир начала раунд, она пока побеждает (имеет перевес).

Владло в свой ход решает спасовать.

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

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

Владло играет «шулерскую» карту «О нет! Зсмотрите, что случилось с моими картами» и получает перевес в раунде.

Торглснарф пасует.

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

Владло пасует, Торглснарф следует его примеру.

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

◆ ПРАВИЛА ВЫПИВКИ ◆

Выпивка на исходе

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

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

Попойки

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



Запивоны

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



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

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

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

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

Пример запивона 1: Даарека раскрывает карту из своей стопки «Выпей меня!» и получает «Вино с запивоном». Она тянет следующую карту из этой же стопки и получает «Драконью горелку». Эффекты обеих карт суммируются и вместе должны повысить опьянение на 6. Даарека играет карту «Если я это выпью, мы все пожалеем наутро» и игнорирует выпивку, поэтому её опьянение не повышается.

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

Заказ дополнительной выпивки

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

◆ ПРОЧИЕ ПРАВИЛА ◆

Пределы стойкости, опьянения и золота

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

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



Пример: стойкость Владло равна 20. Дейрдре (из первой части «Таверны») играет карту «Молитва за здоровье», чтобы стойкость Владло повысилась на 2 и он заплатил ей 1 золотой. Владло не может повысить стойкость на 2 — он полностью здоров, но всё равно обязан заплатить Дейрдре 1 золотой.

Карты, влияющие на стойкость, опьянение и золото

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

Если карта не может изменить значение только потому, что оно уже предельно, считается, что карта по-прежнему на него влияет.

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

Пример 1: Даарека играет «Чайевые», чтобы Торглснарф заплатил таверне 1 золотой. В ответ Торглснарф играет «Скорее! Пошевеливайтесь!» и игнорирует «Чайевые», так как в этом случае карта напрямую влияет на его золото.

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

Пример 3: Торглснарф имеет перевес в раунде азартных игр. В конце раунда Герки (из первой части «Тavernы») играет «Думаешь, ты выиграл? Фигушки...», чтобы забрать себе всё, что стоит на кону. Торглснарф не может сыграть «Скорее! Пошевеливайтесь!», потому что карта Герки влияет не на его золото, а на итоги раунда азартных игр.

Пример 4: Торглснарф раскрывает «Драконью горелку» на своём этапе кутежа. Он играет «Этот напиток недостоин короля!» и игнорирует выпивку. Даарека играет «Ну уж нет!» и отменяет карту Торглснарфа. В этом случае Торглснарф не может сыграть «Скорее! Пошевеливайтесь!», потому что карта Даареки не влияет на его опьянение напрямую, а лишь отменяет карту Торглснарфа, которая позволила бы ему игнорировать выпивку.

Перенаправление снижения стойкости

Некоторые карты, например, «Только не по лицу! Бей в чужое лицо!», позволяют перенаправить снижение стойкости с одного игрока на другого. В подобном случае источник эффекта не изменяется: им остаётся игрок, сыгравший карту, снижающую стойкость.

Пример: Владло играет «Я вам не злбенький цтарикашка!», чтобы стойкость Торглснарфа снизилась на 3. Торглснарф отвечает картой «Только не по лицу! Бей в чужое лицо!», чтобы перенаправить урон на Амундир. Стойкость Амундир снижается, и она играет «Ты сбил мой головной убор», чтобы наслать на обидчика двух скарабеев. Обидчик — Владло, а не Торглснарф, поэтому именно он получает скарабеев.

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

Пример: Даарека играет карту «Да, пару голов я заморочила...» и выбирает целью Торглснарфа, который должен снизить стойкость на 2 и сбросить случайную карту с руки. Но тот играет карту «Только не по лицу! Бей в чужое лицо!» и перенаправляет снижение стойкости на Владло. Стойкость Владло снижается на 2, но Торглснарф по-прежнему сбрасывает одну случайную карту с руки.

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

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: Владло играет «Я вам не злбенький цтарикашка!», чтобы стойкость Амундир снизилась на 3. Амундир играет «Ты сбил мой головной убор!», чтобы наслать на Владло двух скарабеев. Владло отвечает картой «Ну ужж нетц!» и отменяет карту Амундир. Поэтому её эффект не применяется и Владло скарабеев не получает.



Пример игнорирования: Амундир играет «Апчхи!», чтобы стойкость Владло, Даареки и Торглснарфа снизилась на 1, и насылает на каждого из них 1 скарабея. В ответ Даарека играет «Плевок чернилами», её стойкость не снижается и она не получает скарабея, а вот стойкость Владло и Торглснарфа снижается на 1, поскольку они не играли карт, влияющих на применение карты Амундир к ним, да и от скарабеев отвертеться не удастся.



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 употреблять лично ты. Ты не можешь игнорировать выпивку другого игрока, кроме случаев, когда другой игрок передал её тебе, разделил её с тобой или иным образом перевёл на тебя её эффект.

Синхронность

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

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

Пример синхронности 1: Даарека раскрывает карту «Пинта светлого» на своём этапе кутежа. У неё есть карта «Если я это выпью, мы все пожалеем наутро», которая позволяет ей игнорировать выпивку, но она решает оставить эту карту 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, Даарека получает возможность изменить своё первоначальное решение и всё-таки сыграть «Если я это выпью, мы все пожалеем наутро», 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 запивовов (если нужны). После этого, в порядке хода (см. выше), игроки могут сыграть карты со свойством «иногда», влияющие на выпивку, и подходящие карты со свойством «всегда». Когда игроки закончат разыгрывать свои карты и отвечать на карты соперников, они одновременно приступают к распитию.

Совиньон Буэ

Совиньон Буэ, аналогично медовухе из предыдущих частей «Таверны», — выпивка со встроенным эффектом разделения. Когда игрок раскрыл карту «Совиньон Буэ», 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 «Совиньон Буэ» будут разительно отличаться друг от друга!

Пример «Совиньон Буэ»: Владло раскрывает карту из своей стопки «Выпей меня!» и получает «Совиньон Буэ». Никто из игроков не влияет на выпивку, поэтому он решает разделить её с Даареккой. Получаются 2 «Совиньона Буэ» с крепостью 2 (половина эффекта выпивки с округлением вверх). Димли (из второй части «Таверны») решает насолить Даарекке и играет «Добавим-ка огоньку!» на «Совиньон Буэ» Даарекки, увеличивая его крепость до 4. В результате Владло увеличивает своё опьянение на 2, а Даарекка — на 4.

Если «Совиньон Буэ» достаётся игроку во время попойки или как заповион, разделить его нельзя, так что игрок, раскрывший его, получает полный эффект.

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



Если крепость выпивки ниже 0 (как у «Воды»), 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: Владло достаётся «Драконья горелка» (крепость 4), а Амундир раскрывает «Пинту светлого» (крепость 1). Владло играет карту «Эта кружка слишком большая», 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: Даарекка раскрывает «Драконья горелку» (крепость 4), а Владло достаётся «Пинта тёмного» (крепость 1). Даарекка играет «У тебя в горле пересохло, не так ли?», чтобы передать выпивку Владло. Опьянение Владло повышается на 5, но Даарекка 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 Амундир 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. Амундир отдаёт свой последний золотой, так что она теперь без гроша и просто обязана победить в попойке, чтобы остаться в игре. Ей везёт: она раскрывает «Драконья 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: перемешай вместе все карты выпивки, которые вы хотите включить в игру. Теперь это барная колода. Отсчитай 30 карт из барной колоды и положи 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.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

КОЛОДА ПОДЗЕМНЫХ СОБЫТИЙ

Колода подземных событий добавляет опциональный вариант игры. Играв с колодой подземных событий, вы кутите, играете и раздаёте друг другу лещей в злодейской таверне «Пещера Чёрного дракона», что находится глубоко в катакомбах под Грейпортом. В ходе вашей попойки будет происходить всякое-разное — а чего вы ждали, садясь пить в подземелье?!

В начале партии решите вместе с остальными, хотите ли вы играть с колодой подземных событий. Её можно использовать вместе с любыми персонажами из любых игр серии «Таверна „Красный дракон“». Если вы решили сделать свой вечерок более интересным, то перемешай колоду подземных событий и положи поверх неё 2 жетона времени. Оставь рядом с колодой место для сброса. Если колода закончится, перемешай сброс — и сформируй новую.

В конце хода каждого игрока убирай 1 жетон времени с верха колоды подземных событий. Как только оттуда убран последний жетон времени, раскрой верхнюю карту колоды подземных событий, положи её в стопку сброса и следуй указаниям этой карты. После этого положи поверх колоды подземных событий жетоны времени в соответствии с числом в правом верхнем углу только что разыгранной карты события.



Жетон времени



Название и тип карты

Число жетонов времени

Эффект

Каждый игрок платит 1 золотой таверне и сбрасывает верхнюю карту из своей стопки «Выпей меня!» (пока пытается убраться подальше).

Пример подземного события: в конце своего хода Владло убирает последний жетон времени с колоды подземных событий. Он раскрывает верхнюю карту — это «Обвал!». Все игроки платят таверне по 1 золотому и сбрасывают по 1 верхней карте своей стопки «Выпей меня!». В левом верхнем углу карты «Обвал!» указана цифра 3, так что Владло кладёт на колоду подземных событий 3 жетона времени, и игра продолжается.

Карты подземных событий действуют на всех игроков. Если карта подземного события требует, чтобы игроки сделали выбор, игроки делают выбор по порядку хода, начиная с игрока, чей ход в данный момент заканчивается, если только на карте не сказано иного.

Если карта подземного события предлагает тебе на выбор вариант, который ты не можешь выполнить, ты не можешь выбрать этот вариант. Например, если у тебя меньше 3 карт на руке, ты не можешь выбрать сброс карт для события «Пей или умри!».

Некоторые карты подземных событий ссылаются на «героев» и «злодеев». Злодей — это любой персонаж из «Таверны „Красный дракон“»: Злодеи, а также любые злодеи, которых мы можем добавить в игру в будущем. Герой — это любой другой персонаж.

Раскрытие и розыгрыш событий происходит в самом конце хода игрока. Например, если ты играешь за Амундир, то убирай жетон времени и раскрывай карту события (если на ней не осталось жетонов) сразу после того, как игроки со скарабьями понизят свою стойкость.

Если ты в свой ход выбыл из игры или если твой ход прекращается преждевременно (например, когда Владло играет карту «Мышиная спячка»), ты всё равно должен убрать жетон времени с карты события по обычным правилам и разыграть карту события, если он был последним.

Взаимодействие между подземными событиями и другими картами

Как только начинается розыгрыш карты подземного события, его нельзя отменить или игнорировать (это правило применяется ко всем событиям, включая подземные события, попойки и морские события из четвёртой части «Таверны»). Сброс карты по указанию эффекта подземного события не считается розыгрышем карты.

Карты, в тексте которых сказано, что они могут влиять на события, влияют на попойки, морские и подземные события. Карты, в тексте которых сказано, что они могут влиять только на определённый тип событий, не влияют на события другого типа (например, в тексте карты Визгиль «Я не включала поле темпорального растяжения, у тебя просто дежавю» из третьей части «Таверны» упоминаются только попойки).

На картах некоторых событий указано, что их влияние может быть уменьшено или же их можно проигнорировать, как если бы событие было картой со свойством «действие». Это значит, что на такое событие ты можешь воздействовать картами, которые можно разыгрывать в ответ на карту со свойством «действие», но не картами, в тексте которых сказано: «можешь сыграть эту карту, когда другой игрок...».

Игра с подземными и морскими событиями

Из-за ошибки при сотворении заклинания телепортации (спасибо, Джоран, подсобил) ты и твои, с позволения сказать, друзья то и дело перемещаетесь между палубой «Алого дрейка» и «Пещерой Чёрного дракона»!

В этом варианте игры вы играете одновременно с колодой морских событий из четвёртой части «Таверны» и колодой подземных событий. Перемешай каждую колоду отдельно, затем положи 2 морских жетона времени на колоду морских событий и 3 подземных жетона времени на колоду подземных событий.

В конце хода каждого игрока убирай жетон времени с колоды морских событий и раскрывай карту, если это возможно, затем делай то же самое с колодой подземных событий. Да, это значит, что у тебя может быть сначала морское событие, а потом подземное в один ход!



ПРАВИЛА ПЕРСОНАЖЕЙ

◀ БАРОН ФОН ВЛАДЛО ▶

Подготовка: перемешай колоду вампира-человека из 30 карт и положи её рядом со своим планшетом персонажа. По отдельности перемешай колоды обликов: волка (8 карт) и летучей мыши (8 карт) — и положи их рядом с планшетом персонажа (колода чудовища (8 карт) и 5 карт босса используются только для битвы с боссом, а не в обычной игре. См. «Битва с боссом» на стр. 15).

Возьми 1 любую карту из колоды облика на твой выбор, затем возьми 6 карт из колоды вампира-человека, чтобы суммарно у тебя на руке было 7 карт (первая карта облика даётся бесплатно, но в дальнейшем Владло придётся тратить на них кровь!).

Получение крови

На лицевой стороне многих карт Владло в правом нижнем углу указан символ в виде одной или нескольких капель крови. При розыгрыше такой карты положи на планшет указанное количество жетонов крови из запаса, который находится справа от планшета Владло, сразу *после применения всех эффектов*. Если карта, которая приносит тебе жетоны крови, отменена, ты не получаешь жетоны крови. А вот если карта проигнорирована, её эффект уменьшен или каким-то образом изменён, ты всё равно получаешь жетоны крови. У Владло не может быть больше 8 жетонов крови на планшете.



Символ крови

Карты обликов

Колоды обликов Владло позволяют тебе получать дополнительные карты для усиления твоей колоды персонажа. В колоде летучей мыши ты найдёшь карты, помогающие избегать эффектов карт со свойством «действие» и при этом красть золото у других игроков. А когда придёт время откусывать головы, тебе пригодятся карты из колоды волка!

После сброса карт на этапе сброса и добора карт, но перед тем, как ты возьмёшь новые карты из колоды персонажа, можешь приобрести любое количество карт обликов за 2 жетона крови каждую (изображения капель крови на рубашке таких карт напомним тебе об их стоимости). Ты приобретаешь каждую карту отдельно и каждый раз выбираешь, из какой колоды. Можешь посмотреть на приобретённую карту, прежде чем решить, хочешь ли приобрести ещё одну.

Когда ты получаешь карту облика любым способом, ты добавляешь её себе на руку. Эта карта становится частью твоей колоды персонажа до конца игры. Если колода у тебя закончится и тебе надо замешать сброс, включи в неё все сброшенные карты обликов.

Можешь приобрести столько карт обликов, на сколько у тебя хватит жетонов крови, даже если после приобретения у тебя будет больше 7 карт на руке. Если после того как ты приобрёл все карты обликов, которые хотел, у тебя меньше 7 карт на руке, добери недостающие карты из колоды персонажа, как обычно.

Как и другие игроки, Владло не может разыгрывать карты на этапе сброса и добора карт. Например, Владло не может сыграть только что полученную карту облика со свойством «всегда» для получения дополнительных жетонов крови и приобретения дополнительных карт.

У карт обликов обороты отличаются от оборотов карт колоды персонажа — так и задумано! Другие игроки могут знать, из карт каких колод состоит твоя рука.

Карты с кровавой ценой

Некоторые карты Владло требуют потратить жетоны крови, чтобы их разыграть. Если у тебя недостаточно жетонов крови, то ты не можешь разыграть такую карту. Если ты тратишь жетоны крови на розыгрыш карты, а её отменяют или игнорируют, то потраченные жетоны крови не возвращаются в твой запас.



Потрати

◀ АМУНДИР ПРОКЛЯТАЯ ▶

Подготовка: возьми 12 скарабеев и положи их справа от твоего планшета.

Скарабей

Многие карты позволяют Амундир подбросить другим игрокам скарабея-другого. Когда игрок получает скарабея, он кладёт его рядом со своим планшетом так, чтобы все его видели.



Урон от скарабеев

Если в конце хода любого игрока (кроме Амундир) у него есть хотя бы 1 скарабей, то он возвращает 1 скарабея Амундир и его стойкость снижается на 1. Сама Амундир никогда не получает урон от своих скарабейчиков.

Игрок может уменьшить или игнорировать урон от скарабея при помощи своих карт, как если бы его источником была карта со свойством «действие», сыгранная Амундир. Но даже если игрок делает это, он возвращает Амундир 1 скарабея.

Игроки **не могут** играть карты в ответ на урон от скарабея и не могут перенаправлять его на другого игрока.

Другие правила скарабеев

- ▶ Карта, которая позволяет передать игроку скарабея, при этом не снижая его стойкость (например, «Простите за беспорядок»), не считается влияющей на стойкость игрока.
- ▶ Если по эффекту карты игрок должен получить скарабея, но у Амундир скарабеев в запасе нет, этот игрок скарабея не получает. Если игрок должен получить больше скарабеев, чем есть на этот момент в запасе Амундир, она выдаёт столько скарабеев, сколько может.
- ▶ Если Амундир выбывает, то скарабеи, полученные игроками ранее, остаются у этих игроков и продолжают влиять на игру.
- ▶ Если игрок со скарабеем выбывает, он возвращает всех имеющихся у него скарабеев Амундир.

ТОРГЛСНАРФ ДАНКЕЛЬТОНСКИЙ

Подготовка: ты начинаешь игру с двумя дополнительными золотыми. Можешь использовать 2 золотые монеты с надписью «ТОРГ» с обеих сторон, но это не обязательно — подойдут 2 любые золотые монеты.

Приспешники

Некоторые карты Торглснарфа — это приспешники. Можешь сыграть такую карту в качестве карты со свойством «действие» в свой ход. Когда ты играешь карту приспешника, выложи её лицевой стороной вверх перед собой.

У некоторых приспешников есть постоянный эффект, у других — эффект, который можно применить 1 раз на этапе действия. Ты можешь **активировать приспешников** (применить указанный на их картах эффект) в любой момент на этом этапе — либо до, либо после того, как сыграешь карту со свойством «действие» (в любом порядке, если приспешников несколько). Можешь активировать приспешника сразу же после того, как он вошёл в игру.



Пример: Торглснарф играет карту «Забияка Грюнт», выкладывая её лицевой стороной вверх перед собой. Затем он активирует Грюнта, чтобы снизить стойкость Владло на 2. На следующий ход Торглснарфа Грюнт всё ещё находится в игре, так что гоблинский король вновь применяет эффект этого приспешника, но уже для снижения стойкости Даареки на 2. Затем он играет «Играете? Я с вами!» в качестве карты со свойством «действия».

Зарплата и атака приспешника

У каждого приспешника есть определённая зарплата. Это количество золота, которое ты должен заплатить, чтобы этот приспешник остался с тобой, несмотря на опасность.

Когда другой игрок выбирает цель для снижения стойкости или эффекта перенаправления, он может выбрать в качестве цели одного из приспешников Торглснарфа.

Когда стойкость приспешника снижается хотя бы на 1, перед Торглснарфом встаёт выбор: он может **либо** сбросить этого приспешника, **либо** заплатить таверне золото в количестве, равном зарплате приспешника.

Пример: Забияка Грюнт всё ещё в игре. Амундир играет «Да у тебя вся спина в могильной гнили», выбрав целью Грюнта. Торглснарф решает выдать зарплату Грюнту, чтобы тот остался, и платит 2 золотых таверне. Грюнт остаётся в игре и его стойкость из-за эффекта карты Амундира не снижается.

Тебе не нужно платить зарплату приспешнику, ни когда он входит в игру, ни когда ты его активируешь. Ты платишь только в том случае, если стойкость приспешника должна снизиться.

Когда ты выдашь зарплату, любые карты, позволяющие расплачиваться золотом из таверны или вовсе не платить, вместо этого уменьшают сумму, которую тебе нужно выплатить каждому приспешнику, на 1. Карты, которые позволяют игнорировать карту, которая «влияет на твоё золото», не освобождают тебя от необходимости платить зарплату!

Если другой игрок играет карту, которая снижает стойкость всех остальных игроков, эта карта действует и на приспешников Торглснарфа.

Пример: в игре находятся Забияка Грюнт и Мордоворот Брикс. Даарека играет «Бьютри! О древние боги, ты меня напугал!». Стойкость других игроков снижается на 1, и Торглснарф вынужден выбрать, платить ему приспешникам или нет. Он платит 2 золотых, чтобы оставить Брикса, но Грюнта решает сбросить.

Если эффект карты приспешника снижает стойкость игрока и у этого игрока есть карта, позволяющая нанести ответный удар, игрок может выбрать целью эффекта-«ответочки» самого Торглснарфа или же приспешника, который снизил его стойкость (возможно использование нестандартных карт ответного удара вроде «Прекрати себя бить!» Брин и «Ты сбил мой головной убор!» Амундир).

Другие правила приспешников

- Приспешники игнорируют все карты событий, в том числе попойки, морские и подземельные события.
- У тебя в игре может быть сколько угодно приспешников.
- На приспешников влияют только эффекты карт, которые снижают стойкость игрока. Если целью карты, которая влияет на другие характеристики, является приспешник, то такой эффект не действует.

Пример: Торглснарф активирует Забияку Грюнта, чтобы снизить стойкость Даареки на 2. Даарека получает урон и затем играет карту «Сейчас ты узнаешь, почему я — гроза разума!», чтобы нанести Грюнту ответный удар. Эта карта обычно снижает стойкость игрока на 1 и повышает его опьянение на 1, так что стойкость Грюнта снижается на 1, и Торглснарф должен выбрать: заплатить ему зарплату или сбросить этого приспешника. Опьянение от эффекта карты Даареки ни у кого не повышается.

Приспешники не могут получать или тратить золото. Они не могут покупать карты зелий у Френка (из третьей части «Таверны»). Они не могут брать или сбрасывать карты, раскрывать карты выпивки, получать выпивку или делить её. Если карта указывает приспешнику сделать одну из этих вещей, то эффекта нет.

Если Торглснарф играет приспешника с руки и эффект карты другого игрока отменяет карту со свойством «действие», то карта приспешника отменяется и он не входит в игру. Карта, отменяющая карту со свойством «действие», не влияет на активацию приспешника, если он уже находится в игре. Однако активацию приспешника можно игнорировать соответствующей картой, игнорирующей карту со свойством «действие».

Приспешники Торглснарфа и особые трюки других персонажей

Зелье удачи и зелье силы: эффекты карт, увеличивающие числовые значения (вроде эффектов «Зелья удачи» и «Зелья силы» Френка из третьей части «Таверны»), могут быть сыграны на приспешника на время одной активации этого приспешника.

Игривый Вульфрик: если настроение Вульфрика (компаньон Кейлин из третьей части «Таверны») выражается картой «Игривый» и приспешник снижает стойкость Кейлин, её стойкость снижается ещё на 1, но стойкость Торглснарфа (**а не его приспешника**) также снижается на 1 благодаря Вульфрику.



Метки Реми: приспешники не могут получать метки Реми (старпом «Алого дрейка» из четвёртой части «Таверны»). Если эффект карты предписывает приспешнику получить метку, то вместо этого метку получает Торглснарф (но если у Торглснарфа уже есть метка Реми, ничего не происходит). Поскольку приспешник не может получить метку, Реми не может снизить стойкость приспешника картой «Парирование» и «У меня нет времени на твою глупости!»).

Если приспешник снижает стойкость игрока, Реми может сыграть «Разборки? Не в мою смену!», чтобы дать метку Торглснарфу (но если у Торглснарфа уже есть метка Реми, ничего не происходит).

Перенаправление: если эффект карты или его часть срабатывает только в случае, «если в игре помимо тебя остался только один игрок», его можно применить, даже если у Торглснарфа в игре есть приспешники.



КОМАНДНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

В шестой части игры «Тaverna „Красный дракон”» есть несколько командных режимов. Когда ты играешь в команде, вы все заодно: у каждого из вас своя колода персонажа, своя рука и своя стопка «Выпей меня!», но вы можете смотреть карты друг друга и обсуждать, что делать дальше. Проигрываете и выигрываете вы вместе.

У команды общая стойкость, опьянение и золото. Когда снижается или повышается стойкость или опьянение либо меняется количество золота одного члена команды, это влияет на всю команду целиком. Каждая команда начинает игру с 20 стойкости и 0 опьянения. Как и в обычной игре, стойкость не может быть выше 20, а опьянение — ниже 0.

Ниже описаны правила стандартного режима командной игры, который называется «Двуглавый дракон». В этом режиме должно быть чётное число игроков, которые делятся на команды по 2 участника в каждой. Все эти правила применимы и для других режимов игры, но с некоторыми изменениями, которые описаны на стр. 15.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка в командном режиме «Двуглавый дракон» происходит по обычным правилам, но со следующими изменениями.

Размер руки: 7 карт.

Каждый игрок, выбрав себе персонажа и перемешав его колоду, берёт на руку 7 карт.

Паншеты персонажей: 1 на команду для отслеживания общих стойкости и опьянения. Это может быть планшет любого персонажа, входящего в команду. Другие члены команды тоже могут взять планшеты, но использовать их они должны только для хранения своих карт персонажа, стопки сброса и стопки «Выпей меня!» — эти стопки у каждого игрока отдельные. Не забудь, что на начало партии у каждого игрока должна быть 1 карта в стопке «Выпей меня!».

Жетоны зелий: 2 на команду.

Золотые: 10 на команду.

Скарабей Амундир: приспешники не могут получать скарабеев от Амундир. Если приспешник должен получить скарабея, вместо него скарабея получает Торглснарф.

ДААРЕКА, ГРОЗА РАЗУМА

У Даареки нет особых правил подготовки или механик, однако у неё есть некоторое количество уникальных и интересных новых эффектов. Например, некоторые карты Даареки не только снижают стойкость других игроков, но и заставляют их сбрасывать карты. Однако если игрок игнорирует такую карту, его стойкость не снижается и карты он не сбрасывает. А вот если игрок всё же подвергся воздействию такого эффекта, он должен сбросить карту до того, как сыграет карту ответного удара против Даареки.

Если у тебя появятся вопросы, сверься с разделом «Справочник» на стр. 18.

Самоцветы: 1 на игрока.

Участники одной команды должны сидеть рядом, чтобы иметь возможность посмотреть карты друг друга — это поможет в принятии самых коварных решений.

ЖЕТОНЫ ЗЕЛИЙ

В начале игры каждая команда получает 2 жетона зелий (в других режимах игры это число может измениться). Команда может сбросить жетон зелья в любой момент и выбрать один эффект:

- повысить свою стойкость на 6
- ИЛИ**
- снизить своё опьянение на 6
- ИЛИ**
- получить 3 золотых из таверны.



Эти эффекты нельзя отменить, игнорировать или изменить каким-либо образом.

ОБЩАЯ ЗАЩИТА

Члены одной команды могут играть карты со свойством «иногда», чтобы защищать друг друга! Сюда входят:

- карты, уменьшающие или игнорирующие снижение стойкости или повышение опьянения;
- карты, игнорирующие выпивку, попойки или события;
- карты, позволяющие расплатиться золотом таверны или вовсе избежать трат;
- карты, позволяющие не участвовать в раунде азартных игр;
- карты, позволяющие нанести ответный удар после снижения стойкости.

Ты можешь сыграть карту со свойством «иногда» всякий раз, когда в отношении тебя или твоего партнёра по команде соблюдаются условия, позволяющие тебе сыграть эту карту.

Пример 1: Владло играет карту «Не зайдёши ко мне на ужин?», чтобы снизить стойкость Амундир на 3. Даарека, которая играет в одной команде с Амундир, решает помочь той игнорировать карту Владло при помощи карты «Плевки чернилами». Стойкость команды не снижается.

Пример 2: Владло играет карту «Этот дзолотой? Он был у цзебя за ухом...», чтобы Даарека заплатила ему 1 золотой. Амундир, которая играет в одной команде с Даареккой, играет карту «Полагаю, расхитители гробниц на что-то да годятся», чтобы Даарека вместо этого заплатила золотом таверны.

Пример 3: Дейрдре и Фиона (из первой части «Таверны») в одной команде. Дейрдре раскрывает «Драконью горелку». Фиона играет карту «Пивка для рыбка!», и вместо опьянения на 4 повышается стойкость команды.

Выбор цели для эффекта

«Выбери игрока»: если по эффекту карты ты должен выбрать игрока (как карта «Часвые»), можешь выбрать любого игрока, включая себя или члена твоей команды.

«Другой игрок»: если по эффекту карты ты должен выбрать «другого игрока» или «других игроков», можно выбирать только тех игроков, которые не являются членами твоей команды. При этом, если ты должен выбрать больше одного игрока, ты не можешь выбрать одного и того же игрока несколько раз, однако ты можешь выбрать нескольких членов одной команды (тогда следуй правилам «каждый другой игрок» ниже). Выбор игрока может повлиять на ход игры, если действуют какие-либо постоянные эффекты (см. ниже).

«Каждый другой игрок»: если эффект сыгранной тобой карты влияет на «каждого другого игрока», он влияет на каждого игрока, не являющегося членом твоей команды. Однако помни, что команда может уменьшить или игнорировать этот эффект всего одной картой!

Пример 1: Амундир и Владло в одной команде. Даарека играет «Блырп! О древние боги, ты меня напугал!», чтобы стойкость каждого другого игрока снизилась на 1. Стойкость команды Амундир и Владло снижается на 2.

Пример 2: Амундир и Владло в одной команде. Даарека играет «Блырп! О древние боги, ты меня напугал!», чтобы стойкость каждого другого игрока снизилась на 1. Амундир играет «Ты закончил?», чтобы уменьшить это снижение на 2. Стойкость команды Амундир и Владло не снижается.

«Каждый игрок (и ты в том числе)»: если эффект сыгранной карты влияет на каждого игрока (и тебя в том числе), то каждая команда выбирает чемпиона (см. стр. 14) для применения эффекта. Игрок, сыгравший такую карту, автоматически становится чемпионом своей команды.

Перенаправление: сыграв карту, перенаправляющую эффект на другого игрока, можно перенаправить его на члена команды игрока, сыгравшего карту с перенаправляемым эффектом, даже если этот член команды не мог быть изначальной целью.

Пример: в режиме «Битва с боссом» Дейрдре и Фиона (обе из первой части «Таверны») в одной команде. Фиона играет «Этим захватом я вырубил огра!», чтобы снизить на 3 стойкость Даареки, босса в этой партии. Даарека играет «Ах, какие же вы самоотверженные герои!» и перенаправляет эффект карты Фионы на Дейрдре. Стойкость команды Дейрдре и Фионы снижается на 3.

«Противник»: если по эффекту карты ты должен выбрать «противника», можешь выбирать только того игрока, который **не является членом твоей команды**.

СТРУКТУРА ХОДА КОМАНДЫ

Все игроки одной команды выполняют этапы хода одновременно, следуя обычному порядку этапов. Никто не может перейти к следующему этапу игры до тех пор, пока все члены его команды не будут готовы это сделать.

Сброс и добор: каждый игрок активной команды одновременно с остальными сбрасывает любые карты на выбор, после чего добирает карты до предела руки. Ты должен сначала сбросить карты, и только потом можешь посмотреть, какие карты взяли на руку твои товарищи!

Действие: все игроки в активной команде могут сыграть по 1 карте со свойством «действие». Порядок розыгрыша этих карт может быть любым. Каждый игрок полностью применяет эффект своей карты со свойством «действие» перед тем, как начнёт действовать другой член его команды. Тут вам и пригодятся жетоны самоцветов: используйте их, чтобы отмечать, кто из членов команды уже сыграл карту в этот ход (зелёная сторона — «не сыграл», красная сторона — «сыграл»).



Нельзя сыграть карту со свойством «действие» за другого члена команды. Если у кого-то в команде нет карты со свойством «действие», то другие члены его команды не могут играть такие карты вместо него!

Заказ выпивки: активная команда заказывает 2 выпивки команде соперника (в других режимах это число может измениться). Нельзя заказывать выпивку для члена своей команды. Заказанные карты выпивки можно положить одному игроку, двум разным игрокам в одной команде или же двум разным игрокам двух разных команд.

Кутёж: все игроки в активной команде по очереди раскрывают верхнюю карту своей стопки «Выпей меня!» и следуют её указаниям. Порядок игроков при этом может быть любым. Каждый игрок полностью применяет эффект своей карты выпивки перед тем, как начнёт действовать другой член его команды. Это означает, что нужно решить, игнорировать выпивку или нет, до того как ты увидишь, какая выпивка у других членов твоей команды! И снова поиграйте вашими самоцветами: используйте их, чтобы отмечать, кто из членов команды уже расправился со своей выпивкой в этот ход (зелёная сторона — «не расправился», красная сторона — «расправился»).

Помни, что ты **можешь** помочь члену своей команды проигнорировать выпивку!

Правила командного кутежа

У каждого члена команды есть своя стопка «Выпей меня!». Перед началом игры раздай каждому 1 карту выпивки.

Нельзя передать карту выпивки, которую ты собираешься выпить, члену своей команды или разделить её с ним.

Когда карты в колоде выпивки заканчиваются, каждая команда (**не каждый отдельный игрок**) платит 1 золотой таверне, чтобы заказать новую выпивку.

➤ АЗАРТНАЯ ИГРА, СОБЫТИЯ И ЧЕМПИОН КОМАНДЫ ➤

Эффекты многих карт вроде раунда азартных игр или «Кто кого перепьёт!» обычно заставляют игроков в команде действовать друг против друга. В таких случаях, команда выбирает одного игрока в качестве чемпиона. Команда выбирает чемпиона в следующих ситуациях:

- карта события или попойки влияет на всех игроков;
- начинается раунд азартных игр;
- разыгрывается карта, которая влияет на «всех игроков (и тебя в том числе)».

В двух последних случаях игрок, сыгравший карту, автоматически выбирается чемпионом своей команды. Если команда раскрывает морское или подземельное событие в конце общего хода, члены команды сообща выбирают чемпиона для события вне зависимости от того, какой игрок раскрыл карту.

Каждый раз, когда команда должна выбрать чемпиона, чемпионом можно выбрать любого участника; не нужно выбирать одного и того же члена команды в качестве чемпиона на протяжении игры.

Попойки: игрок, раскрывший карту попойки, влияющую на всех участников, автоматически становится чемпионом своей команды. Все остальные команды выбирают своих чемпионов, после чего применяется эффект попойки, влияющий только на чемпионов команд. Однако, каждый член команды может играть защитные карты со свойством «иногда», чтобы помочь своему чемпиону. (Это значит, что выбор чемпиона не очень важен при розыгрыше попок. См. раздел «Постоянные эффекты» далее — там указано важное исключение!)

Пример события 1: в режиме «Битва против босса» Владло — босс, и он раскрывает карту «За злодейство!». Бросившие ему вызов выбирают Захана (из пятой части «Тavernы») в качестве чемпиона, чтобы он мог получить пьяную ци. Владло раскрывает карту «Вино» из колоды выпивки. Оьянение Владло и Захана повышается на 2, после чего Захан решает повысить свою пьяную ци на 1.

Пример события 2: Торглнарф и Даарека в одной команде. Даарека раскрывает «За злодейство!» и автоматически становится чемпионом своей команды. После того как каждая другая команда выбирает своего чемпиона, Даарека раскрывает «Драконью горелку». Торглнарф играет «Этот напиток недостойн короля!», чтобы игнорировать выпивку за Даареку.

Другие события: карты событий, не являющиеся попойкой и влияющие на всех игроков, влияют только на чемпионов команд. Это применимо к морским, подземельным или любым другим подобным событиям, которые могут появиться в следующих версиях «Тavern». Когда раскрывается такая карта, все команды выбирают своих чемпионов, а затем чемпионы применяют эффект раскрытой карты.

Пример события 3: Владло и Димли (из второй части «Тavernы») в одной команде. В конце своего хода они раскрывают подземельное событие «Приступ героизма». Они выбирают Димли в качестве чемпиона и повышают оьянение команды на 1 (так как Димли — герой) вместо того, чтобы снизить стойкость на 1.

Раунд азартной игры: игрок, начавший раунд азартной игры, автоматически становится чемпионом своей команды. Затем все команды выбирают чемпионов, и раунд азартной игры продолжается. В нём участвуют только выбранные чемпионы. **Игроки, не являющиеся чемпионами, не участвуют в раунде азартной игры (не играют карты азартной игры и шулерства) и не могут играть карты, которые нельзя играть, «если ты уже вышел из раунда азартных**

игр». Однако они могут играть карты со свойством «иногда», которые можно играть во время раунда азартной игры.

Чемпион выбирается на весь раунд азартной игры, и команда не может его поменять.

Пример азартной игры 1: Димли и Фиона (из первой части «Тavernы») играют в одной команде. Димли играет «Играете? Я с вами!», чтобы начать раунд азартной игры, и автоматически становится чемпионом команды. Команда Владло и Амундир выбирает Амундир в качестве чемпиона и начинает раунд азартной игры. Фиона и Владло в раунде не участвуют.

Пример азартной игры 2: Димли играет «Играете? Я с вами!», чтобы начать раунд азартной игры. Позже его товарищ по команде Герки (из первой части «Тavernы») играет «Потырим монету, пока никто не видит!», чтобы украсть золото, поставленное на кон. Это допустимо, даже если Герки не принимает участия в раунде азартной игры.

Пример азартной игры 3: Димли играет «Играете? Я с вами!», чтобы начать раунд азартной игры. Позже его товарищ по команде Герки (из первой части «Тavernы») играет «А девка решила, что это чавевые...», чтобы закончить раунд азартной игры и отправить всё поставленное золото в таверну.

«Каждый игрок (и ты в том числе):» при розыгрыше карты с такой формулировкой каждая команда выбирает чемпиона, на которого будет действовать эффект. Игрок, сыгравший эту карту, автоматически становится чемпионом своей команды (это правило неприменимо к картам, которые влияют на «каждого другого игрока» — см. стр. 13).

Пример: Дейрдре (из первой части «Тavernы») играет карту «Поднимем же тост за Богиню!», чтобы каждый игрок раскрыл карту из колоды выпивки. Дейрдре автоматически становится чемпионом своей команды. Все другие команды выбирают чемпионов, после чего каждый чемпион раскрывает карту из колоды выпивки.

Постоянные эффекты

У некоторых персонажей есть карты или другие предметы, которые позволяют применять определённый эффект, пока карта или предмет находится в игре. Это, например, эффект карты Кейлин «Мне нужен перерыв», настроение Вульфрика и некоторые из приспешников Торглнарфа.

Постоянные эффекты действуют только на отдельного игрока, а не на членов его команды. В большинстве случаев игрок-противник может выбрать целью карты члена команды, которого не защищает постоянный эффект, но это не всегда возможно!

Пример 1: Кейлин (из третьей части «Тavernы») в одной команде с Димли (из второй части «Тavernы»). Настроение Вульфрика — «Верный», так что любое снижение стойкости Кейлин уменьшается на 1. Владло играет «Не зайдёши ко мне на ужин?» и выбирает целью Димли. Стойкость команды Кейлин и Димли снижается на 3, поскольку настроение Вульфрика не защищает Димли.



Пример 2: Димли и Кейлин в одной команде. У Кейлин Вульфрик с настроением «Верный». Босс Владло играет «Дзлоправило первое: не сражайся на голодный желудок», снижая стойкость каждого игрока в команде на 1 (ну и применяя кучу других эффектов). Кейлин уменьшает своё снижение стойкости на 1 (до 0), а вот Димли нечем его уменьшить, и после применения карты Владло стойкость команды снижается на 1.



Твой ход за́кончен

Если ход игрока заканчивается преждевременно, этот игрок (**и только он**) с этого момента до конца хода команды не может играть карты, игнорирует все эффекты и не участвует в последующих этапах хода. Другие члены команды этого игрока продолжают ход как обычно.

Тем не менее этот игрок всё ещё может быть выбран в качестве чемпиона команды на этом или любом другом этапе хода команды. При этом он автоматически игнорирует все эффекты того, для чего его выставили чемпионом.

Пример: в режиме «Битва с боссом» на Кейлин действует эффект карты «Мне нужен перерыв», когда босс Амундир играет «Кто кого перепьёт!». Команда выбирает Кейлин в качестве чемпиона, тем самым автоматически игнорируя событие (никто не раскрывает карту выпивки, золотом никто не рискует).

Пропуск или повтор этапа

Если ты играешь карту, позволяющую кому-либо пропустить/повторить этап или же повторить особое действие, связанное с этим этапом, выбери, для какого игрока команды применить этот эффект. **Эффект действует только на выбранного игрока, но не на других членов его команды.**

Пример: Гог (из третьей части «Тavernы») играет «Гог считать, что ты должен пить ИСЧО!», заставляя Амундир кутить снова в ходе фазы кутежа её команды. И Амундир кутит снова, а вот остальные члены её команды сидят и смотрят.

БИТВА С БОССОМ

«Битва с боссом» — командный вариант, в котором 1 игрок (босс) играет против команды из 2, 3 или 4 игроков (зачинщиков драки). Используйте все правила для командных режимов игры с изменениями, описанными ниже. **Для этого режима босс считается командой из одного игрока.** Так что, например, босс всегда является чемпионом своей команды, когда это необходимо.

Быть боссом сложно! Мы рекомендуем этот вариант только для опытных игроков в «Тavernу „Красный дракон“».

Подготовка к игре

Размер руки:

- 7 карт для зачинщиков;
- 8, 9 или 10 для босса в зависимости от количества зачинщиков (2, 3 или 4 соответственно).

Жетоны зелий: X для босса, X для зачинщиков, где X — количество зачинщиков (зачинщики получают X жетонов зелий суммарно на команду, а не для каждого из них).

Золотые: 10 на команду.

Планшеты персонажей:

- 1 для зачинщиков для отслеживания общих стойкости и опьянения. Другие члены команды тоже могут взять планшеты, но использовать их они должны только для хранения своих карт персонажа, стопок сброса и стопок «Выпей меня!»;
- 1 для босса.

Подготовка зачинщиков: зачинщики садятся с одной стороны стола, чтобы иметь возможность смотреть карты друг друга, и берут все необходимые компоненты. У каждого игрока собственная стопка «Выпей меня!». На начало игры в ней должна быть 1 карта. Каждый зачинщик перемешивает свою колоду персонажа и берёт 7 карт из неё.

Подготовка босса: игрок за босса выбирает злодея, берёт его карты, планшет и другие компоненты, включая дополнительные компоненты своего персонажа (боссом может быть только злодей!).

Босс кладёт 1 карту выпивки в свою стопку «Выпей меня!». Затем он замешивает свои карты босса в свою колоду персонажа. Для Амундир, Даареки и Торглснарфа это расширит колоду персонажа до 55 карт, а для Владло — до 35.

В остальном подготовка босса Амундир, Даареки и Торглснарфа ведётся по обычным правилам для этих персонажей.

Затем босс набирает на руку карты до предела руки. Карты обливок Владло уменьшают размер руки, так что он будет брать на 1 карту меньше из колоды персонажа.

Подготовка босса Владло: босс перемешивает все 3 колоды обливок (летучая мышь, волк и чудовище) по отдельности и кладёт их выше своего планшета. Затем он берёт карту из любой колоды облика на свой выбор (если вы не уверены, к какой колоде относится эта карта, посмотрите на её оборот. Карты с «драконами» на лицевой стороне и с оборотом «вампир-человек» — это 5 карт босса, которые нужно замешать в колоду персонажа в начале игры. Карты с оборотом «вампир-чудовище» — это отдельная колода облика вампира-чудовища).



Ход босса

Босс всегда ходит первым. Этапы его хода идут в том же порядке, что и при обычном режиме игры, но с описанными ниже отличиями.

Сброс и добор карт: босс сбрасывает любые карты, которые хочет, а затем добирает их до предела руки (8, 9 или 10, в зависимости от количества зачинщиков). Владло может использовать жетоны крови для покупки карт обливок из любой колоды обливок на этом этапе.

Действие: босс может сыграть не более X карт со свойством «действие», где X — количество зачинщиков (*Исключение: в первый свой ход босс может сыграть не более 1 карты со свойством «действие», если зачинщиков 2, или не более 2 карт со свойством «действие» в любом другом случае.*)

Если босс играет карту со свойством «действие», в тексте которой сказано выбрать одного или нескольких игроков, он может выбрать любого из зачинщиков. Босс не обязан выбирать целью каждой карты со свойством «действие» разных игроков (и во многих случаях выбор особо не имеет значения, поскольку у зачинщиков общая защита).

Эффекты карт босса со свойством «действие» применяются поочередно: сначала до конца применяется эффект одной карты, и только потом босс переходит к другой. Сыгранные карты босс кладёт лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом, чтобы игроки помнили, сколько таких карт он уже сыграл (это особенно важно после длительного раунда азартных игр!).

Пример: босс Даарека играет против Фионы, Дейдре и Зота (из первой части «Тavernы»). Она играет карту «Прекрати так громко думать!», чтобы снизить стойкость Фионы на 2. Зот играет «Звёзды говорят: „Нет!“», чтобы защитить подругу по команде. Даарека оставляет первую сыгранную карту со свойством «действие» перед своим планшетом и играет вторую карту со свойством «действие» — «Это не те монеты, которые ты ищешь...», — чтобы заставить каждого игрока заплатить ей 1 золотой. Защититься команда не может и платит Даареке суммарно 3 золотых. Наконец, Даарека играет карту «Пару голов я заморочила» (которая становится третьей), чтобы снизить стойкость Зота на 2. Стойкость зачинщиков снижается на 2, после чего Зот сбрасывает случайную карту с руки. Поскольку этап действия Даареки завершён, она кладёт 3 карты со свойством «действие», которые сыграла в этот ход, в стопку сброса и приступает к этапу заказа выпивки.



Заказ выпивки: босс заказывает X карт выпивки, где X — количество зачинщиков (Исключение: в первый свой ход босс может заказать 1 карту выпивки, если зачинщиков 2, или 2 карты выпивки в любом другом случае).

Заказанные карты выпивки можно класть в стопки «Выпей меня!» любых зачинщиков. Заказанные карты выпивки босс может распределить между зачинщиками как угодно.

Пример: босс Амундир играет против команды из Торглнарфа, Владло и Даареки. На этапе заказа выпивки она заказывает 3 карты выпивки. Она решает положить 1 из них Торглнарфу и 2 — Владло.

Кутёж: босс раскрывает верхнюю карту из своей стопки «Выпей меня!» и следует её указаниям.

(Внимательные читатели заметят, что первый ход босса, по сути, «полуход» с округлением вверх).

Ход зачинщиков

Зачинщики следуют правилам, указанным в разделе «Структура хода команды» на стр. 13. Важно помнить, что каждый игрок может сыграть не более 1 карты со свойством «действие» за этап действия команды. Если зачинщик не играет карту со свойством «действие», это не позволяет другим членам его команды сыграть дополнительно такую карту вместо него!

Заказ выпивки: зачинщики заказывают всего 1 карту выпивки боссу (не 1 карту на зачинщика).

ДУГЛАВЫЙ БОСС

Бой с двуглавым боссом аналогичен варианту «Двуглавый дракон», но у каждого игрока своя колода босса! В зависимости от того, какие злодеи у вас есть, вы можете сыграть битву двумя командами по 2 игрока или тремя командами по 2 игрока.

Подготовка к игре

Каждый игрок следует правилам подготовки выбранного им босса, описанным в разделе «Битва с боссом» выше, но у каждого на руке 7 карт.

ГОСПОДА И ПРИХВОСТНИ

В остальном игра ведётся по обычным правилам.

Режим «Господа и прихвостни» аналогичен «Двуглавому боссу», но в каждой команде есть босс и не-босс. Забавные комбинации с этим вариантом практически бесконечны!

Подготовка к игре

Каждый игрок-босс следует правилам подготовки босса, описанным в разделе «Битва с боссом» выше, но у каждого на руке 7 карт (вне зависимости от количества игроков в игре). Каждый прихвостень перемешивает свою жалкую колоду персонажа не-босса и берёт на руку 7 карт.

В остальном игра ведётся по обычным правилам.

БОСС ПРОТИВ БОССА

«Босс против босса» — это вариант игры, где участники играют без команд, но при этом используют колоды боссов! Это не то чтобы командный режим, но мы всё равно его сюда включили. Для этого варианта игры общие командные правила, описанные выше, не используются.

Подготовка к игре

Каждый игрок следует правилам подготовки босса, описанным в разделе «Битва с боссом» выше, но у каждого на руке 7 карт и жетоны зелий не используются.

«Члены команды»: если эффект карты ссылается на других членов команды игрока, эта часть эффекта не действует. Если для эффекта карты необходимо знать количество членов команды противника, карта вместо этого использует количество противников.

«Чемпион команды»: в этом варианте игры чемпионы не выбираются. Одна из карт Даареки, «Как благородно!», обычно позволяет выбрать члена другой команды в качестве вашего чемпиона. В этом варианте игры эта карта позволяет вам игнорировать карту со свойством «действие» или карту события или попойки, которая обычно требует выбрать чемпиона для командной игры.



ОСОБЕННОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ В КОМАНДНЫХ РЕЖИМАХ

Если персонаж в свой ход должен сделать что-то особенное — например, раскрыть карту зелья (Алхимик Френк из третьей части «Таверны») или передать скарабея (Амундир), то он выполняет это особое действие в тот момент общего хода команды, когда должен был это сделать в свой ход в обычном режиме игры.

Брин: если Брин играет «Кто наезжает на команду, имеет дело со мной», то стойкость игрока, ставшего целью этого эффекта, снижается на X , где X равно разнице между числом игроков в команде Брин и числом игроков, которые уменьшили снижение стойкости до 0 при помощи постоянных эффектов. Эффект применяется вне зависимости от того, сколько членов команды Брин стали целями карт противника и на сколько стойкость её команды в действительности снизилась, — главное, чтобы это снижение было больше 0.

Владло: если Владло заканчивает свой ход картой «Мышиная спячка», он пропускает все оставшиеся этапы хода команды, однако остальные члены его команды играют, как обычно. Владло не может играть карты до следующего хода команды даже для того, чтобы помочь члену своей команды. Пока активна карта «Мышиная спячка», Владло игнорирует все направляемые на него эффекты. Однако, поскольку это постоянный эффект, применим он только к самому Владло, но не к членам его команды.

Визгиль: если Визгиль заканчивает свой ход картой «Ой-ой-ой! Срочно всё бросить и чинить», она пропускает все оставшиеся этапы хода команды, однако остальные члены её команды играют, как обычно. Визгиль не может играть карты до следующего хода команды даже для того, чтобы помочь члену своей команды. Пока активна карта «Ой-ой-ой! Срочно всё бросить и чинить», Визгиль игнорирует все направляемые на неё эффекты. Однако, поскольку это постоянный эффект, применим он только к самой Визгиль, но не к членам её команды.

Захан: опьянение команды также включает пьяную ци Захана, и команда Захана проигрывает, если общее упитие сравняется со стойкостью команды.

Однако команда может получать пьяную ци только тогда, когда кутит сам Захан: выпивка членов его команды не повышает его пьяную ци. Подсказка: выберите Захана в качестве чемпиона для попойки «Кто кого перепьёт!».

Только сам Захан может сбрасывать карты для снижения своей пьяной ци.

Капитан Уайтхоук: капитан может сыграть карту «Капитану полагается больше!» каждый раз, когда кто-то в её команде получает золото.

Кейлин: настроение Вульфрика меняется в конце хода команды, после того как все члены команды покутили, но перед раскрытием подземельных и морских событий.

Карты Вульфрика — это постоянные эффекты и применяются только к самой Кейлин, а не к её товарищам.

Если Кейлин заканчивает свой ход картой «Мне нужен перерыв», она пропускает все оставшиеся этапы хода команды, однако остальные члены её команды играют, как обычно. Кейлин не может играть карты до следующего хода команды даже для того, чтобы помочь члену своей команды. Пока активна карта «Мне нужен перерыв», Кейлин игнорирует все направляемые на неё эффекты. Однако, поскольку это постоянный эффект, применим он только к самой Кейлин, но не к членам её команды.

Лизвик: только Лизвик может использовать свои вещи. Её товарищи этого делать не могут.

Эффекты вещей со свойством «немедленно» влияют только на Лизвик: например, только Лизвик может сбрасывать карты за «Проклятый идол Торпора».

Если Лизвик заканчивает свой ход картой «Игла сна», она пропускает все оставшиеся этапы хода команды, однако остальные члены её команды играют, как обычно. Лизвик не может играть карты до конца хода команды, даже для того, чтобы помочь члену своей команды. Пока активна карта «Иглы сна», Лизвик игнорирует все направляемые на неё эффекты. Однако, поскольку это постоянный эффект, применим он только к самой Лизвик, но не к членам её команды.

Реми: члены команды Реми не могут получать метки.

Серена: если Серена играет карту «Храм оценит ваши жертвования» и член её команды помогает Серене избежать платы золотом, например, заплатив золотом из таверны, то считается, что Серена не платила, и её праведность снижается на 1.

Сэра: если Сэра выбирает целями нескольких игроков в команде картой «Тебе нож, тебе нож и тебе нож... всем нож!», команда-цель может проигнорировать это снижение стойкости целиком, сыграв одну подходящую карту со свойством «иногда».

Тара: если Тара заказывает дополнительную выпивку картой «Знаки говорят, что ты напьёшься... и скоро!», она и члены её команды могут просмотреть карты выпивки, которые они заказывают на этом этапе, и распределить их так, как пожелают. Себе выпивку они оставить не могут — они обязаны раздать выпивку членам других команд.

Торглснарф: команда Торглснарфа начинает игру с 2 дополнительными золотыми монетами в общем запасе.

Только Торглснарф может использовать эффекты своих приспешников, но не члены его команды.

Френк: Френк не может продавать свои зелья товарищу по команде, но может продавать их противникам. Если у команды есть карта зелья, то любой член этой команды может сыграть её, как если бы это была карта с его руки (это правило также применимо к команде Френка. Любой игрок в его команде может сыграть выложенные лицевой стороной вверх карты зелий Френка).



СПРАВОЧНИК

ПОДЗЕМЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ



«Битва умов»: если никто не ставит на кон, ничего не происходит. Как и в случае с раундом азартной игры, если ты пасуешь, это не значит, что ты не участвуешь, — ты можешь поставить на кон позже, если ставки ещё принимаются. В командном режиме команда сначала выбирает чемпиона, после чего чемпионы ставят на кон.

«Дорогое лекарство»: если ставки всех игроков равны 0 золотых, опьянение каждого из них снижается на 3. В командной игре команда сначала выбирает чемпиона, а потом уже раскрываются ставки.

«Игра в гляделки»: если ты выбираешь второй вариант, ты **должен** игнорировать все карты со свойством «действие» (даже те, что могут быть тебе полезны), но на тебя всё ещё влияют карты выпивки, карты событий и карты со свойством «всегда».

Если Торглнарф игнорирует эффекты по свойству этой карты, на его приспешников эти эффекты всё равно распространяются. В командной игре сначала каждая команда выбирает чемпиона, затем каждый чемпион выбирает вариант. Если в командном режиме ты выбрал второй эффект, то только ты игнорируешь карты со свойством «действие», а твои товарищи по команде — нет.

«Кобольская вечеринка»: в командной игре каждая команда сначала выбирает чемпиона, затем каждый чемпион выбирает вариант.

«Кровавые деньги? Я с вами»: если ты должен поставить на кон больше 1 золотого, ты можешь заменить часть ставки на снижение стойкости (сколько золотых заменить потерей стойкости, ты решаешь сам). Например, если ты должен поставить на кон 2 золотых, ты можешь либо поставить 2 золотых из запаса, либо снизить свою стойкость на 1 и заплатить 1 золотой из таверны и 1 золотой из своего запаса, либо снизить стойкость на 2, чтобы заплатить 2 золотых из таверны.

«Пей или умри»: сначала каждый игрок решает, сбрасывать ли карты. Затем игроки, которые не сбросили карты, раскрывают карту выпивки. Затем игроки

получают возможность сыграть карты со свойством «иногда», позволяющие изменить выпивку. Наконец, все игроки одновременно выпивают свою выпивку.

Помни, что как только начнётся розыгрыш события или попойки, их нельзя отменить или игнорировать, так что если ты хочешь игнорировать событие, ты должен это сделать до раскрытия карт выпивки! После раскрытия выпивки ты можешь игнорировать её, но не можешь игнорировать само событие.

В командной игре каждая команда сначала выбирает чемпиона, после чего каждый чемпион выбирает, будет ли он сбрасывать 3 карты или будет кутить.

«Попойка с „друзьями“»: в командной игре каждая команда сначала выбирает чемпиона, после чего раскрывается карта выпивки, и каждый чемпион её выпивает.

«Сокровища Пьяна Великого»: ты бросаешь только 1 монетку и только 1 раз, а не одну монетку на игрока. Результат броска влияет на всех, кто решает помочь. В командной игре каждая команда сначала выбирает чемпиона, после чего каждый чемпион выбирает, помогать открыть сундук или нет.

«Цена власти»: если никто не ставит на кон, ничего не происходит. Как и в случае с раундом азартной игры, если ты пасуешь, это не значит, что ты не участвуешь в этом раунде — ты можешь поставить на кон позже, если ставки ещё принимаются. В командной игре команда сначала выбирает чемпиона, после чего чемпионы ставят на кон.

КОЛОДА ВЫПИВКИ

«Девка берёт тебя на слабо»: помни, что как только начат розыгрыш события, его нельзя отменить или игнорировать, так что если ты хочешь игнорировать событие, ты должен это сделать до раскрытия карт выпивки! После раскрытия выпивки ты сможешь игнорировать её, но не само событие.

В командной игре каждая команда сначала выбирает чемпиона, после чего событие разыгрывается с участием чемпионов. Это применимо даже несмотря на то, что на карте написано «каждый другой игрок».

Если раскрытые карты выпивки имеют одинаковую крепость, игрок, раскрывший событие, выбирает, какую из них выпить.

Пример: на своём этапе выпивки Даарека раскрывает карту «Девка берёт тебя на слабо...». Следующие две раскрытые ею карты выпивки — «Слёзы ангела» (+2 к стойкости) и «Подземный сток» (-1 к стойкости). Поскольку крепость этих выпивок равна 0, она решает выпить «Слёзы ангела» сама и заставить остальных игроков выпить «Подземный сток».

Если у раскрытых карт выпивки разные эффекты в зависимости от того, кто их будет пить, то решение, какую выпивку передать, зависит от того, кто раскрыл карту «Девка берёт тебя на слабо...», а вот эффект может повлиять на каждого отдельного игрока по-разному.

Пример: играют Даарека, Торглнарф и Владло. На своём этапе выпивки Даарека раскрывает карту «Девка берёт тебя на слабо...». Следующие две раскрытые ею карты выпивки — «Слёзы ангела» (+2 к стойкости) и «Действительно кровавая Мэри» (-2 к стойкости или +2 к опьянению, если ты вампир). Поскольку Даарека вампиром не является, для неё обе выпивки имеют крепость 0. Она решает выпить «Слёзы ангела» сама и заставить всех остальных выпить «Действительно кровавую Мэри». Стойкость Торглнарфа снижается на 2, а опьянение Владло повышается на 2.

◆ КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ◆

«Злоупотребление первым...» (все карты с таким названием): эффекты таких карт влияют на каждого игрока, не являющегося членом команды разыгравшего их. Учтите, что версия Амундир выдаёт скарабеев, а версия Владло даёт ему жетоны крови **вдобавок** к стандартным эффектам!



Амундир

«**В этом раунде сдаём мы**»: только игроки, которые в данный момент участвуют в раунде азартных игр, получают скарабеев. Игроки, покинувшие раунд, их не получают.

«**Ешьте, мои дорогие! Ночь коротка**»: стойкость каждого игрока со скарабеем снижается на 1, и он возвращает 1 скарабея, вне зависимости от того, сколько у него скарабеев.

«**Кажется, меня в этом бальзамировали...**»: если эта карта отменена, ты получаешь альтернативный эффект вместо изначального, а вот выбранная выпивка не меняется. Альтернативный эффект нельзя изменить или отменить.

«**Меня не остановить!**»: эта карта может игнорировать попойки, морские события, подземельные события и любые другие события, которые могут быть добавлены в будущем. Если эта карта отменена, ты получаешь альтернативный эффект вместо изначального. Альтернативный эффект нельзя изменить или отменить.

«**Не жмись — поделись**»: сначала раздели выпивку с другим игроком, округляя эффекты вверх. Затем добавь эффект «получи 2 скарабеев» к половине выпивки другого игрока.

«**Не обращай внимания, они просто любопытные**»: если ставший целью игрок каким-то образом уменьшает снижение стойкости, он возвращает Амундир скарабеев в количестве, равном произошедшему снижению стойкости.

«**Не с той связались, дорогие мои!**»: альтернативный эффект активируется, когда выбранный целью игрок игнорирует эту карту или её игнорирует член его команды. При активации альтернативного эффекта изначальное выбранный игрок получает скарабея вне зависимости от того, кто игнорировал карту. Если эту карту игнорируют, ты всё равно берёшь 2 карты.

«**Очень голодные скарабей**»: если один или несколько игроков игнорируют эту карту, ты можешь выбрать игрока и дать ему 2 скарабеев. Целью может стать как один из игроков, игнорировавших карту, так и любой другой игрок. Эффект, дающий 2 скарабеев, применяется только 1 раз, вне зависимости от того, сколько игроков игнорировали эту карту.

«**Это мы заберём**»: если ты заказываешь несколько карт выпивки одному и тому же игроку, этот игрок получает только 1 скарабея.





Барон фон Владло

«**Барон сумеречного измерения**»: можешь посмотреть карту, которую берёшь из колоды своего персонажа, прежде чем решить, из какой колоды обликать карту брать.

«**Вам никто теперь не поможет!**»: выбранный целью игрок может уменьшить, игнорировать или перенаправить это снижение стойкости как обычно. Члены команды этого игрока этого сделать не могут. Эту карту можно отменить картой, позволяющей отменить карту со свойством «действие».

«**Нет!!!**»: в отличие от других похожих карт, эта карта **не позволяет** игроку, сыгравшему отменённую карту со свойством «действие», сыграть ещё одну такую карту. Можно использовать эту карту для отмены карты «Играете? Я с вами!» — это ведь тоже карта со свойством «действие». Если ты её отменишь, раунд азартной игры не начнётся. А вот если её отменить в ходе уже начавшегося раунда азартных игр, считается, что сыгравший её игрок пасует, и раунд азартной игры продолжается.

«**Я и лаю, и кусаю!**»: карты, которые игнорируют это снижение стойкости, вместо этого уменьшают его на 2. Это включает постоянные эффекты, которые игнорируют снижение стойкости, вроде эффекта карты «Мне нужен перерыв» Кейлин. Ты можешь сыграть несколько эффектов игнорирования против этой карты для того, чтобы уменьшить её эффект до 0.

Даарека

«Ах, какие же вы самоотверженные герои!»: ты становишься целью эффектов карты со свойством «действие», когда кто-то играет карту со свойством «действие», которая предписывает «выбрать игрока», «выбрать другого игрока» или «выбрать противника». Карта со свойством «действие», не использующая такой формулировки (например, «Играете? Я с вами!» или карта, влияющая на «каждого другого игрока»), не считается такой картой.

Эта карта является исключением для обычных правил перенаправления: она перенаправляет **все** эффекты на карте со свойством «действие», а не только снижение стойкости.

«Вам после такого потребуется психотерапевт!»: ставший целью этой карты игрок играет с раскрытой для всех игроков рукой. Если игрок игнорирует эту карту, ты всё ещё берёшь карты.

«Да, пару голов я заморочила...»: если выбранный целью игрок игнорирует эту карту, он не сбрасывает карту.

«За меня сыграет подружка»: если ты не можешь или не хочешь сбрасывать карту азартной игры или шулерства с руки выбранного игрока, считается, что ты спасовал в раунде азартной игры. После этого ты не можешь сыграть карту азартной игры или шулерства с руки в этот свой ход. Раунд азартной игры продолжается.

«Как благородно!»: в варианте игры «Битва с боссом» босс всегда является чемпионом своей команды. Если при помощи этой карты ты делаешь своим чемпионом игрока другой команды, это не делает его членом твоей команды. Например, ты не можешь смотреть карты на руке этого игрока. Если у твоей команды нет чемпиона, то твоя команда игнорирует эффект(ы) карты, которая предписывает командам выбирать чемпионов.

«Ого, ты привёл мне помощницу!»: если Даарека использует эту карту, чтобы снизить стойкость одного из приспешников Торглснарфа на 2, карта больше ничего не делает, поскольку у приспешников нет карт, которые Даарека может посмотреть. Однако, если Даарека этой картой снижает стойкость игрока на 2 и заставляет его сбросить карту со свойством «действие», она может выбрать приспешника в качестве цели для снижения стойкости на 3.

«Псионическое зрение»: даже если выбранный противник игнорирует все эффекты, как Кейлин (из третьей части «Тавернь») благодаря эффекту карты «Мне нужен перерыв», ты всё равно можешь выбрать его целью эффекта этой карты и заставить разделить карты на 2 стопки.

«Я советую тебе передумать»: если по эффекту этой карты отменяется карта азартной игры, сыгранная **в ходе раунда** азартной игры, после отмены карты сыгравший её игрок пасует и берёт карту. Что произойдёт дальше, зависит от того, кто сыграл карту. Если «Я советую тебе передумать» отменяет карту, сыгранную активным игроком, этот игрок может сыграть другую карту со свойством «действие» после раунда азартной игры. Если она отменяет карту, сыгранную любым другим игроком, кроме активного, ничего не происходит.



Торглснарф Данкельтонский

«Генерал Дрог»: стойкость выбранного игрока снижается на 1 за каждого игрока в его команде, включая его самого.

«Давайте сделаем эту игру поинтересней!»: учти, что эту карту можно играть, когда любой игрок побеждает в раунде азартных игр, в том числе и сам Торглснарф! Если несколько игроков хотят сыграть карту со свойством «иногда» сразу после того, как игрок побеждает в раунде азартных игр (Торглснарф, Герки и Димли, например), то играй их в порядке хода, начиная с активного игрока. Действует только та карта, которая была сыграна первой.

«Держите их! А вот с этим я разберусь сам»: члены команды выбранного игрока могут помочь ему игнорировать эту карту как обычно. Однако если никто этого не сделал и стойкость игрока снижается, то и вторая часть эффекта немедленно вступает в силу.

«За что я вам плачу? А ну, идите сюда!»: если у тебя закончились карты в колоде персонажа в ходе применения этого эффекта, перемешай стопку сброса, используй её как новую колоду персонажа и продолжай раскрывать карты, пока не найдёшь приспешника. Если у тебя снова закончились карты, а приспешника ты так и не нашёл, ты остаёшься без него (но платить всё ещё должен).

«Зачем козыри, когда у тебя достаточно прислужников?»: ветераны «Таверны» узнают в этой карте вариант карты «А девка решила, что это чаевые...». Эта карта имеет те же ограничения на розыгрыш. В частности, эту карту **нельзя** играть после того, как спасовал последний игрок. Капитан Уайтхоук (из четвёртой части «Таверны») может взять половину незаконно полученного Торглснарфом золота, сыграв карту «Какое совпадение... у меня такая же рука!», даже если формально Торглснарф не победил с помощью перевеса.

«Любой удар за ваши деньги!»: если ты решаешь снизить стойкость игрока на 3, а он игнорирует эту карту, ты всё равно должен заплатить золото таверне.

«Ставлю, что ты не сможешь выпить до дна!»: отдав карту выпивки другому игроку, Торглснарф может игнорировать эту карту, чтобы не платить золото. Если же получивший выпивку игрок игнорирует её, Торглснарф также не платит ему золото.

«Только не по лицу! Бей в чужое лицо!»: в командной игре ты можешь использовать эту карту, чтобы заставить игрока атаковать члена его команды. Если игрок игнорирует эту карту, всё происходит как обычно, только Торглснарф не платит игроку.

«Ух ты, какое у тебя тут блестящее золотишко»: ты должен выбрать **трёх разных** игроков: нельзя выбрать одного и того же игрока несколько раз. В командной игре можешь выбрать нескольких игроков в одной команде.

«Эй, девка, неси нам ВСЁ»: эта карта действует аналогично карте «Эй, девка, неси ещё выпивку для этих злыдней!», но вместо 2 карт выпивки позволяет заказать 3.

«Эликсир на скидку»: даже если в игре у тебя обе копии этой карты, таверна платит только первый золотой, а не первые два. Эта карта влияет только на первый золотой, даже если плата каким-то образом разделена, как в случае подземельного события «Дорогое лекарство» или морского события «Торговый корабль» (из четвёртой части «Таверны»).

«Я могу заплатить! Кто нервничает? Я не нервничаю»: для получения золота по эффекту этой карты не учитывай игроков, которые уже проиграли и вышли из игры. В командной игре эта карта учитывает каждого отдельного игрока.



◀ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ▶

The Red Dragon Inn 6, вторая редакция

Авторы игры: Джефф Морроу и Сэм Уоллер

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

Художественное руководство: Джефф Морроу, Сэм Уоллер и Клифф Бом

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

slugfestgames.com

Published by SlugFest Games West, LLC.

Package and Contents © SlugFest Games West, LLC. 2006-2021

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



◀ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ» ▶

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнеры-верстальщики: Кристина Соозар, Ксения Таргулян

Корректоры: Ольга Португалова, Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

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. © 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. Версия правил 1.0. hobbyworld.ru



Играть интересно

