

# The Red Dragon Inn

Вы с товарищами-приключенцами весь день бродили по подземелью, убивали монстров и отнимали их добро. Теперь же вы вернулись в город, подлечились, помылись и готовы к гулянке в трактире «Красный Дракон»!

Плейте, играйте в азартные игры и пейте по кругу со своими друзьями. Но не забывайте притягивать за своим золотом. Ведь если оно у вас кончится, то оставшуюся ночь Вам придется провести в конюшне. Ох... и постарайтесь не быть слишком избитым или пьяным. Если вы выберетесь, то ваши друзья продолжат вечеринку уже без вас... но после того как обчистят ваши карманы от Золота!

## Вступление

Добро пожаловать в Таверну «Красный Дракон» (Red Dragon Inn)! Если вы раньше никогда не играли в игру Таверна «Красный Дракон», то начните читать с первых трёх страниц этих правил (до раздела "Прочие правила"). Раздел "Прочие правила" состоит в основном из пояснений, которые вам не понадобятся во время ваших первых игр.

Если вы уже играли раньше и знакомы со старым вариантом правил, ознакомьтесь с разделами "Персонажи" и "Прочие правила", так как некоторые из этих изменённых правил могут сильно отличаться от тех, к которым вы привыкли.

## Компоненты Таверны

Компоненты Таверны «Красный дракон» 3:

4 колоды карт Персонажей по 40 карт в каждой (Серена, Визгиль, Фрэнк и Кэйлин), Шкала Чести Серены и жетон Чести, колода Механизмов Визгиль из 18 карт, колода Зелий Фрэнка из 18 карт, Колода Булфрика (компаньон Кэйлин) из 12 карт, 4 Доски игроков, 1 колода Напитков из 30 карт, 4 жетона Здоровья (красные), 4 жетона Опьянения (светлые), 50 Золотых монет.

## Цель игры

Сохранить своё Золото и быть в сознании. Если у вас закончится Золото или если ваше Опьянение превысит либо сравняется со Здоровьем, то вы проигрываете.

## Подготовка к игре

Перемешайте колоду Напитков и положите её туда, где каждый сможет до неё дотянуть. Оставьте рядом с этой колодой место для сброса.

Каждый игрок берет по три карты Напитков, красному жетону, светлому жетону и одну Доску игрока.

Перемешайте колоду вашего Персонажа, затем поместите её на место, помеченное как «Колода» на Доске игрока. Когда вы должны сбросить карту из колоды Персонажа, положите её в поле, помеченное как «Сброс» на Доске игрока. Возьмите 10 Золотых. Это ваше Золото. При игре с 2 игроками, возьмите 8 Золотых. При игре с 7 или более игроками – 12. Отложите оставшиеся Золотые в сторону. Это Золото Таверны.

Поместите красный жетон на отметку «20» на своей Доске игрока. Это показатель вашего Здоровья. Поместите светлый жетон на отметку «0» на своей Доске игрока. Это показатель Опьянения.

Возьмите карту из колоды Напитков и поместите её лицевой стороной вниз на поле «Drink me!». Это ваша Стопка Напитков. Пока не смотрите на карты в Стопке ваших Напитков.

Вытяните семь верхних карт из вашей колоды Персонажа. Эти карты считаются вашей рукой. Вы можете посмотреть на эти карты, не показывая их другим игрокам.

Выберите того, кто будет ходить первым.

## Ваш ход

Ваш ход состоит из четырех этапов, которые должны совершаться в следующем порядке: Сброс и Вытягивание Карт, Совершение Действия, Заказ Напитков, Выпивка.

### 1. Сброс и Вытягивание Карт

Вы можете сбросить любое количество карт с руки, которые вам не нравятся, после чего вытануть из колоды Персонажа столько карт, сколько вам не хватает до семи. Вы не можете сыграть какой-либо картой, пока не закончили вытягивание карт.

Если вы вытащили последние карты из колоды Персонажа, перемешайте сброшенные карты Персонажа и положите их обратно на Доску игрока.

Если вы держите в руке семь или более карт, то вы можете оставить их все и не тянуть никаких новых карт.

### 2. Совершение Действия

Вы можете сыграть одну карту Действия. Для этого прочтите вслух её название, дайте другим игрокам шанс ответить на карту, затем следуйте инструкциям на ней, после чего скиньте её в колоду сброса.

Если вы играете картой «Играете? Я в игре!», то вы начинаете раунд «Игры».

Если вы не можете или не хотите играть картой действия, пропустите этот этап.



### 3. Заказ Напитков

Возьмите верхнюю карту из колоды Напитков и положите её лицевой стороной вниз, не глядя на неё, наверх колоды «Drink me!» любого другого игрока.

Вам не нужно платить Золотом, когда вы заказываете выпивку. Таверна сохранит счёт, а вы заплатите по нему позднее (См. «Больше правил Напитков» ниже).



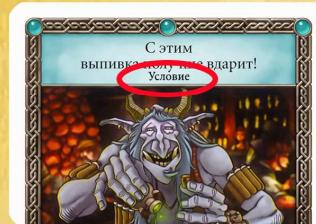
### 4. Выпивка

Вскройте верхнюю карту из колоды Напитков и следуйте инструкциям на карте, после чего положите её в колоду сброса Напитков. Если у вас нет ни одной карты в Стопке Напитков, то в тот момент, когда вы должны были пить, понизьте своё Опьянение на единицу.

## Заканчивая свой ход

Когда вы разобрались с влиянием эффекта Напитков, очередь переходит к игроку слева от вас.

## Карты Условия и События



### Карты Условия

Карты Условия могут быть сыграны только при определенных условиях. Каждая карта Условия содержит условия, при которых она может быть сыграна, описанные в тексте этой карты.

Некоторые из карт Условия позволяют Отменять или Игнорировать эффекты других карт. Это описано в разделе «Эффекты Игнорирования и Отмены» в разделе «Прочие правила».

Вы можете играть несколько карт Условий на одно и то же событие в игре, даже если это несколько копий одной и той же карты. Однако вы должны играть по одной карте за раз, давая вашим оппонентам возможность ответить на каждую из них.

### Карты События

Карты События могут быть сыграны в любое время, даже если они перебивают другие действия.

Соответствующие карты Условия и Событий могут быть сыграны на любом этапе хода, до или после специального действия для этого этапа. Например, вы можете сыграть карту Событие во время вашего этапа Сброса и вытягивания карт, но до того как вы сбросили или вытянули карты.

Если двое или более игроков захотели сыграть карты Условия или События одновременно, то вам нужно посмотреть пункт «Синхронность» в разделе «Прочие правила».



## Проигрыш

### Кончилось Золото

Когда у вас закончатся Золотые, Трактирщица вышвырнет вас вон из Таверны. Вы будете вынуждены провести остаток ночи на конюшне. Вы вне игры.

### Вырубился

Если Опьянение больше или равно вашему Здоровью, вы падаете без сознания, и Трактирщица оттаскивает вас в вашу комнату, чтобы проспаться. Ваши Золотые делятся между Таверной и игроками, которые всё ещё в игре. Половина ваших Золотых и любой остаток достаётся Таверне. То, что остаётся, делится поровну между оставшимися игроками, а остаток забирает Таверна. Вы вне игры.

Если у вас кончилось Золото или вы вырубились, вы не проигрываете немедленно. Во-первых, примените эффект от любых карт, которые были сыграны, но не были применены. После применения эффектов от этих карт, у вас есть последний шанс сыграть карты «Условие» или «Событие», для своего спасения, либо для нападения на других. Если вы не сможете спасти себя, то вы вне игры.

Если у вас остались карты в вашей Стопке Напитков после проигрыша, положите их в колоду сброса Напитков.

Возможна такая ситуация, в которой нескольких игроков проигрывают в одно и то же время. Если это происходит, то сначала определите, какие игроки вырубились. Каждый из этих игроков делит свое Золото между оставшимися игроками, так, как описано выше. После этого, если у любого из игроков закончилось Золото, он проигрывает. Это означает, что если один игрок вырубается, а у другого кончается Золото одновременно, игрок, потерявший всё своё Золото, может быть спасён получением доли Золота других игроков!

Если все оставшиеся игроки проиграют одновременно, игра закончится ничьей между этими игроками.

## Игра

Когда игрок разыгрывает карту «Играете? Я в игре!» как действие, то начинает этот раунд Игры.

Когда начинается этот раунд, текущая игра приостанавливается, и каждый игрок должен сделать ставку в один Золотой. Чтобы сделать это, они должны положить Золото в центр игрового стола (убедитесь в том, что никто не спутал это Золото с Золотом Таверны).

Игрок, начавший раунд Игры, пока что побеждает (контролируя раунд).

Ходы игроков идут по часовой стрелке от игрока, начавшего игру. В свой ход, вы можете сыграть карты Игры или Обмана, либо спасовать.



Карты Игры или Обмана: Использование любой из этих двух типов карт даст игроку Контроль над раундом Игры. Сыгранные вами карты также могут обладать иными эффектами.

Спасовать: вы можете спасать, и не играть карт. Можно пасовать даже если у вас есть карты Игры или Обмана, которыми вы могли бы сыграть.

Даже если вы спасали, то вы остаётесь в раунде Игры и можете сыграть картами Игры или Обмана позже, если раунд не закончится до того момента.

### Окончание раунда

Если вы играете картой Игры или Обмана, а все остальные пасуют, раунд Игры заканчивается, а вы выигрываете. Заберите себе все поставленные на кон Золотые.

Как только последний игрок пасует, раунд Игры сразу заканчивается. Вы не можете играть карты, которые влияют на раунд после этой точки, кроме тех случаев, когда на карте четко указано, что можете. В частности, карта «Ох, кажется, Трактирница решила, что это были её чайевые...» не может быть сыграна после того, как последний игрок уже спасовал.

Когда раунд Игры заканчивается, обычная игра возобновляется.

Игрок, начавший раунд Игры, продолжает игру с этапа «Заказ Напитков».



### Выигрышная рука!

«Выигрышная рука!» – это специальная карта Игры, победить которую может только карта Обмана, она даёт Контроль над раундом, после того, как была сыграна. Если была сыграна карта «Выигрышная рука!», а следом за ней – карта Обмана, то следующей может быть сыграна любая карта Игры или Обмана. Только помните:

- карту Обмана можно играть после любых карт.

- карту Игры можно играть после любых карт, кроме карты «Выигрышная рука!».

## Покинуть Игру

Некоторые карты позволяют вам покинуть Игру. Если вы покинете Игру, то не можете играть карты Игры или Обмана всю оставшуюся часть этого раунда, но вы по-прежнему можете играть карты Условий и Событий.

Если вы начинаете раунд Игры, а затем немедленно покидаете его (например, сыграв «Играет? Я в игре!», а затем «Спасибо, но я оставил свое золото при себе»), то раунд начинается, но в текущий момент в нём нет победителя. Если раунд закончится до того, как любой игрок станет Контролировать его, все поставленное Золото отойдёт Трактирщику.

## Принуждение игрока покинуть Игру

Некоторые карты позволяют заставить другого игрока покинуть Игру. Когда игрок вынужден покинуть игру, каждый игрок, в том числе и тот, кто вынужден покинуть раунд, имеет возможность ответить (например, «Ох, кажется, Трактирщица решила, что это были её чайевые...», «Моя Богиня знает, что ты шулер!», или другие карты реакции на обман).

Если принуждение игрока покинуть Игру оставит в ней только одного игрока, у игроков остаётся последняя возможность отреагировать так, как описано выше. Если игроки этого не сделают, то Игра заканчивается и оставшийся игрок побеждает.

## Кончилось Золото во время Игры

Если у вас закончилось Золото во время Игры, вы всё ещё остаетесь в игре до тех пор, пока игра не закончится, даже если покинете игру на деньги или будете принуждены это сделать. Игнорируйте любые эффекты, вынуждающие вас платить или ставить на кон Золото. Если вы не выигрываете раунд Игры – у вас нет Золота, и вы вне игры.

Если вы играете карту, которая требует, чтобы все игроки сделали ставку, но сами не можете это сделать (потому что у вас нет Золота, и у вас нет карты «Иллюзорная монета» из Таверны «Красный Дракон» 2), то ни один игрок не обязан делать ставку.

## Пример Игры:

В свой ход, Зот играет карту «Играет? Я в игре!» и начинает раунд Игры.

Дейдре играет картой «Я сохранию эти деньги для нуждающихся», чтобы покинуть Игру. Ей не нужно делать ставку, но она не может играть карты Игры или Обмана всю оставшуюся часть этой игры на деньги.

Зот, Герки и Фиона ставят на кон по одному Золотому. Поскольку Зот начал раунд, пока он выигрывает (Контролируя раунд).

Ход переходит к Герки. Он пасует.

Фиона играет картой Игры «Повышаю!», которая заставляет всех игроков, находящихся в раунде Игры, сделать дополнительную ставку в ещё один Золотой (доводя банк до 6 Золотых). Кarta «Повышаю!» даёт Фионе Контроль над раундом Игры, так что теперь она выигрывает.

Зот играет картой «Победная комбинация!». Это специальная карта Игры, которая может быть побита только картой «Обмана». Теперь выигрывает Зот.

Герки играет картой «Обмана» «Ой... Я уронил свои карты...» и теперь он выигрывает.

Фиона пасует.

Зот играет картой «Играет? Я в игре!». В придачу к использованию её для начала Игры, ею можно играть во время Игры, чтобы Контролировать ее. Зот теперь выигрывает.

Герки пасует. То же делает и Фиона.

Зот выигрывает 6 Золотых.

## Больше правил Напитков

### Закончились Напитки

Когда вы исчерпаете колоду Напитков, каждый игрок должен заплатить по одному Золотому Таверне, чтобы Трактирщица принесла вам ещё Напитков.

После того, как каждый игрок заплатил по Золотому, перетасуйте сброшенные карты и положите новую колоду Напитков на место. Это происходит мгновенно, потому колода Напитков никогда не закончится. Карты Напитков, лежащие на вашей Стопке Напитков «Drink me!» остаются на месте.



### Напитки для разогрева

Если вы вскрыли карту Напитков, на которой есть фраза «Для разогрева» в названии, возьмите следующую карту из той же колоды, из которой вы взяли оригинальный Напиток. Если это обычная карта Напитка, добавьте её эффект к эффекту предыдущего. Если эта карта тоже «Для разогрева», добавьте её эффект к эффекту первого Напитка и вытяните еще одну карту с этой же колоды.

Если в вашей стопке «Drink me!» не осталось карт, или вы раскрыли карту Напитка-Случая, то тогда нет никакого дополнительного эффекта. Прекратите вытягивание карт. Вы не трезвеете, если ваша стопка «Drink me!» заканчивается вскрытием карты Напитка-Случая.

Колода Напитков не закончится никогда, так что если у вас кончаются карты в колоде Напитков при вскрытии «Для разогрева», следуйте правилам «Закончилась Выпивка», а затем продолжите вскрытие карты «Для разогрева». Оригинальный Напиток «Для разогрева» и второй считается одним напитком.

Карта, которая позволяет проигнорировать Напиток, позволит вам проигнорировать как оригинальную карту Напитка, так и все присоединенные Напитки.

Ни один игрок не может ответить на карту Напитка, пока все присоединенные Напитки не были вскрыты.

**Пример: «Для разогрева» 1:** Фиона вскрывает карту Напитков из своей Стопки «Drink me!» и получает «Вино для разогрева». Она открывает следующую карту из своей Стопки Напитков и получает Коктейль «Огненное Дыхание». Она суммирует эффекты от обеих карт и получает в сумме 6 Опьянения. Фиона играет карту «Это пойло хорошо выводит грязь с моих доспехов!», и игнорирует эффекты от Напитков, потому она не увеличивает свою Опьянение.

**Пример: «Для разогрева» 2:** Во время действия Выпивки, Дейдре вскрывает карту «Светлое пиво для разогрева» из своей Стопки Напитков. Она открывает следующую карту из Стопки Напитков и получает «Пьём по кругу!». Карта «Пьём по кругу!» – это Напиток-Случай, но она не оказывает никакого эффекта как «Для разогрева». Дейдре повышает свою Опьянение на единицу.

### Покупка Напитков и эффект Игнорирования

Покупка Напитков не может быть Пройгнорирована. Однако если Игрок сыграл карту, позволяющую ему купить больше Напитков для других игроков, любой Игрок может использовать Эффект Игнорирования, чтобы Пройгнорировать другие эффекты на этой карте.

**Пример:** Визгиль играет «Эгей! Давайте потестируем мой новый самогонный аппарат!». Она открывает карту Механизма «Слишком много пара!» и выбирает Фрэнка и Кейлин как цели для потери 1 Здоровья каждый. Кейлин играет ««Пуф!», чтобы Игнорировать потерю Здоровья. Визгиль все еще может отдать один или оба дополнительных Напитка Кейлин.

## Прочие правила

### Минимальное/максимальное Здоровье, Опьянение и Золото

Ваше Здоровье и Опьянение никогда не может опускаться ниже 0 или подниматься выше 20. Ваше Золото никогда не может быть ниже 0, но его максимум не ограничен. Если Таверна остаётся без Золотых, используйте другие жетоны (путовицы, металлические монеты) в качестве замены.

Если эффект от карты не может быть реализован в полной мере из-за этих ограничений, то он действует настолько полно, насколько это возможно.

**Пример:** У Герки 20 Здоровья. Дейдре играет "Я помолюсь за тебя", чтобы Герки получил 2 Здоровья и заплатил ей 1 Золотой. Герки не может получить 2 Здоровья, так как у него их и так 20, но он всё равно должен заплатить Дейдре 1 Золотой.

### Карты, влияющие на ваше Здоровье, Опьянение и Золото

На некоторых картах указано, что они могут быть сыграны в ответ на карту, влияющую на ваше Здоровье, Опьянение или Золото. Кarta влияет на один из этих атрибутов, только если она может напрямую изменить этот атрибут, когда наступает эффект от неё.

Даже если карта не может нормально повлиять на атрибут, так как атрибут уже в минимальном или максимальном значении, считается, что карта по-прежнему влияет на атрибут.

Карты Игры, заставляющие вас сделать ставку, не считаются напрямую влияющими на ваше Золото. В новых картах это правило прописано чётко. Соответствующее им старые карты должны играть так же, даже если это исключение не написано на картах в предыдущих изданиях.

**Пример 1:** Фиона играет «Чаевые трактирщице!», чтобы Герки заплатил 1 Золотой Таверне. В ответ Герки играет «Эй! Мне нужно отлучиться», что позволяет ему Игнорировать карту, так как в этом случае карта напрямую влияет на его Золото.

**Пример 2:** Зот вскрывает Напиток «Вино» на своём этапе Выпивки. Герки играет «Это придаст твоему напитку определенный аромат» чтобы увеличить Опьянение от Вина на 2. Зот не может сыграть «Звёзды говорят "Нет!"» в этом случае, потому что карта Герки не является напрямую влияющей на его Опьянение – на него влияет карта «Вино».

**Пример 3:** Зот вскрывает Коктейль «Огненное дыхание» на своём этапе Выпивки. Он играет «Плохой Пуки! Зачем ты все выпил!», игнорируя карту Напитка. Дейдре играет «Я так не думаю!», и Отменяет карту «Плохой Пуки! Зачем ты все выпил?». Зот не может сыграть «Звёзды говорят "Нет!"» в этом случае, потому что карта Дейдре не является напрямую влияющей на его Опьянение, она лишь Отменяет карту Зота, которая позволила бы ему Игнорировать карту Напитка.

**Пример 4:** Зот побеждает в «Игре». В конце раунда, Герки играет «Хм... Я знаю, ты думал, что победил, но...» чтобы забрать себе все ставки. Зот не может сыграть «Звёзды говорят "Нет!"» в этом случае, потому что карта Герки не является напрямую влияющей на Золото Зота. Эта карта влияет на исход Игры.

### Перевод Урона

Некоторые карты, такие, как «Я не Ив! Она вон там!» позволяют перевести Урон от одного игрока к другому. Когда это происходит, то считается, что потеря Здоровья была от исходного источника.

**Пример перевода урона:** Герки играет «Интересно, как этот кинжал оказался в твоей спине?», чтобы Ив потеряла 2 Здоровья. Ив играет «Я не Ив! Она вон там!», чтобы перевести урон Дейдре. Когда наносится урон, Дейдре играет «Моей Богине это не нравится!» нанося 2 Урона игроку, причинившему ущерб ее здоровью. Карта Дейдре заставляет потерять 2 Здоровья Герки, а не Ив.

### Эффекты Игнорирования и Отмены

Некоторые карты «Условие» позволяют Отменять или Игнорировать другие карты.

Если вы Отменяете карту, то как бы предотвращаете её вскрытие. Отменённые карты сбрасываются в соответствующую колоду Сброса. Ни один из эффектов сброшенной карты не действует.

Если вы Игнорируете карту, то карта вскрывается как обычно, но она не влияет на вас. Хотя и влияет на других игроков как обычно.

**Пример Отмены:** Дейдре играет «Как ты посмел! Я не из тех жрецов!», чтобы Зот потерял 2 Здоровья. Зот играет «Нет, Пуки! Это мой друг!» чтобы Дейдре тоже потеряла 2 Здоровья. Дейдре отвечает картой «Я так не думаю!» и Отменяет карту Зота, потому она не оказывает никакого эффекта. Зоту не наносит ущерба Дейдре.

**Пример Игнорирования:** Зот играет «О нет! Пуки опять напился и неистовствует!», чтобы каждый другой игрок потерял по 1 Здоровью. В ответ Дейдре играет «Не будь глупцом!» и Игнорирует потерю Здоровья. Она не теряет Здоровья, но другие игроки теряют, так как карта Зота влияет на них как обычно, как только была вскрыта.



Карта не позволяет вам Отменить или Игнорировать другие карты, если не содержит в описании слов «Отмена» или «Игнорирование». Например, карты, уменьшающие или Переводящие Урон, уменьшающие Опьянение, или передающие Выпивку другим игрокам, не позволяют ничего Отменять или Игнорировать.

Многие карты позволяют игнорировать карты Напитков. Вы можете играть карты только этого типа на Выпивку, которую собираетесь пить. Вы не можете Игнорировать чужой Напиток кроме случаев, когда другой игрок передаёт её вам, делит её с вами, или иным образом заставляет вас принять эффект от Напитков.

### Синхронность

Всякий раз, когда играют карту, либо вскрывают карту Напитка или Напитка-Случая, каждый игрок (в порядке очереди, начиная с игрока сыгравшего или вскрывшего карту) может сыграть соответствующей картой «Условие» в ответ.

Если игрок не получает ответа на карту, он зачитывает текст карты и применяет её эффекты.

Если игрок играет карту в ответ, у всех игроков (в порядке очереди, как указано выше) есть еще одна возможность ответить на оригинальную карту. Если никто из игроков не отвечает, зачитывается текст оригинальной карты.

**Пример Синхронности 1:** Герки вскрывает карту Светлого пива во время этапа Выпивки. Он удерживает карту «Ох! Я случайно его разлил!», которая позволила бы ему Игнорировать Напиток. Он решает не играть её, поскольку этот Напиток увеличит его Опьянение только на 1. Дейдре играет «Превращаю воду в вино» и добавляет 2 к Опьянению от светлого пива. После того, как Дейдре сыграла карту, Герки решает воспользоваться этой возможностью и играет «Ох! Я случайно его разлил!» и Игнорирует креплённое Светлое пиво, хотя ранее он предпочёл не отвечать.

Если двум или более игрокам нужно вскрыть карты Напитков и выпить их в одно и то же время (например, из-за Напитка-Случая «Кто кого перепьет!»), то сначала они вскрывают карты Напитков. После чего, по очереди (см. выше), игроки могут сыграть картами «Условие», затрагивающими Напиток. Также можно сыграть и картами «Событие». Когда все игроки закончат отвечать на карты, все игроки пьют свои Напитки одновременно.

Если двое или более игроков одновременно отвечают на одно и те же Событие картами «Условие» и «Событие», игроки должны взять обратно свои карты, затем играть и вскрывать свои карты «Событие» в порядке очереди, начиная с игрока, чей сейчас ход. После этого, они должны играть и вскрывать свои карты «Условие» тем же образом.

Если возникает ситуация, в которой двое или более игроков, дожидаются действий других игроков до принятия своего решения, то подобная тупиковая ситуация должна быть решена этим способом. В порядке очереди, начиная с игрока, чей сейчас ход, каждый игрок заявляет свой выбор, затем игра продолжается в своем обычном режиме.

**Пример Синхронности 2:** У Дейдре 12 Здоровья и 10 Опьянения. На своём этапе Выпивки она вскрывает Эльфийское вино. Для того чтобы не Отрубиться, Дейдре играет «Не сейчас! Этот человек заинтересовался моей религией!» и Игнорирует Напиток. Герки (сидит слева от Дейдре) и Зот (сидит слева от Герки) каждый удерживает по карте «Я так не думаю!». И каждый подозревает, что другой держит одну. Как Герки, так и Зот заинтересованы в Отмене карты Игнорирования Дейдре, но никто не хочет быть тем, кто сыграет критический «Я так не думаю!». Для разрешения тупиковой ситуации, сначала Герки, потог Зот должны либо сыграть в ответ на карту Дейдре или не делать этого. Если ни Герки ни Зот так и не решатся сыграть «Я так не думаю!» на карту Дейдре, то Дейдре Игнорирует свой Напиток и остаётся в игре.

Если двое или более игроков одновременно отвечают на карты Событий, являющихся следствием сыгранных карт, то игроки должны взять обратно свои карты, а затем играть их по очереди.

**Пример Синхронности 3:** Зот сыграл «О нет! Пуки опять напился и неистовствует!», чтобы все остальные игроки потеряли по 1 Здоровью. В данный момент Герки хочет сыграть «А я спрятался!» и Игнорировать это действие, а Дейдре хочет сыграть «Моей Богине это не нравится!» чтобы нанести ответный Урон Зоту. Поскольку игровое Событие требует, чтобы ответ на карту Зота был до того, как игроки потеряют Здоровье, Герки играет «А я спрятался!» первым. После чего карта вступает в силу, и карта Зота вскрывается, в результате каждый из его противников (кроме Герки) теряет 1 Здоровье. В этот момент, Дейдре может сыграть «Моей Богине это не нравится!» и нанести ответный Урон Зоту.

Ох, кажется, Трактирщица подумала, что это её чаевые...



Старые версии этой карты (как и любой другой карты) приравниваются к новым, и играются как их исправленные версии.

Есть четыре важных момента, которые надо помнить о карте «Ох, кажется, Трактирщица подумала, что это её чаевые...»

- она не может быть сыграна в ответ на «Играете? Я в игре!» или «Повышаю!» как метод избежать необходимости сделать ставку.
- она не может быть сыграна в ответ на карту, которая закончила Игру.
- она не может быть сыграна после того как последний игрок спасовал в раунде Игры.

- она может быть сыграна в ответ на действие, заставляющее игрока покинуть Игру, даже если это действие должно было оставить только одного игрока в Игре.

Трактирщица сказала, чтобы ты перестал играть с напитками



Игнорирование или Отмена Напитков, передача Напитков другому игроку, разделение с ним Напитков, и увеличение или уменьшение Опьянения от Напитков считаются эффектами изменения Напитков, так что «Трактирщица сказала, чтобы ты перестал играть с напитками» может быть сыграна во всех этих случаях.

«Трактирщица сказала, чтобы ты перестал играть с напитками» не может быть сыграна для Отмены другой карты «Трактирщица сказала, чтобы ты перестал играть с напитками».

«Трактирщица сказала, чтобы ты перестал играть с напитками» не может быть сыграна для Отмены карты, которая Заказывает Напиток, заставляя вас пить, или напрямую увеличивает Опьянение.

«Трактирщица сказала, чтобы ты перестал играть с напитками» не может быть сыграна для Отмены карты, которая влияет на карты Напитка-Случая.

Поделиться Напитком

Когда карта Напитка сыграна, можно «Поделиться Напитком» или продублировать его, создаваемые Напитки независимы друг от друга. Карты, влияющие на Напитки, могут воздействовать только на один из полученных Напитков. Если Напиток был изменен до его разделения, то делится измененный Напиток.

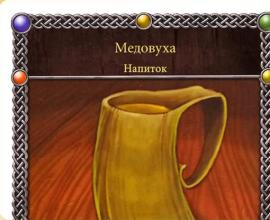
**Пример разделения Напитка 1:** Фиона вскрывает Эльфийское вино (содержание Алкоголя 3). Она играет «Давай, мой друг, садись и выпей со мной!», деля один Напиток на два, с содержанием 2 Алкоголя каждый (3 Алкоголя разделить пополам и округлить). Затем, Герки играет «Это придаст твоему напитку определенный аромат» и добавляет 2 к содержанию Алкоголя одного из двух Напитков. В результате этого один Напиток приносит 2 Опьянения, а другой – 4.

**Пример разделения Напитка 2:** Герки играет «Это придаст твоему напитку определенный аромат», как только вскрывается карта Эльфийское вино, увеличивая содержание Алкоголя Эльфийского вина до 5. Затем, Фиона играет «Давай, мой друг, садись и выпей со мной!», создавая два Напитка с содержанием Алкоголя 3 каждый.

Медовуха

Медовуха (в таверне «Красный дракон» 2 и 3) это Напиток, имеющая свой собственный эффект деления. Когда игрок вскрывает Медовуху, то игроки получают возможность влиять на Напиток в первый раз. Когда игроки повлияли на Медовуху, игрок, вскрывший её, выбирает игрока, с кем поделится этим Напитком. Тогда у игроков появляется вторая возможность повлиять на половину разделяемой Медовухи. Поскольку у игроков есть возможность повлиять на Медовуху после того, как ею поделятся, два игрока, делящих Медовуху, в конечном счёте могут получить различные эффекты от неё!

**Пример Медовухи:** Дейдре вскрывает Медовуху во время этапа Выпивки. Ни один игрок не изменяет Напиток, потому она решает поделить его с Фионой. Это создаст две копии Медовухи с содержанием Алкоголя 2 в каждой (половина от 3 и округление). После чего Герки играет «Это придаст твоему напитку определенный аромат» на Медовуху Фионы, увеличив его содержание Алкоголя до 4. Каждый игрок выпивает свою Медовуху, Дейдре получает 2 Опьянения, а Фиона – 4.



Если Медовуха вскрывается в результате действия карты Напитка-Случай или если Медовуха вскрывается как Напиток «Для разогрева» другого Напитка, ею нельзя поделиться с другим игроком. Игрок, выпивший Медовуху, подвергает себя её полному эффекту.



### Пьём по кругу!

Эффект от карты «Пьём по кругу!» похож на эффект «Поделиться Напитком», но не является эффектом деления. Когда Напиток вскрывается для «Пьём по кругу!», каждый игрок сразу получает независимую копию этого Напитка. Игроки не имеют возможности повлиять на Напиток, прежде чем она будет скопирована, но могут повлиять на отдельные её экземпляры позже.

### Кто кого перепьёт!

Когда игрок вскрывает карту «Кто кого перепьёт!» во время этапа Выпивки, каждый игрок, начиная с того игрока, чей сейчас ход, вскрывает верхнюю карту из колоды Напитков. Если эта карта Напиток-Случай, то она не оказывает никакого эффекта и считается как Напиток с содержанием Алкоголя 0. Если это Напиток «Для разогрева», игрок продолжает вскрывать карты Напитков по мере необходимости. После того как все игроки вскрыли одну или несколько карт из колоды Напитков, в свой ход игроки могут сыграть картами «Условие», изменяющими Напиток. Карты «Событие» тоже могут быть сыграны. Когда все игроки сыграли карты каждый игрок пьёт свой Напиток и сбрасывает выпитые им карты, игрок, набравший наибольшее содержание Алкоголя Напитков, получает по 1 Золотому от других игроков.

Если игрок побеждает в соревновании по выпивке и одновременно с этим Отрубается, то сначала он собирает Золото за победу в соревновании, а потом Отрубается.

Если двое или более игроков употребили Напитки с одинаковым наибольшим общим содержанием Алкоголя, заставьте игроков повторить процесс вскрытия, изменения, питья и сбрасывания Напитков, пока не будет явного победителя. Если есть игроки с одинаковым общим содержанием Алкоголя Напитков, но один из них Отрубается во время этого процесса, то оставшийся в сознании игрок побеждает в соревновании по выпивке и прекращает пить. Если все игроки Отрубились во время этого процесса, соревнование не имеет победителя.

Карты, увеличивающие или уменьшающие содержание Алкоголя Напитков, могут влиять на исход соревнования по выпивке. Если Напиток Разделяют, Игнорируют или Передают другому игроку, то это влияет на исход соревнования. Если игрок так или иначе выпивает дополнительный Напиток во время соревнования по выпивке (от таких карт, как у Фионы «Почему ты не пьешь? Чего с тобой не так?»), этот дополнительный Напиток не влияет на результат соревнования по выпивке.

Если общее содержание Алкоголя Напитков меньше 0 (от таких Напитков, как «Кофе»), то в соревновании по выпивке он считается как Напиток с содержанием Алкоголя 0. Этот Напиток все ещё влияет на ваше Опьянение.



**Пример Кто кого перепьёт 1:** Во время соревнования по Выпивке, Дейдре вскрывает Эльфийское вино (содержание Алкоголя 3), а Зот вскрывает Светлое пиво (содержание Алкоголя 1). Дейдре играет «Превращаю вино в воду», снижая Опьянение от Напитка до 1, так что она на равных с Зотом. Каждый из них получает по 1 Алкоголя от Напитков и Соревнование по выпивке продолжается.

**Пример Кто кого перепьёт 2:** Во время другого соревнования по Выпивке, Дейдре вскрывает Коктейль «Огненное дыхание» (содержание Алкоголя 4), а Герки вскрывает Тёмное пиво (содержание Алкоголя 1). Дейдре играет «Мне кажется, что тебе это сейчас нужно, чем мне!», чтобы Передать Напиток Герки. Герки получает 5 Алкоголя, но Дейдре всё равно побеждает в соревновании по выпивке.

Если у вас кончилось Золото в соревновании по выпивке, вы останетесь в игре, пока соревнование по выпивке не закончится. Игнорируйте любые эффекты, которые заставляют вас платить Золотом. Если вы не победите в соревновании по выпивке, то у вас нет Золота, и вы вне игры.

**Пример Кто кого перепьёт 3:** У Фионы 1 Золотой, и она вскрывает соревнование по выпивке во время своего этапа Выпивки. Так как стопка Напитков пуста у всех игроков, каждый платит по 1 Золотому Трактиру, чтобы получить новый Напиток из колоды. Фиона платит свой последний Золотой, так что она выбывает из игры, если не победит. Она вскрывает Коктейль «Огненное дыхание» и побеждает в соревновании по выпивке, получает по 1 Золотому от каждого другого игрока и остаётся в игре.

Если игрок Отрубается во время соревнования по выпивке, то игрок проигрывает, но не делит своё Золото между другими игроками, пока соревнование по выпивке не будет завершено. Игроки, проигравшие в этом случае всё ещё должны заплатить один Золотой победителю соревнования по выпивке до того как разделят Золото.



The Red Dragon Inn, Fourth Edition  
Таверна «Красный Дракон», Четвёртая редакция  
Дизайн игры: Geoff Bottone, Colleen Skadl and Cliff Bohm  
Дополнительная разработка: Jeff Morrow  
Художественное руководство и вёрстка: Cliff Bohm  
Художественное оформление: Kennon James, Cold Fusion Studios and Beth Trott  
WWW.SLUGFESTGAMES.COM  
Опубликовано SlugFest Games, Inc.  
Сделано у Вас ДОМА.  
Упаковка и компоновка © SlugFest Games, Inc. 2006-2014

## Персонажи

### Визгилль Жестянница

Визгилль – гном-механик. Её гениальность в придумывании гаджетов уступает лишь её восторгу от их сборки, зачастую с катастрофическим итогом...

**Подготовка к игре:** перетасуйте колоду Механизмов и положите её рядом с колодой Персонажа. Оставьте свободное место рядом с этой колодой для сброса Механизмов.



Многие карты в колоде Персонажа Визгилль имеют изображение шестерёнок вверху карты. Эти карты – её Приборы. Каждый раз, когда вы играете карту Прибора, вскройте верхнюю карту с колоды Механизмов и примените эффекты от неё на карту Прибора.

Карта Прибора и связанная с ней карта(ы) Механизма(ов) считаются одной картой с комбинированными эффектами. Ни один игрок не может ответить на карту Прибора до того, как будет вскрыта карта Механизма. Это похоже на правило, рассматривающее карту Напитка для разогрева и второй напиток как одну карту Напитка.



Если карта Прибора позволяет вам выбирать между несколькими эффектами (например, «Не сейчас! Мне ещё нужно всё перекалибровать!») карта Механизма вскрывается независимо от выбранного эффекта.

Некоторые эффекты карт Механизмов требуют от вас выбрать одного или более игроков. Этот выбор не зависит от ранее сделанного вами выбора с оригинальной картой Прибора.

Если в вашей колоде Механизмов не остаётся карт, перетасуйте колоду сброса Механизмов и используйте их снова как новую колоду Механизмов.

Вы можете посмотреть карту Напитка до того, как решите использовать данную карту или нет.



**Пример Визгилль 1:** Визгилль играет «Как глупо! Не понимаю, зачем я взвела свой дротикомёт!», что принуждает игрока потерять 2 Здоровья. Она вскрывает карту «Извини, шестерня разболталась», позволяющую ей выбрать игрока, который теряет 1 Здоровье. Она может выбрать целью эффекта потерю Здоровья разных игроков, или же она может выбрать одного и того же игрока. Если она выберет одного и того же игрока для обоих эффектов, то считается, что он получил одну атаку на 3 Здоровья.

У Визгилль есть уникальная карта: «Я не включала поле искажения времени. Это просто дежа-вю». Эта карта позволяет Отменить практически любую сыгранную карту, но игрок, чья карта Отменяется, может сыграть другую карту того же типа.



**Пример Визгилль 2:** У Визгилль есть 1 Золотой. Серена, собираясь выпить Напиток, вскрывает одну карту из своей колоды Напитков «Выпей меня!». Это «Кто кого перепьёт!» Визгилль играет «Я не включала поле искажения времени. Это просто дежа-вю», чтобы Отменить карту «Кто кого перепьёт!». Не была вскрыта ни одна карта Напитка и ни один Золотой не перешёл к другому игроку. Серена должна вскрыть следующую карту в своей колоде «Выпей меня!». Так как теперь её колода «Выпей меня!» пуста, она трезвеет, теряя 1 Опьянение.

## Пивовар Фрэнк

Фрэнк – Тролль Алхимик. Известен, как непревзойдённый Мастер Зелий, но не брезгует и прытким искусством создания особой выпивки для своих друзей. Обычно он расслаблен, типа «жини-и-дай-жити-другим». Впрочем, запить его не стоят, в конце концов он Тролль.

**Подготовка к игре:** Перегните верхнюю карту колоды Зелья и положите её лицом вперёд рядом с колодой Персонажа. Оставьте свободное место рядом с колодой Персонажа для колоды сброса Зелий. Это нужно сделать для того, чтобы сохранить визуальное различие между колодой сброса Зелий и вскрытым картой Зелья перед вами. Рекомендуется повернуть столкну сброса Зелий на 90 градусов, как показано ниже.



**Продажа Зелий:** В любое время (кроме вскрытия новых зелий в свой ход), вы можете прокатить Зелью, лежащую перед вами, другому игроку за сумму Золота, указанную на карте зелья. Глокупающий Зелье игрок кладет эту карту лицом вверх перед собой и может сыграть эту карту, как карту «в руке».

Обе стороны должны согласиться на продажу. Вы не можете заставить игрока купить Зелью, а другой игрок не может заставить вас продать ею.

Цена на Зелью не обсуждается. Купленные одним игроком Зелья не могут быть перепроданы другим игрокам. Игроки, купившие Зелью могут хранить несколько Зелий перед собой. Однако Фрэнк может положить только одно Зелью перед собой, как написано в разделе «Вскрытие зелий».

Если Фрэнк из-за отсутствия карт, все купленные Зельи остаются на своих местах, и могут использоваться позже.

**Вскрытие Зелий:** В начале вашего хода, перед сбросом и вытаскиванием карт, вскроите верхнюю карту колоды Зелий. Если с прошлого хода у вас осталась вскрытая карта Зелья, вы должны решить оставить старое Зелье или вскрытое новое. Сбросьте одно из них. Вы должны сделать этот выбор, прежде чем совершите любые другие действия.

Две карты в колоде Зелий Фрэнка называются «Неудачная попытка». Когда вы вскрываете одну из этих карт, вы должны немедленно сбросить «Неудачную попытку» и вскрыть следующую карту в колоде Зелий, если они там есть.

Если в вашей колоде Зелий заканчиваются карты, перегните карты из колоды сброса Зелий и используйте их в качестве новой колоды Зелий.

**Применение Зелий:** Вы можете сыграть картой Зелья, лежащей перед вами, как будто это карта «в руке». На каждой карте Зелья указано, может ли она быть сыграна как карта действия, События или Условия.

Каждый раз, когда играется карта Зелья, на неё можно ответить любой другой картой Зелья (Действия, События или Условия). Когда карта Зелья вскрыта, следуйте инструкциям на ней, а затем сбросьте карту в колоду сброса Зелий Фрэнка.



**Пример Фрэнка:** Фрэнк вскрывает и кладёт лицом вверх карту «Кислотный злевок». Поскольку у него кончается Золото, он предлагает Кейлин купить это Зелье, она соглашается. Кейлин платит Фрэнку один Золотой и кладёт лицом вверх перед собой. Немного позже она решает сыграть эту карту против Серены. Она играет и вскрывает её как карту События, затем поменяет её в колоду сброса Зелий Фрэнка.

Помните, как только вы вскрыли новое Зелье в начале своего хода, вы не можете применять или продавать любые Зелия, до тех пор, пока не сбросите лицо новое Зелье, либо старое. Если вы хотите применить или продать своё старое Зелье, сделайте это до вскрытия нового!

## Кейлин Отступница

Кейлин – обидчивая крошечная Пикси-Заклинатель. Поскольку её не устроило жеманное общество Пикси, она оставила Рошу и отправилась искать место себе по душе. Вулфрик – обидчивый и «не крошечный» волк. Сочетая её магические навыки и его грубую силу, они находят подход к любым монстрам подземелий.

**Подготовка к игре:** Перетасуйте колоду Вулфрика и положите её рядом с колодой Персонажа. Оставьте свободное место рядом с этой колодой для колоды сброса Вулфрика. Вскройте верхнюю карту из колоды Вулфрика и положите её наверх колоды сброса Вулфрика.



В конце хода Кейлин, после её этапа Выпивки, настроение Вулфрика меняется. Вскройте и сбросьте верхнюю карту в колоде Вулфрика. Настроение Вулфрика оказывает постоянный эффект на Кейлин, пока настроение Вулфрика вновь не изменится.

Если в колоде Вулфрика заканчиваются карты, перетасуйте карты из колоды сброса Вулфрика и используйте их в качестве новой колоды Вулфрика.

Если карта Вулфрика корректирует числовое значение эффекта карты, он корректирует карту в целом, а не отдельные эффекты на этой карте.



**Пример Кейлин 1:** Вулфрик чувствует Верность. Визгилья играет «Как глупо! Не понимаю, зачем я взвела свой дротикомёт!», заставляя Кейлин потерять 2 Здоровья. Она вскрывает: «Извини, шестерня разболталась» в качестве карты Механизма, чтобы игрок потерял ещё 1 Здоровье. Целью эффекта потери Здоровья от «Извини, шестерня разболталась» она также выбирает Кейлин. Эффект от Верности Вулфрика распространяется только на карту в целом. Это не относится к каждому отдельному эффекту потери Здоровья. В сумме Кейлин теряет 2 Здоровья.



У Вулфрика есть уникальная карта: Решительность. Когда Вулфрик чувствует Решительность и Кейлин играет карту с руки, игроки не могут играть карты для Отмены или Игнорирования этой карты. То есть они не могут сыграть «Я так не думаю!», «Трактирщица сказала, чтобы ты перестал играть с напитками», и многие другие карты.



## Серена Праведная

Серена была бы мертва, если бы не была милым ребёнком. Нашедшие её паладины не смогли убить её так же, как других орков её деревни. Не видя иного выхода, они взяли её с собой и попытались воспитать, как родную. Даже после тренировок, она всегда рискует поддаться хаотическим инстинктам Орков, поэтому она должна всегда быть бдительной, чтобы не сойти с праведного пути.

**Подготовка к игре:** Возьмите шкалу Чести и положите её рядом с колодой Персонажа, где другие игроки могут видеть её. Возьмите жетон Чести и поместите его на 8 шкалы Чести, как показано ниже.



Некоторые из карт Серены могут приносить лучшие или худшие эффекты в зависимости от её Чести. Применяйте эффект, соответствующий вашей Чести, тогда, когда применяется эффект от карты. Обратите внимание, что ваша Честь при применении эффекта может отличаться от той, что была у вас, когда вы сыграли карту!

Ваша Честь не может подняться выше 8 или опуститься ниже 1. Если эффекты приводят к тому, что Честь опускается ниже 1, она остается на 1, но вы должны искупить свои грехи, заплатив «десятину» в 1 Золотой Трактирю, либо потерять 1 Здоровье. Если ваша Честь находится на 1 и эффекты карты заставляют вас потерять 2 Чести, вам нужно искупить только одно очко, а не два.



**Пример Серены 1:** Серена, находясь на 2-м уровне Чести, играет «Я уверена, что ты чем-нибудь это заслужил...», нацелившись на Кейлин. Кейлин не отвечает на это. Кейлин теряет 3 Здоровья, затем Серена теряет 1 Честь. Серена не корректирует свою Честь, пока все другие эффекты от карты не будут применены, а это значит, что Кейлин теряет 3, а не 4 Здоровья.

**Пример Серены 2:** Серена, находясь на 1-м уровне Чести, играет «Я уверена, что ты чем-нибудь это заслужил...», нацелившись на Кейлин. Кейлин играет в ответ карту События «Ты думаешь, что ты такой большой? Выпей ещё!», заставляя Серену выпить верхнюю карту Напитка из её Стопки «Выпей меня!». Серена вскрывает Эльфийское вино и решает Игнорировать его картой «Этого нет в Кодексе Паладина...», что увеличивает её Честь до уровня 2. После этого обмена, первоначальная карта Серены «Я уверена, что ты чем-нибудь это заслужил...» вступает в силу. Так как Честь Серены сейчас на 2-м уровне, Кейлин теряет 3 Здоровья (а не 4), затем Честь Серены уменьшается до 1.

**Пример Серены 3:** Серена, находясь на уровне Чести 6, имеет 15 Здоровья и 14 Опьянения. Во время ее этапа Выпивки она вскрывает Эль «Дыхание дракона». Она знает, что если выпьет его, то вырубится, а потому играет «Этого нет в Кодексе Паладина...» для Игнорирования Напитка. В ответ Френк играет «Я так не думаю!», чтобы Отменить карту Серены. Не желая рисковать, Серена играет карту События «Время для молитвы», которая заставляет её потерять 2 Опьянения и поднять Честь на 2 уровня, после чего она отвечает на карту Френка «Я так не думаю!» своей картой «Я так не думаю!», которая не может быть отменена, потому что она находится на 8-м уровне Чести. «Я так не думаю!» Отменяет карту Френка, а её карта «Этого нет в Кодексе Паладина...» вступает в силу, позволяя Серене Игнорировать Эль «Дыхание дракона» (что также приведёт к увеличению её Чести на 1, но, так как она уже находится на максимуме, это не оказывает никакого эффекта).