

Третьим будешь?

Таверна «Красный Дракон»

Троллье зелье и чары волচারы



ПРАВИЛА ИГРЫ

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

◀ ВСТУПЛЕНИЕ ▶

Добро пожаловать в таверну «Красный Дракон»! Если ты играешь впервые, то прочти первые 5 страниц (до раздела «Прочие правила»). Тот раздел состоит из пояснений, которые в первой партии тебе вряд ли понадобятся. Если же ты знаком с правилами по другим версиям «Таверны», в первую очередь тебе понадобятся правила новых персонажей на стр. 9.

◀ СОСТАВ ИГРЫ ▶

4 колоды персонажей по 40 карт в каждой (Визгиль, Френк, Кейлин и Серена), карта и жетон благочестивости Серены, колода механизмов Визгиль из 18 карт, колода зелий Френка из 18 карт, колода Вульфрика из 12 карт, 4 планшета игроков, 1 колода выпивки из 30 карт, 4 жетона стойкости, 4 жетона опьянения, 50 золотых монет, правила игры.

Инженер Визгиль

Визгиль — гномка-инженер и изобретатель. Её гениальность уступает лишь её любви возиться с механизмами. Когда Визгиль испытывает новое приспособление, лучше держаться подальше, поскольку результат её эксперимента может всем подпалить брови.

Плюсы: многие из её изобретений настолько известны, что про них можно прочесть в «Гномьей приключенческой газете».

Минусы: по её мнению, людная таверна — лучшее место для испытания нового механизма.

Алхимик Френк

Френк — тролль и непревзойдённый алхимик, который порой создаёт и пойло для себя и друзей. Он спокоен и следует принципу «живи и давай жить другим». Но злить его всё же не стоит — он, как-никак, тролль.

Плюсы: наварит столько целебных зелий, что и мёртвого поднимет.

Минусы: точно так же может наварить достаточно пойла, которое загонит тебя в могилу.

Пикси Кейлин

Кейлин — крошечная чародейка, притом обидчивая. Ей не нравилось быть миленькой пикси, и поэтому она покинула родные земли. С ней ходит волк Вулфрик, который не обидчив, но и крошечным его не назовёшь. Благодаря его грубой силе и её магическим талантам они легко побеждают чудищ.

Плюсы: Вулфрик — благородный спутник, всегда готовый прийти на помощь.

Минусы: а вот Кейлин благородством не отличается.

Серена Благочестивая

Не будь Серена такой милой, она бы давно погибла. У паладинов, что вырезали её деревню, рука не поднялась убить ребёнка. Тогда они решили взять её к себе и воспитать. Но, несмотря на тренировки, орочьи инстинкты в ней сильны и ей приходится держать себя под контролем, чтобы не сбиться с праведного пути.

Плюсы: её святой клинок готов карать злодеев!

Минусы: сидеть в таверне — не очень-то праведно.

◀ ЦЕЛЬ ИГРЫ ▶

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

◀ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ▶

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

Каждый игрок берёт планшет, жетон стойкости, жетон опьянения и колоду понравившегося персонажа. Также каждый игрок берёт все дополнительные компоненты и подготавливается к игре по правилам, описанным в разделе «Правила персонажей» на стр. 9.

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

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

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

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

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

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

◀ ПОРЯДОК ХОДА ▶

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

1. Сброс и добор карт

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

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

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

2. Действие

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



Золотая монета



Жетон стойкости



Жетон опьянения



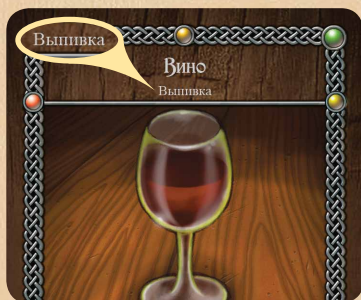
Розыгрыш некоторых карт может привести к тому, что начнётся раунд азартных игр (см. раздел «Азартные игры»).

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

3. Заказ выпивки

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

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



4. Кутёж

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



Крепость выпивки. Твоё опьянение изменяется на [X].



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



Твоя стойкость изменяется на [X].

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

Конец хода

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

КАРТЫ СО СВОЙСТВАМИ «ИНОГДА» И «ВСЕГДА»

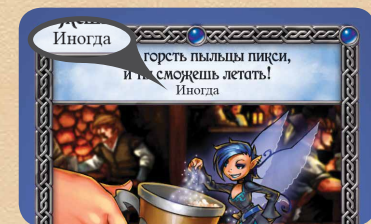
Карты со свойством «иногда» можно сыграть только при определённых условиях, которые указаны в тексте каждой такой карты.

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

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

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

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



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

ПРОИГРЫШ

У тебя закончилось золото

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

Ты в отключке

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

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

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

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

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

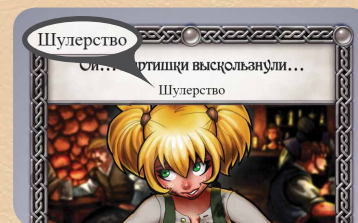
АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

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

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

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

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



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

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

Окончание раунда азартных игр

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

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

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

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

«Козырная рука!»

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

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



Выход из раунда азартных игр

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

Если ты играешь карту, которая требует от игроков поставить золото на кон, и сразу же выходишь из раунда (например, сыграв сначала «Играете? Я с вами!», а затем «Не сейчас! Я кормлю Вульфрика»), 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 «Мой святой клинок чует ложь!» 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 «Иллюзорная монета» из второй части «Таверны»), то на кон не ставит никто.

Пример раунда азартных игр:

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

Серена играет карту «Этого нет в кодексе паладинов...» 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».

Френк, Кейлин и Визгиль ставят на кон по одному золотому. Так как Френк начал раунд, он пока побеждает (имеет перевес).

Кейлин в свой ход решает спасовать.

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

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

Кейлин играет «шулерскую» карту «Ты хоть знаешь, как в это играть?» и получает перевес в раунде.

Визгиль пасует.

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

Кейлин пасует, Визгиль следует её примеру.

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

← ПРАВИЛА ВЫПИВКИ →

Выпивка на исходе

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

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

Попойки

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



Запивоны

Если на раскрытой карте выпивки в названии указано «с 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 трезвеешь, если твоя стопка «Выпей меня!» заканчивается, когда ты должен вытянуть запивон.



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

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

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

Пример запивона 1: Кейлин раскрывает карту из своей стопки «Выпей меня!» и получает «Вино с запивоном». Она тянет следующую карту из этой же стопки и получает «Драконью горелку». Эффекты обеих карт суммируются и в сумме должны повысить опьянение на 6. Кейлин играет карту «Не сейчас! Я кормлю Вульфрика» и игнорирует выпивку, поэтому её опьянение не повышается.

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

Заказ выпивки и игнорирование эффектов

Заказ выпивки нельзя игнорировать. Однако если кто-то сыграл карту, позволяющую заказать дополнительную выпивку для другого игрока, любой игрок может использовать подходящую карту с эффектом игнорирования, чтобы игнорировать остальные эффекты этой карты.

Пример: Визгиль играет «Эй! Давай-ка протестируем мой самогонный аппарат!». Затем она раскрывает карту механизма «Слишком много пара!» и выбирает в качестве целей Кейлин и Френка, желая понизить стоимость каждого на 1. Кейлин играет «Вжух!», чтобы игнорировать снижение стоимости. Визгиль тем не менее может отдать Кейлин одну, а то и обе выпивки.

← ПРОЧИЕ ПРАВИЛА →

Пределы стойкости, опьянения и золота

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

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

Пример: опьянение Кейлин равно 0. Френк играет карту «Что-то ты зеленат. Глотни», чтобы опьянение Кейлин снизилось на 3 и она заплатила ему 2 золотых. Кейлин не может понизить опьянение на 3 — она трезва как стёклышко, но всё равно обязана заплатить Френку 2 золотых.

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. Карты со свойством «азартная игра», вынуждающие тебя ставить на кон, не считаются напрямую влияющими на твоё золото.

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

Пример 1: Визгиль играет «Чаявые», чтобы Кейлин заплатила таверне 1 золотой. В ответ Кейлин играет «Вжух!» и игнорирует «Чаявые», так как в этом случае карта напрямую влияет на её золото.

Пример 2: Кейлин раскрывает карту «Вино» на своём этапе кутежа. Френк играет «Держи... Теперь это пошло получше будет!», чтобы увеличить крепость «Вина» на 2. В этом случае Кейлин не может сыграть «Вжух!», потому что карта Френка не влияет на её опьянение напрямую, а лишь изменяет эффект «Вина».

Пример 3: Серена имеет перевес в раунде азартных игр. В конце раунда Герки (из первой части «Таверны») играет «Думаешь, ты выиграл? Фигушки...», чтобы забрать себе всё, что стоит на кону. Серена не может сыграть «Ты меня бесишь. На твоём месте я бы это прекратила!», потому что карта Герки влияет не на её золото, а на итоги раунда азартных игр.

Пример 4: Кейлин раскрывает «Драконью горелку» на своём этапе кутежа. Она играет «Ах! Давно хотела искупаться» и игнорирует выпивку. Визгиль играет «Девка просит не играть с выпивкой» и отменяет карту «Ах! Давно хотела искупаться». В этом случае Кейлин не может сыграть «Вжух!», потому что карта Визгиля не влияет на её опьянение напрямую, а лишь отменяет карту Кейлин, которая позволила бы ей игнорировать выпивку.

Перенаправление снижения стойкости

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

Пример: Кейлин играет «Он и лает, и кусается, и на прохожих бросается», чтобы стойкость Евы снизилась на 3. Ева отвечает картой «Я не Ева! Ева вон там!», чтобы перенаправить урон на Визгиль. Стойкость Визгиля снижается, и она играет «Дай постучу по голове — у тебя настроение барахлит», чтобы стойкость обидчика снизилась на 2. Обидчик — Кейлин, а не Ева, поэтому именно её стойкость снижается на 2.

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

Пример: Визгиль играет карту «Этот прибор превращает выпивку в золото! Гляди-ка!». В качестве карты механизма она раскрывает «Извини, гайка разболталась» и выбирает целью Еву. Стойкость Евы должна снизиться на 1, но та играет карту «Я не Ева! Ева вон там» и перенаправляет снижение стойкости на Кейлин. Стойкость Кейлин снижается на 1, но Визгиль по-прежнему игнорирует свою карту выпивки и получает 1 золотой от таверны.

Игнорирование и отмена

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

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

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

Пример отмены: Кейлин играет «Не называй меня милашкой!», чтобы стойкость Серены снизилась на 2. Серена играет «Да как ты смеешь напасть на паладина!», чтобы стойкость Кейлин тоже снизилась на 2. Кейлин отвечает картой «Мы говорим „Ну уж нет!“» и отменяет карту Серены. Поэтому её эффект не применяется и Серена не наносит Кейлин никакого ущерба, а благочестивость Серены не изменяется.

Пример игнорирования: Серена играет «Богохульник!», чтобы стойкость Кейлин снизилась на 3. В ответ Кейлин играет «Вжух!», и её стойкость не снижается. Благочестивость Серены при этом повышается на 1, поскольку её карта не была отменена, а лишь проигнорирована.



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

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

Синхронность

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

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

Пример синхронности 1: Кейлин раскрывает карту «Пинта светлого» на своём этапе кутежа. У неё есть карта «Ах! Давно хотела искупаться», которая позволяет ей игнорировать выпивку, но она решает оставить её про запас, поскольку крепость выпивки всего-навсего 1. Френк играет «Держи... Теперь это пошло получше будет!» и повышает крепость выпивки на 2. После того как карта Френка разыграна, Кейлин получает возможность изменить своё первоначальное решение и всё-таки сыграть «Ах! Давно хотела искупаться», чтобы проигнорировать уже креплёную «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.

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

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

Пример синхронности 2: у Кейлин 12 стойкости и 10 опьянения. На своём этапе кутежа она раскрывает «Эльфийское вино». Для того чтобы не отключиться, Кейлин играет «Да что ж эти кружки такие большие?!» и игнорирует выпивку. И у Френка (сидящего слева от Кейлин), и у Визгиль (сидящей слева от Френка) есть по карте «Ну уж нет!». Каждый из игроков догадывается, что у другого эта карта тоже есть. Френк и Визгиль очень хотели бы отменить карту, сыгранную Кейлин для игнорирования выпивки, но никто из них не хочет лишиться ценной карты «Ну уж нет!». Ситуация тупиковая, поэтому сначала Френк, а затем Визгиль должны либо отреагировать на карту Кейлин, либо ничего не делать. Если ни Френк, ни Визгиль так и не решатся сыграть «Ну уж нет!» в ответ на карту Кейлин, то пикси проигнорирует свою выпивку и останется в игре.

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

Пример синхронности 3: Визгиль сыграла «О нет! Этого не должно было случиться...», чтобы стойкость Кейлин снизилась на 2. В качестве карты механизма Визгиль раскрывает «Оттуда не должны сыпаться искры!», которая ослабляет её предыдущую карту. Видя такую беду, Кейлин хочет сыграть «Вжух!» и игнорировать этот эффект, а Визгиль хочет сыграть «Подожди, подожди... Дай почию!», чтобы отменить раскрытую карту механизма. Поскольку раскрытие карты механизма происходит до снижения стойкости Кейлин, Визгиль играет «Подожди, подожди... Дай почию!» первой. После этого карта Визгиль разыгрывается, и Кейлин может решить, хочет ли она сыграть «Вжух!» в ответ на «О нет! Этого не должно было случиться...».

«А девка решила, что это чаевые...»

Четыре важные вещи, которые надо знать об этой карте:

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



«Девка просит не играть с выпивкой»

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

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

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

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

Разделить выпивку

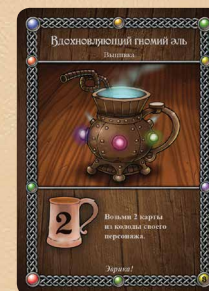
Если сыграна карта, позволяющая разделить или скопировать выпивку, создаются отдельные, независимые друг от друга выпивки. Карты, влияющие на выпивку, действуют только на одну из разделённых выпивок, а не на все сразу. Если выпивка была изменена до разделения, то делится изменённая выпивка.

Пример разделения выпивки 1: Фиона (из первой части «Таверны») раскрывает «Эльфийское вино» (крепость 3). Сыграв «Ну что, раздадим кружечку?», она разделяет одну выпивку на две (с крепостью 3 каждая: сперва крепость 3 разделили пополам, затем округлили в большую сторону). Френк играет карту «Держи... Теперь это пойло получше будет!» и повышает крепость одной из двух выпивок на 2. В результате этих манипуляций одна выпивка повысит опьянение персонажа на 2, а другая на 4.

Пример разделения выпивки 2: Френк играет «Держи... Теперь это пойло получше будет!» сразу, как только раскрыта карта «Эльфийское вино», увеличивая его крепость до 5. Затем Фиона играет «Ну что, раздадим кружечку?»: тем самым создаются две выпивки с крепостью 3 каждая.

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

Пример разделения выпивки 3: на своём этапе кутежа Фиона раскрывает «Эльфийское вино с заповоном», в роли заповона выступает «Вдохновляющий гномий эль» (крепость 2, добери 2 карты). Затем Фиона играет «Ну что, раздадим кружечку?», чтобы разделить выпивку с Визгиль. И Фиона, и Визгиль увеличивают своё опьянение на 3 и добывают по одной карте.



Медовуха

Медовуха — выпивка со встроенным эффектом разделения. Когда игрок раскрыл карту медовухи, все игроки получают возможность повлиять на эту выпивку. После этого игрок, раскрывший выпивку, выбирает, с кем её разделить. Затем все игроки вновь решают, будут ли они изменять эффекты каждой половины выпивки. Может статься, что в итоге две некогда одинаковые половинки медовухи будут разительно отличаться друг от друга!

Пример медовухи: Визгиль раскрывает карту из своей стопки «Выпей меня!» и получает «Медовуху». Никто из игроков не влияет на выпивку, поэтому она решает разделить её с Кейлин. Получаются 2 «Медовухи» с крепостью 2 (половина эффекта выпивки с округлением вверх). Видя такую беду, Френк играет «Держи... Теперь это пойло получше будет!» на «Медовуху» Кейлин, увеличивая её крепость до 4. В результате Визгиль увеличивает своё опьянение на 2, а Кейлин — на 4.

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

«За счёт заведения!»

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

Кто кого перепьёт!

Когда игрок раскрывает карту попойки «Кто кого перепьёт!» в качестве своей выпивки, каждый игрок, начиная с того, чей сейчас ход, раскрывает верхнюю карту колоды выпивки. Если это карта попойки, она не оказывает никакого эффекта и считается выпивкой с крепостью 0. Если это выпивка «с запивоном», игрок продолжает раскрывать карты выпивки по мере необходимости. После того как все игроки раскрыли одну или несколько карт из колоды выпивки, они в порядке хода могут сыграть карты со свойством «иногда», 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 «Пробудилки»), то в рамках попойки «Кто кого перепьёт!» она считается выпивкой с крепостью 0, но на твоё опьянение влияет как обычно.

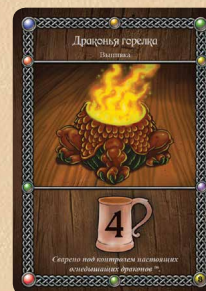
Пример попойки «Кто кого перепьёт!» 1: Френку достаётся «Вино» (крепость 2), а Серена раскрывает «Пинту светлого» (крепость 1). Френк играет «Слабое противоядие», снижая крепость своей выпивки до 1, так что у игроков образуется ничья. Каждый из них получает равное опьянение от выпивки, и попойка «Кто кого перепьёт!» продолжается.

Пример попойки «Кто кого перепьёт!» 2: Френк раскрывает «Драконью горелку» (крепость 4), а Серене достаётся «Пинта тёмного» (крепость 1). Френк играет «Думаю, тебе это пойло придётся больше по вкусу», чтобы передать выпивку Серене. Опьянение Серены повышается на 5, но Френк 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 Кейлин 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. Кейлин отдаёт свой последний золотой, так что она теперь без гроша и просто обязана победить в попойке, чтобы остаться в игре. Ей везёт: она раскрывает «Драконью горелку», побеждает и получает за это по 1 золотому от каждого другого игрока. Она остаётся в игре.

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



ПРАВИЛА ПЕРСОНАЖЕЙ

◆ ИНЖЕНЕР ВИЗГИЛЬ ◆

Визгиль — гномка-инженер и изобретатель. Её гениальность уступает лишь её любви возиться с механизмами (зачастую со взрывными последствиями).



Подготовка: перемешай колоду механизмов и положи рядом со своим планшетом. Оставь рядом место для сброса.

На многих картах в колоде Визгиль на плашке с названием изображены зубчатые колёса. Это **карты изобретений**. Каждый раз, когда ты играешь такую карту, раскрывай верхнюю карту колоды механизмов и добавляй её эффекты к эффектам карты изобретения.



Карта изобретения и прикрепленная к ней карта (карты) механизма считаются единым целым (аналогично выпивке с запивонами). Игроки не могут отреагировать на карту изобретения, пока не будет раскрыта карта механизма.

Если карта изобретения позволяет тебе выбрать один или несколько эффектов (как на карте «Не сейчас! Мне нужно всё перекалибровать!»), то карта механизма должна быть раскрыта вне зависимости от выбранного эффекта.

Некоторые эффекты карт механизмов требуют, чтобы ты выбрал одного или нескольких игроков. Этот выбор ты делаешь независимо от того, какие выборы сделал при розыгрыше карты изобретения.

Если в твоей колоде механизмов закончились карты, перемешай сброс и положи его лицевой стороной вниз. Теперь это новая колода механизмов.

Пример игры за Визгиль 1: Визгиль играет «Вот я глупая! Забыла, что метатель дротиков заряжен!», и стойкость её соперника снижается на 2. Она раскрывает карту «Извини, гайка разболталась», которая позволяет ей выбрать соперника и снизить его стойкость на 1. Она может выбрать

разных игроков для применения этих эффектов или же применить их против одного и того же соперника. Во втором случае считается, что стойкость этого соперника снизилась сразу на 3.

У Визгиль есть уникальная карта «Я не включала поле темпорального растяжения, у тебя просто дежавю». Она позволяет игроку отменить практически любую карту в игре, но в то же время владелец отменённой карты может сыграть другую карту того же типа.



Пример игры за Визгиль 2: у Визгиль осталась 1 золотой. На своём этапе кутежа Серена раскрывает единственную карту в своей стопке «Выпей меня!». Это попойка «Кто кого перепьёт!». Визгиль играет карту «Я не включала поле темпорального растяжения, у тебя просто дежавю», чтобы отменить карту попойки. Карты выпивки не раскрываются, и никто не теряет золота. Серена должна раскрыть следующую карту из своей стопки «Выпей меня!», но поскольку там пусто, она трезвеет и её опьянение снижается на 1.



◆ АЛХИМИК ФРЕНК ◆

Френк — тролль и непревзойдённый алхимик, который порой использует свои навыки для создания различного пойла для себя и друзей.



Подготовка: перемешай колоду зелий и положи рядом со своим планшетом. Раскрой верхнюю карту колоды зелий и положи рядом со своим планшетом. Оставь немного места для сброса карт зелий. Постарайся не перепутать раскрытую карту зелья и сброс колоды зелий — для этого можешь класть сброшенные зелья набор, как показано на иллюстрации выше.

Сварить зелье: в начале твоего хода перед сбросом и добором карт раскрой верхнюю карту колоды зелий. Если у тебя сохранилась раскрытая карта зелья с прошлого хода, ты должен выбрать, какое из двух зелий оставить, а какое сбросить (положить в стопку сброса зелий). Выбор нужно сделать до того, как ты совершишь какие-либо действия.

В колоде зелий Френка есть две карты «Ошибка зельеварения». Когда ты раскрыл такую карту, то должен немедленно сбросить её и другую раскрытую карту зелья (если она сохранилась у тебя с предыдущего хода).

Если в твоей колоде зелий закончились карты, перемешай сброс зелий и положи его лицевой стороной вниз. Теперь это новая колода зелий.

Выпить зелье: ты можешь сыграть лежащую перед тобой раскрытую карту зелья, как если бы она была картой у тебя на руке. На каждой карте зелья написано, можно ли сыграть её как карту со свойством «действие», «иногда» или «всегда».

Каждый раз, когда ты разыгрываешь карту зелья, другие игроки могут отреагировать на неё, как на любую другую карту такого же типа («действие», «иногда» или «всегда»). Когда ты применяешь эффект зелья, следуй указаниям на карте, а затем положи карту в сброс зелий Френка.

Продать зелье: ты можешь в любой момент продать свою раскрытую карту зелья другому игроку за указанное на карте количество золота (исключение: нельзя продавать зелье, когда раскрываешь новое зелье из колоды на своём ходу). Игрок, который купил у тебя зелье, кладёт его перед собой в открытую и может в своё время сыграть его, как если бы оно было картой у него на руке.

Вы оба должны договориться о покупке. Ты не можешь заставить игрока купить у тебя зелье, а тебя не могут заставить его продать.

Торг за зелье неуместен. А если игрок купил зелье, он не может перепродать его другому игроку.

Если игрок купил у тебя несколько зелий, то он может выложить их все перед собой. А вот у Френка может быть выложено только одно зелье — это уже обсуждалось в разделе «Сварить зелье».

Если Френк выбыл из игры или если он перемешивает сброс зелий, чтобы сделать новую колоду, все купленные зелья остаются у купивших их игроков и их можно использовать позднее.

Пример игры за Френка: Френк выложил перед собой «Зелье кислотного плевка». Золота у него мало, и поэтому он предлагает Кейлин купить это зелье. Кейлин соглашается и платит Френку 1 золотой. Она берёт «Зелье кислотного плевка» и кладёт его перед собой. Вскоре после этого она решает сыграть это зелье против Серены. Оно разыгрывается как карта со свойством «всегда», а после применения эффекта возвращается в сброс зелий Френка.



Помни, что как только ты раскрыл новую карту зелья в начале хода и при этом у тебя уже есть раскрытое зелье, ты не можешь использовать или продавать зелья до тех пор, пока не сбросишь одно из двух зелий: либо новое, либо старое. Если ты хочешь использовать или продать своё старое зелье, то сделай это до того, как раскроешь новое!

◆ ПИКСИ КЕЙЛИН ◆

Кейлин — крошечная пикси-чародейка, притом весьма обидчивая. С ней ходит волк Вульфрик, который не слишком-то обидчив, но и крошечным его не назовёшь. Его грубая сила и её магический талант позволяют им легко побеждать чудиц из подземелий.



Подготовка: перемешай Вульфрика и положи рядом со своим планшетом. Оставь немного места для сброса. Раскрой верхнюю карту колоды Вульфрика и положи её в открытую в сброс Вульфрика. Это — настроение Вульфрика.

В конце хода Кейлин после этапа кутежа настроение Вульфрика меняется. Раскрой новую карту Вульфрика из колоды и положи её в тот же сброс. Текущая раскрытая карта определяет постоянный эффект, который действует на Кейлин до очередной смены настроения Вульфрика.

Если в колоде Вульфрика закончились карты, перемешай сброс и положи его лицевой стороной вниз. Теперь это новая колода Вульфрика.

Если карта Вульфрика должна изменить числовое значение эффекта карты, то она влияет на всю карту, а не на какой-то один эффект.

Пример игры за Кейлин 1: сейчас Вульфрик верный. Визгиль играет карту изобретения «Вот я глупая! Забыла, что метатель дротиков заряжен!», из-за чего стойкость Кейлин должна снизиться на 2. Затем она раскрывает «Извини, гайка разболталась» в качестве карты механизма, которая должна снизить стойкость выбранного игрока на 1. В качестве цели «разболтавшейся гайки» она тоже выбирает Кейлин. Карты изобретения и механизма считаются единым целым, поэтому эффект верного Вульфрика применяется к суммарному эффекту снижения стойкости, а не к каждому снижению по отдельности. В итоге стойкость Кейлин снижается на 2 вместо 3.



Пример игры за Кейлин 2: сейчас Вульфрик неуклюжий. На этапе кутежа Кейлин раскрывает «Вино с заповином» (крепость 2). В качестве заповина она раскрывает «Пинту светлого» (крепость 1). Карты выпивки и заповина считаются единым целым, поэтому эффект неуклюжего Вульфрика применяется к суммарному эффекту повышения опьянения. В итоге опьянение Кейлин повышается на 2 вместо 3.

Учти, что эффект от неуклюжести Вульфрика влияет не на крепость самой выпивки, а только на эффект, который будет применён к Кейлин. Это важно для таких карт, как «Девка просит не играть с выпивкой» и «Кто кого перепьёт!».

У Вульфрика есть уникальная карта: «Вульфрик неуступчивый». Когда действует эта карта и Кейлин разыгрывает карту с руки, игроки не могут играть карты, которые позволяют отменить или игнорировать её эффект. Сюда относятся такие карты, как «Ну уж нет!», «Девка просит не играть с выпивкой» и многие другие.



Некоторые карты Серены имеют улучшенный или ухудшенный эффект в зависимости от её благочестивости. Используй эффект, который соответствует значению благочестивости Серены **на момент применения эффекта карты**. Помни, что благочестивость на момент применения может отличаться от того значения, которое было в момент розыгрыша карты!

Благочестивость не может подняться выше 8 или опуститься ниже 1. Если эффект карты требует, чтобы благочестивость опустилась ниже 1, она остаётся на этом значении, но тебе нужно будет покаяться за совершенные грехи, либо заплатив 1 золотой таверне, либо снизив свою стойкость на 1. Если твоя благочестивость равна 1, а эффект карты требует, чтобы ты снизил её на 2, то тебе нужно будет покаяться только один раз, а не дважды.

Пример игры за Серену 1: благочестивость Серены равна 2. Она играет «Уверена, ты это заслужил каким-нибудь проступком...» и выбирает целью Кейлин. Кейлин никак не отвечает на эту карту. Её стойкость снижается на 3, а благочестивость Серены — на 1. Серена снижает свою благочестивость только после того, как все остальные эффекты карты будут применены. Поэтому стойкость Кейлин снижается только на 3, а не на 4.

Пример игры за Серену 2: благочестивость Серены равна 1. Она играет

◀ СЕРЕНА БЛАГОЧЕСТИВАЯ ▶

Не будь Серена такой милой, она бы давно погибла. У паладинов, что вырезали её деревню, рука не поднялась убить ребёнка. Тогда они решили взять её к себе и воспитать. Но, несмотря на тренировки, орочьи инстинкты в ней сильны и ей приходится держать себя под контролем, чтобы не сбиться с праведного пути.



«Уверена, ты это заслужил каким-нибудь проступком...» и выбирает целью Кейлин. Кейлин в свою очередь играет карту со свойством «всегда»: «Думаешь, ты такой большой? Выпей ещё». Эта карта со свойством «всегда» заставляет Серену раскрыть верхнюю карту её стопки «Выпей меня!». Серена раскрывает «Эльфийское вино» и решает его игнорировать с помощью карты «Этого нет в кодексе паладинов...». Это повышает её благочестивость до 2. После этой короткой стычки начинает действовать карта Серены «Уверена, ты это заслужил каким-нибудь проступком...». Поскольку значение благочестивости Серены уже равно 2, стойкость Кейлин снижается на 3, а не на 4. После этого благочестивость Серены снижается на 1.



Подготовка: возьми карту благочестивости Серены и положи рядом со своим планшетом, чтобы все игроки её видели. Положи жетон благочестивости на деление 8, как показано на иллюстрации выше.

Многие карты в колоде Серены повышают или снижают её благочестивость. Изменения благочестивости отмечены на её картах синими и оранжевыми стрелками. Сыграв карту Серены, измени её благочестивость на указанное значение **после того, как остальные эффекты сыгранных карт будут применены**. Если вместо стрелки стоит X, то значение X разъяснено в тексте карты.



Пример игры за Серену 3: благочестивость Серены равна 6, её стойкость — 15, а опьянение — 13. На этапе кутежа она раскрывает «Драконью горелку». Поскольку из-за горелки Серена может отключиться, она играет карту «Этого нет в кодексе паладинов...», чтобы проигнорировать выпивку. В ответ на это Френк играет «Ну уж нет!», чтобы отменить карту Серены. Не желая смиряться с этим, Серена играет



карту «Пришло время помолиться» — это карта со свойством «всегда», которая позволяет ей снизить опьянение на 2 и повысить благочестивость на 2. Затем она играет против «Ну уж нет!» Френка свою такую же карту «Ну уж нет!», и её нельзя отменить, поскольку теперь благочестивость Серены равна 8. «Ну уж нет!» отменяет карту Френка, что позволяет применить эффект карты «Этого нет в кодексе паладинов...» и проигнорировать «Драконью горелку». Эта карта также повышает благочестивость Серены на 1, но у неё уже максимальное значение благочестивости, так что этот эффект не срабатывает.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

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

◀ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ▶

The Red Dragon Inn 3, четвёртая редакция

Авторы игры: Джефф Боттон, Джефф Морроу и Клифф Бом

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

Художественное руководство: Клифф Бом

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

slugfestgames.com

Published by SlugFest Games West, LLC.

Package and Contents © SlugFest Games West, LLC. 2006-2018

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

**SLUGFEST
GAMES™**

◀ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ» ▶

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Евгения Некрасова

Переводчик оригинальной игры: Александр Бурдаев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**

Играть интересно