

Капитан отдал приказ — выпить всем в четвёртый раз!

Таверна «Красный Дракон»

Эльф, русалки и бутылка рома



ПРАВИЛА ИГРЫ

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

❖ ВСТУПЛЕНИЕ ❖

Добро пожаловать на борт «Алого Дрейка»! 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 дополнительные правила на стр. 9.

❖ СОСТАВ ИГРЫ ❖

4 колоды персонажей по 40 карт в каждой (капитан Уайтхоук, Реми, Брин и Тара), колода морских событий из 20 карт, 8 жетонов времени, 12 меток Реми, 4 планшета игроков, 1 колода выпивки из 30 карт, 4 жетона стойкости, 4 жетона опьянения, 50 золотых монет, правила игры.

Капитан Уайтхоук

Капитан Уайтхоук — прирождённый лидер с многолетним опытом за плечами. Её ум столь же остёр, как и её сабля. Вместе со своей командой она ради добычи и острых ощущений отправится хоть в самые глубины ада... и вернётся без единой царапины. Ещё и повеселится в процессе!

Плюсы: капитан Уайтхоук необычайно проницательна и всегда действует молниеносно.

Минусы: если оскорбите корабль или членов команды, вам несдобровать.

Старпом Реми

Реми — эльф из подвида дренсов, рубака родом из далёких земель. Как старпом, он держит команду в узде. Если начнётся драка, он — первый, кто примет её разнимать. Наиболее опытные члены команды понимают, что лучше прекратить, пока Реми не разозлится.

Плюсы: Реми следит, чтобы смутьяны получили по заслугам.

Минусы: если смутьян — это ты, то по заслугам ты получишь от Реми.

Боцман Брин

Брин — старая боевая подруга капитана Уайтхоук. Она крепка, как бык, и знает, что сделать, чтобы корабль не затонул. Когда не надо ничего чинить или таскать, она с радостью готова помериться силой с членами команды... со всеми... и сразу...

Плюсы: достаточно сильна, чтобы в руках таскать пушку.

Минусы: достаточно сильна, чтобы в руках таскать пушку!

Штурман Тара

Тара родилась слепой, но зреть умеет иначе. Её способность видеть будущее позволила ей стать незаменимым штурманом «Алого Дрейка», чего никто не ожидал. Предсказав сотни бурь и нападений чудовищ, она заслужила доверие капитана Уайтхоук и её команды.

Плюсы: она может предсказать ваше будущее.

Минусы: знать слишком много о будущем — плохая идея.

Что ещё хуже: она всё равно вам всё расскажет.

❖ 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. Реми также берёт жетоны меток в количестве, равном числу игроков минус 1.

Если решили сыграть с колодой морских событий, то см. «Дополнительные правила» на стр. 9, где описаны дополнительные шаги подготовки.

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 в 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 начнёт!

❖ 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 опьянения



Жетон стойкости

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!», выполни её указания 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» ◆

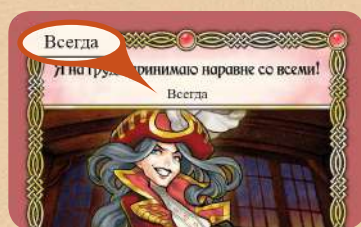
Карты со свойством «иногда» можно сыграть только при определённых условиях, которые указаны в тексте каждой такой карты.

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.

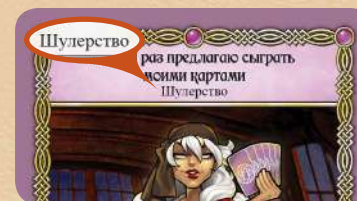
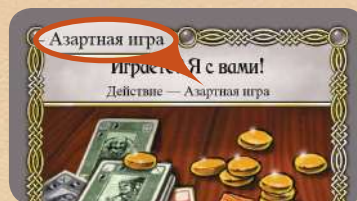
◆ АЗАРТНЫЕ ИГРЫ ◆

Если на этапе действия одного из игроков сыграна карта «Играете? Я с вами» или карта из колоды капитана Уайтхоук «Или ставка, или за борт», 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...» (из прошлых серий «Таверны») 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!».

Карта капитана Уайтхоук «У тебя хорошая рука, но у меня лучше» является исключением из этого правила. Это карта азартной игры, которую можно сыграть даже после 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 «У меня вахта»), 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 дурить-то завязывай» 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 во время раунда азартных игр у тебя 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 Реми играет карту «Играете? Я с вами!» и начинает раунд азартных игр.

Брин играет карту «У меня вахта» и выходит из раунда. Она не ставит на кон, но теперь всю оставшуюся часть раунда не может играть карты со свойствами «азартная игра» или «шулерство».

Реми, Тара и капитан Уайтхоук ставят на кон по одному золотому. Так как Реми начал раунд, он пока побеждает (имеет перевес).

Тара в свой ход решает спасовать.

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

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

Тара играет «шулерскую» карту «На сей раз предлагаю сыграть моими картами» и получает перевес в раунде.

Капитан Уайтхоук пасует.

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

Тара пасует, капитан Уайтхоук следует её примеру.

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

▶ ПРАВИЛА ВЫПИВКИ ▶

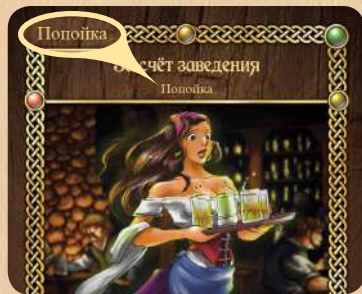
Выпивка на исходе

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 — это 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 попоек 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 запи-

вон, 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: Реми раскрывает карту из своей стопки «Выпей меня!» и получает «Вино с запивоном». Он тянет следующую карту из этой же стопки и получает «Драконью горелку». Эффекты обеих карт суммируются и в сумме должны повысить опьянение на 6. Реми играет карту «Лучше не надо. У кого-то должна быть голова чиста» и игнорирует выпивку, поэтому его опьянение не повышается.

Пример запивона 2: во время попойки «Кто кого перепьёт!» Брин 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. Брин 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 Реми равна 20. Дейдре (из первой части «Таверны») играет карту «Молитва за здравие», чтобы стойкость Реми повысилась на 2 и он заплатил ей 1 золотой. Реми не может повысить стойкость на 2 — его стойкость и так на максимуме, но он всё равно обязан заплатить Дейдре 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. 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: Брин играет «Чаевые», чтобы Тара заплатила таверне 1 золотой. В ответ Тара играет «Может, я и слепа, но вот это я предвидела» и игнорирует «Чаевые», так как в этом случае карта напрямую влияет на её золото.

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

Пример 3: Реми 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. Реми не может сыграть «У меня нет времени на твои глупости!», потому что карта Герки влияет не на его золото, а на итоги раунда азартных игр.

Пример 4: Тара раскрывает «Драконью горелку» на своём этапе кутежа. Она играет «Судя по морским картам... это не моё будущее» и игнорирует выпивку. Реми играет «Ну уж нет!» и отменяет карту «Судя по морским картам... это не моё будущее». В этом случае Тара не может сыграть «Ой-ой, не нравится мне, к чему всё ведёт...», потому что карта Реми не влияет на её опьянение напрямую, а лишь отменяет карту Тары, которая позволила бы ей игнорировать выпивку.

Перенаправление снижения стойкости

Некоторые карты, например, «Прекрати себя бить!» боцмана Брин, 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: капитан Уайтхоук играет «Оскорблений “Дрейка” я не потерплю!», чтобы стойкость Реми снизилась на 3. Реми отвечает картой «Парирование», чтобы перенаправить урон на Брин. Стойкость Брин снижается, и она играет «Что, хочешь поиграть?», чтобы стойкость обидчика снизилась на 2. Обидчик — капитан Уайтхоук, а не Реми, поэтому именно её стойкость снижается на 2.

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

Пример 1: Реми играет карту «Предупреждаю, в следующий раз отправившись в карцер», чтобы стойкость Брин снизилась на 2. Брин играет «Прекрати себя бить!», чтобы перенаправить урон обратно Реми. Стойкость Реми снижается на 2, но Брин всё же получает метку.

Пример 2: Реми играет карту «Предупреждаю, в следующий раз отправившись в карцер», чтобы стойкость Брин снизилась на 2. Брин играет «Прекрати себя бить!», чтобы перенаправить урон обратно Реми. В ответ Реми играет карту «Парирование», чтобы Брин всё же получила полагающийся ей урон. Стойкость Брин снижается на 2 и она получает метку.

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: Брин играет «Осторожно! В тебя летит ядро!», чтобы снизить стойкость капитана Уайтхоук на 1. Капитан Уайтхоук играет «Вызов принят!», чтобы стойкость Брин снизилась на 2. Брин отвечает картой «Ну уж нет!» и отменяет карту капитана Уайтхоук. Поэтому её эффект не применяется, и капитан Уайтхоук не наносит Брин никакого ущерба.

Пример игнорирования: Брин играет карту «Я в драке за себя постоять могу. Хочешь проверить?», чтобы стойкость каждого другого игрока снизилась на 1. В ответ капитан Уайтхоук играет «Мой тебе совет... не надо», и её стойкость не снижается, в отличие от стойкости остальных игроков, на которых карта Брин действует как обычно.



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

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

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: Реми раскрывает карту «Пинта светлого» на своём этапе кутежа. У него есть карта «Лучше не надо. У кого-то должна быть голова чиста», которая позволяет ему игнорировать выпивку, но он решает оставить её про запас, поскольку крепость выпивки всего-навсего 1. Френк (из третьей части «Таверны») играет «Держи... теперь это пошло получишь будет!» и повышает крепость выпивки на 2. После того как карта Френка разыграна, Реми получает возможность изменить своё первоначальное решение и всё-таки сыграть «Лучше не надо. У кого-то должна быть голова чиста», чтобы проигнорировать уже креплённую «Пинту светлого». Что он и делает.



Если сразу двум или более игрокам нужно одновременно раскрыть карту выпивки и следовать её указаниям (например, во время попойки «Кто кого перепьёт!»), то сначала они раскрывают карты выпивки и 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 обратно, а затем начать разыгрывать карты в порядке хода, начиная с игрока, чей ход происходит в данный момент. При этом сначала игроки должны разыграть все карты со свойством «всегда», а потом аналогичным образом — все карты со свойством «иногда».

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

Пример синхронности 2: У Брин 12 стойкости и 10 опьянения. На своём этапе кутежа она раскрывает «Эльфийское вино». Для того чтобы не отключиться, Брин играет «У меня вахта» и игнорирует выпивку. И у Реми (сидящего слева от Брин), и у капитана Уайтхоук (сидящей слева от Реми) есть по карте «Ну уж нет!». Каждый из игроков догадывается, что у другого эта карта тоже есть. Реми и капитан Уайтхоук очень хотели бы отменить карту, сыгранную Брин для игнорирования выпивки, но никто из них не хочет лишиться ценной карты «Ну уж нет!». Ситуация тупиковая, поэтому сначала Реми, а затем капитан Уайтхоук должны либо отреагировать на карту Брин, либо ничего не делать. Если ни Реми, ни капитан Уайтхоук так и не решатся сыграть «Ну уж нет!» в ответ на карту Брин, то боцман 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: Брин побеждает в раунде азартных игр. Герки (из первой части «Тavernы») хочет сыграть «Думаешь, ты выиграл? Фигушки...», а у капитана Уайтхоук на руке есть «Какое совпадение... у меня на руке то же самое!». Поскольку получение поставленного на кон золота происходит после победы в раунде азартных игр, Герки может сначала сыграть «Думаешь, ты выиграл? Фигушки...», чтобы забрать выигрыш вместо Брин. Сразу после этого капитан Уайтхоук может сыграть «Какое совпадение... у меня на руке то же самое!», чтобы забрать половину этого честно украденного выигрыша у Герки.



«Девка просит не играть с выпивкой»

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

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

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

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



Разделить выпивку

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

Пример разделения выпивки 1: Брин раскрывает «Эльфийское вино» (крепость 3). Сыграв «Выьем же за небо чистое и крепкий ветер в парусах!», она разделяет одну выпивку на две (с крепостью 2 каждая): сперва крепость 3 разделили пополам, затем округлили в большую сторону). Френк (из третьей части «Тavernы») играет карту «Держи... теперь это пошло 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.

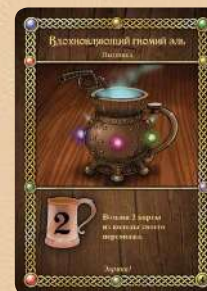


Пример разделения выпивки 2: Френк (из третьей части «Тavernы») играет «Держи... теперь это пошло получше будет!» сразу, как только раскрыта карта «Эльфийское вино», увеличивая его крепость до 5. Затем Брин играет «Выьем же за небо чистое и крепкий ветер в парусах!»: тем самым создаются две выпивки с крепостью 3 каждая.



Чтобы разделить выпивку с одним или несколькими записками, 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 Брин раскрывает «Эльфийское вино с запиской», а в роли записки выступает «Вдохновляющий гномий эль» (крепость 2, добери 2 карты). Затем Брин играет «Выьем же за небо чистое и крепкий ветер в парусах!», чтобы разделить выпивку с Тарой. И Брин, и Тара 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 половинки выпивки. Может статься, что в итоге две некогда одинаковые половинки медовухи будут разительно отличаться друг от друга!

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



Если «Медовуха» достаётся игроку во время попойки или как заповон, 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 заповином», 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 капитан Уайтхоук сыграла «Пей! Приказ капитана!»), то дополнительная выпивка *не влияет* на результат попойки.

Если крепость выпивки ниже 0 (как у «Пробудиловки»), то в рамках попойки «Кто кого перепьёт!» она считается выпивкой с крепостью 0, но на твоё опьянение влияет как обычно.

Пример попойки «Кто кого перепьёт!» 1: Брин достаётся «Эльфийское вино» с заповином из обычного «Вина» (общая крепость 5), а Тара раскрывает «Пинту светлого» (крепость 1). Брин играет «Здорова я, как корова! И пью столько же!», снижая крепость своей выпивки до 1, так что у игроков образуется ничья. Каждый из них получает равное опьянение от выпивки, и попойка «Кто кого перепьёт!» продолжается.



Пример попойки «Кто кого перепьёт!» 2: капитан Уайтхоук раскрывает «Драконью горелку» (крепость 4), а Брин достаётся «Пинта тёмного» (крепость 1). Капитан Уайтхоук играет «Сначала пьёт команда, а уж потом капитан!», чтобы передать выпивку Брин. Опьянение Брин повышается на 5, но капитан Уайтхоук всё равно побеждает в попойке.



Если во время попойки «Кто кого перепьёт!» у тебя закончилось золото, ты остаёшься в игре по крайней мере до конца попойки. Игнорируй любые эффекты, которые заставляют тебя платить. Если ты не побеждаешь в попойке, то золота у тебя как не было, так и нет и ты вылетаешь из игры, потому что нищebroдам в таверне не место.

Пример попойки «Кто кого перепьёт!» 3: у Тары 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. Тара 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.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

КОЛОДА МОРСКИХ СОБЫТИЙ

Колода морских событий позволяет разнообразить привычную партию в «Таверну». Если ты играешь с колодой морских событий, это значит, что вместо уютных и относительно безопасных стен таверны «Красный дракон» ты отправляешься в плавание на борту «Алого Дрейка» и попутно кутишь в капитанской каюте. Однако море — место беспокойное, и немудрено, что во время попойки может случиться какая-нибудь напасть. Часть таких событий вполне безопасна, в то время как другие ничего хорошего не сулят!

Карта морского события



Название и тип карты

Число жетонов времени

Эффект

В начале партии реши вместе с остальными, хотите ли вы играть с колодой морских событий. Её можно использовать вместе с любыми персонажами из любых редакций игры «Таверна “Красный дракон”». Если вы решили отправиться в морское путешествие, то перемешай колоду морских событий и положи поверх неё 2 жетона времени. Оставь рядом с колодой место для сброса. Если колода закончится, перемешай сброс — и сформируй новую.

Колода морских событий и жетоны времени



В конце хода каждого игрока убирай 1 жетон времени с верха колоды морских событий. Как только оттуда убран последний жетон времени, раскрой верхнюю карту колоды морских событий, положи её в стопку сброса и следуй указаниям

этой карты. После этого положи поверх колоды морских событий жетоны времени в соответствии с числом в правом верхнем углу только что разыгранной карты события.

Пример: Тара в конце своего хода убирает последний жетон времени с колоды морских событий и раскрывает карту «Пираты!». Она решает сбросить одну карту с руки, и в соответствии с этим её стойкость снижается на 1. Фиона (из первой части «Таверны») по порядку ходит следующей, и она также решает сбросить одну карту, и её стойкость снижается на 1. Реми ходит последним; он решает не сбрасывать карту, и в связи с этим его стойкость снижается на 3. Никто из игроков не теряет и не получает золота. Тара кладёт 4 жетона времени поверх колоды морских событий, и игра продолжается.



Если карта морского события предлагает тебе на выбор вариант, который ты не можешь выполнить, ты не можешь выбрать этот вариант.

Пример: карта морского события «Непокойные воды» позволяет сбросить 2 карты, чтобы снизить опьянение на 1. Если у игрока на руке меньше 2 карт, то он не может выбрать этот вариант.



Раскрытие и розыгрыш событий происходит в самом конце хода игрока. Например, если ты играешь за пикси Кейлин и её питомца Вульфрика (из третьей части «Таверны»), то убирай жетон времени и раскрывай карту события (если на ней не осталось жетонов) сразу после того, как изменится настроение Вульфрика.

Если ты в свой ход выбыл из игры или если твой ход прекращается преждевременно (например, из-за действия карты Визгиль «Ой-ой-ой! Срочно всё бросить и чинить»), ты всё равно должен убрать жетон времени с карты события по обычным правилам и разыграть карту события, если он был последним.

Взаимодействие между морскими событиями и другими картами

Как только начинается розыгрыш карты морского события, его нельзя отменить или игнорировать (это правило применяется ко всем событиям, включая морские события, попойки и подземельные события из шестой части «Таверны»).

Сброс карты по указанию эффекта морского события не считается розыгрышем карты. Это может быть важно для персонажа Эрин, когда она использует свою древесную форму.



Карты, в тексте которых сказано, что они могут влиять на события, влияют на морские события, попойки и подземельные 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» упоминаются только попойки).

На картах некоторых морских событий указано, что их влияние может быть снижено или же их можно проигнорировать, как если бы морское 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...»

Пример: капитан Уайтхоук раскрывает карту морского события «Кракен». Она игнорирует снижение стойкости, сыграв «Мой тебе совет... не надо» (и не снижает стойкость). Брин не может сыграть карту «Прекрати себя бить!», поскольку эту карту можно сыграть только тогда, когда другой игрок снижает её стойкость.

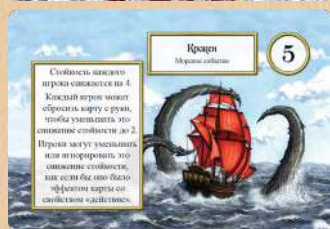
Если карта, сыгранная против морского события, предпринимает каким-либо образом повлиять на игрока, разыгравшего карту, то такой эффект не действует.

Пример: Реми раскрывает карту морского события «Кракен». Он уменьшает снижение стойкости на 2, сыграв карту «Ты пожалеешь об этом дне, салага!». Ни один игрок при этом не получает метку (см. «Метки Реми» далее).

Заметки об определённых картах

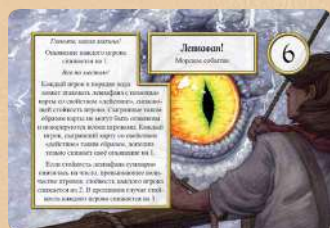


Гигантский кальмар: если игрок уменьшает или игнорирует снижение стойкости, это не влияет на снижение стойкости других игроков.



Кракен: нельзя сбрасывать больше одной карты для противодействия эффекту из второго абзаца карты «Кракен». Ты можешь сначала сбросить карту, чтобы уменьшить снижение стойкости до 2, а затем сыграть подходящую карту, чтобы уменьшить или игнорировать снижение стойкости, как если бы оно было эффектом карты со свойством «действие». Например, Серена (из третьей части «Таверны») может

сбросить карту, чтобы уменьшить снижение стойкости до 2, после чего сыграть «Вот это святая броня паладина. А ты что подумал?», чтобы дополнительно уменьшить снижение стойкости. Ты можешь не сбрасывать карту, чтобы сработал второй эффект, а сразу перейти к третьему эффекту и проигнорировать снижение стойкости с его помощью. Если игрок уменьшает или игнорирует снижение стойкости, это не влияет на снижение стойкости других игроков.



Левиафан: каждый игрок принимает решение, атаковать левиафана или нет, по порядку хода, начиная с игрока, на чьём ходу было раскрыто это событие. Помни: для того чтобы победить левиафана, количество нанесённого ему урона должно превышать количество игроков, ещё остающихся в игре!



Неспокойные воды: игрок с 7 и более картами в руке должен сначала сбросить карты до 6, а затем решить, сбрасывать ли ещё 2 карты для снижения опьянения на 1.



Пираты: каждый игрок принимает решение, сбрасывать карту или нет, по порядку хода, начиная с игрока, на чьём ходу было раскрыто это событие. Если хотя бы один игрок решает сбросить карту и хотя бы один игрок решает этого не делать, то игроки не получают и не теряют золото.



Пираты-призраки: ты можешь не только уменьшить или проигнорировать плату, как если бы она была эффектом карты со свойством «действие», но также сыграть подходящую карту, чтобы вовсе избежать платы или же расплатиться золотом таверны. Если игрок уменьшает или игнорирует плату, это не влияет на количество золота, которым должны расплатиться другие игроки.



Торговый корабль: каждый игрок принимает решение, платить или не платить, по порядку хода, начиная с игрока, на чьём ходу было раскрыто это событие. В отличие от других карт, требующих оплаты золотом, эффект «Торгового корабля» считается не одним платежом, а максимум четырьмя отдельными. Таким образом, каждая карта, позволяющая избежать потери золота или же дающая возможность заплатить золотом таверны, заменяет только 1 золотой.



◆ МЕТКИ РЕМИ ◆

Старпом Реми может раздавать другим игрокам **метки**. Это значит, что он пристально следит за тем, чтобы они не натворили дел. Эффекты некоторых карт Реми усиливаются, если они сыграны против игроков с **метками**.



Играя за Реми, возьми жетоны меток в количестве на 1 меньше, чем число игроков в партии, и положи их рядом со своим планшетом. Если в игре больше 13 игроков, то используй что-нибудь в качестве замены меткам.

Если в тексте разыгрываемой тобой карты сказано, что игрок **получает метку**, то дай ему соответствующий жетон, но только в том случае, если у него ещё нет метки. Если в тексте карты сказано, что игрок **теряет метку**, то забери жетон обратно.

У игрока не может быть больше одной метки. Сам Реми никогда не может получить метку.

Пример: Реми играет карту «Предупреждаю, в следующий раз отправишься в карцер», чтобы снизить стойкость Брин на 2 и дать ей метку. У Брин пока что нет метки, и Реми даёт ей соответствующий жетон. Позже Брин играет карту «Давай-ка сюда, приятель!», чтобы снизить стойкость Реми на 2. Реми отвечает картой «У меня нет времени на твои глупости!» и игнорирует снижение стойкости. Поскольку у Брин есть метка, её стойкость снижается на 1 и затем Брин теряет метку. Реми забирает жетон метки у Брин и кладёт его рядом со своим планшетом.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

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

◆ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ◆

The Red Dragon Inn 4, третья редакция

Авторы игры: Сэм Уоллер, Джефф Морроу и Клифф Бом
Основано на механике, созданной Джеффом Боттоном, Коллин Скадл 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. 2006-2019

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

**SLUGFEST
GAMES**

◆ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ» ◆

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Евгения Некрасова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар, Сергей Пузиков

Корректор: Мария Шульгина

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1
hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

