

## Трактир Красный Дракон.

### Компоненты.

4 колоды для персонажей, 4 карточки игроков, 1 колода напитков, 4 маркера стойкости (красные), 4 маркера алкогольного содержания (светлые), Золото.

### Суть игры.

Сохрани свое золото и останься в сознании. Если золото закончится или если твой уровень алкогольного опьянения сравняется или станет выше уровня стойкости, ты проигрываешь.

### Начиная...

Перемешай колоду напитков и положи ее туда, где каждый сможет ее достать. Оставь место для сброса возле колоды напитков. Каждый игрок берет по одной карточке, красному маркеру, светлому маркеру, 10 – золота и одну из колод персонажа. Отложи оставшееся золото в сторону. Это «постоялый двор». Размести красный маркер на двадцати на твоей карточке персонажа. Это показатель твоей стойкости. Помести светлый маркер на нуле на твоей карточке персонажа. Это показатель твоего содержания алкоголя. Перемешай свою колоду персонажа и положи ее на свою карточку на место, где написано «колода»(Deck). (Когда ты должен сбрасывать карточки из этой колоды, клади их на место, где написано «сброс»(Discard).) Возьми верхние семь карт со своей колоды, но не показывай их другим игрокам. Наконец, возьми карту с колонной напитков и расположи ее лицевой стороной вниз на место, где написано «выпей меня!» (Drink me!). Это твоя колода Выпей меня! Не смотри на карты в этой колоде пока. Выберите того, кто будет ходить первым.

### Твой ход.

Твой ход состоит из четырех фаз, которые должны совершаться по очереди. Фазы таковы: сброс и набор карт, действие, купи напитки, пей.

### Сброс и набор карт.

Ты можешь сбросить любое количество карт с руки, которые тебе не нравятся, после чего взять из колоды персонажа столько карт, сколько тебе не хватает до семи. Ты не можешь сыграть какой-либо картой, пока не закончишь набор карт в руку. Если ты взял последнюю карту с колоды персонажа, перемешай свой сброс и положи его на место колоды на твоей карточке.

### Действие.

Ты можешь сыграть одной картой действия. Для этого прочитай вслух ее название и следуй инструкциям на ней, после чего скинь ее в колоду сброса. Если ты играешь карточкой «Игра на деньги? Я в игре», ты начинаешь раунд игры на деньги. Если ты не можешь или не хочешь играть карточкой действия, пропусти эту фазу.

### Купи напитки.

Возьми верхнюю карту из колоды напитков и положи ее лицевой стороной вниз, не глядя на нее, на колоду «выпей меня!»любого другого игрока. Ты не должен платить золотом, когда покупаешь напитки. Постоялый двор хранит чек, и ты заплатишь за них потом.

## **Пей.**

Открой верхнюю карту колоды Выпей меня! , следуя инструкции на ней, и затем положи ее на место сброса колоды напитков. Если у тебя нет ни одной карты в твоей колоде напитков, когда ты должен выпить, понизь свой уровень алкогольного содержания на один.

## **Заканчивая ход.**

Когда ты разобрался с влиянием карты напитка на тебя, очередь переходит к игроку слева.

## **Проигрыш.**

### **Закончилось золото.**

Когда у тебя закончилось золото, Девица выбрасывает тебя вон из забегаловки, и ты должен провести всю оставшуюся ночь на конюшне. Ты – вне игры.

## **Спасовал.**

Если содержание алкоголя такое же или больше, чем стойкость, ты падаешь без сознания, и девица оттаскивает тебя в комнату, чтоб ты проспался. Твое золото делится между золотом постоянного двора и игроками, которые остались в игре. Подели свое золото на половины. Одна часть при любом остатке принадлежит постоянному двору, что остается – распределяется между оставшимися игроками. Ты – вне игры.

## **Карты условий и событий.**

### **Карты условий.**

Карты условий могут быть сыграны только при некоторых обстоятельствах. Каждая карта условия определяет ситуацию, в которой она может быть сыграна в тексте на ней. Ты не можешь сыграть больше, чем одной картой условия в одно и то же время. Если ты играешь картой условия, а ее отменяют, ты можешь сыграть другой картой условия.

### **Карты события.**

Ты можешь сыграть ей в любое время, даже если она перебивает другие действия.

### **Больше правил напитков.**

Когда ты заканчиваешь колоду напитков, каждый игрок должен заплатить по одному золоту гостинице, чтобы Девица принесла еще напитков. Перемешай сброшенную колоду напитков и сделай из нее новую. Это делается тотчас, поэтому колода напитков не заканчивается. Карты напитков, которые были положены на кучу «Выпей меня!», остаются на месте.

### **Нет напитков в колоде «Выпей меня!»**

Если ты должен взять напиток из кучи «Выпей меня!», но карт там нет, понизь свой уровень алкогольного содержания на один. Это правило не относится к ситуации, когда напитки закончились во время игры «Для разогрева» (см. ниже).

### **Напитки-события.**

Некоторые карты в колоде напитков являются картами событий. Если тебе попалась такая карта, следуй инструкциям на ней. Карты, которые влияют на карты-напитки, не влияют на карты события.

### **«Для разогрева».**

Если ты выбрал карту напитка, на которой написано «для разогрева», возьми следующую карту с этой колоды, так как ты взял оригинальный напиток. Если это карта напитка, добавь ее эффект к напитку. Если эта карта «для разогрева», добавь ее эффект к напитку и вытяни еще одну карту с этой же колоды. Если на колоде «выпей меня!» нет карт или ты вытащил карту напитка-события, нет никакого дополнительного эффекта. Ты заканчиваешь брать карты. Колода напитков не заканчивается никогда, так что если у тебя закончились карты в колоде напитков, пользуйся правилами «закончились напитки», после чего возьми верхнюю карту из колоды напитков. Оригинальный напиток и любая карта «для разогрева» считается как один напиток, поэтому карта, которая позволяет тебе проигнорировать напиток, проигнорирует оригинальную и карту для разогрева.

### **Пример 1**

*Герки пьет и колоды «Выпей меня!» и берет вино для разогрева. Он открывает следующую карту на своей колоде напитков и принимает эль «Дыхание дракона». Он суммирует эффект обеих карт и получает шестой уровень содержания алкоголя. Герки играет картой «уронил на пол!», чтобы проигнорировать эффекты напитка и не получает добавки к алкогольному содержанию.*

### **Пример 2**

*Зот берет светлый эль с разогревом. Зот открывает следующую карту в колоде напитков и ему попадает карта «Вокруг дома». Поскольку она карта Напиток-событие, она не оказывает никакого эффекта. Зот повышает уровень алкогольного содержания на 1.*

### **Игра на деньги**

Раунд игры на деньги начинается, когда игрок выбирает игру картой «Игра на деньги? Я в игре» во время фазы действия в свой ход. Когда этот раунд начинается, текущая игра приостанавливается. И каждый игрок должен внести одно золото. Чтобы сделать это, они должны положить по одному золоту по середине игрового поля (удостоверьтесь, что вы не спутали это золото с золотом гостиницы двора). Игрок, который начинает раунд игры на деньги, пока что выигрывает. Ходы идут по кругу налево от игрока, начавшего игру. В свою очередь, ты можешь сыграть или картой «игра на деньги» или картой обмана или паса. Если ты играешь картой игры на деньги или обмана: игра любой из этих карт предоставляет тебе контроль над раундом игры на деньги.

Если ты спасовал: ты можешь спасовать, даже если у тебя есть карты игры на деньги и обмана, которыми ты мог бы сыграть. Если ты спасовал, ты до сих пор в раунде игры на деньги и можешь сыграть этими двумя картами позже, если до тех пор раунд не закончится.

### **Закачивая раунд...**

Если ты играешь картой игры на деньги или обмана, а все остальные спасовали, раунд игры на деньги заканчивается, а ты – выигрываешь. Возьми все деньги, вложенные игроками перед

раундом, и добавь их в свое золото. Существуют карты условий, которые могут закончить раунд или изменить исход раунда даже после его окончания. Если одна из этих карт сыграна, следуй инструкциям на ней. Когда раунд игры на деньги заканчивается, игра возобновляется. Игрок, который начал раунд, продолжает игру с фазы «Купи напитки».

### **«Победная комбинация»**

«Победная комбинация» – это специальная карта игры на деньги, поскольку исключительно карта побега может быть использована, чтоб взять контроль на раундом, после того, как она была сыграна. Если «победная комбинация» сыграна и после нее следует карта обмана, любая карта игры на деньги или обмана может быть сыграна следующей.

### **Покидая раунд...**

Некоторые карты позволяют или заставляют покинуть раунд игры на деньги. Если ты покидаешь раунд игры на деньги, ты не можешь играть картой игры на деньги или картой обмана на протяжении всего раунда. Но ты по-прежнему можешь сыграть картами условия и события.

### **Золото закончилось.**

Если у тебя закончилось золото во время раунда игры на деньги, ты остаешься в игре до тех пор, пока раунд не закончится. Игнорируй все эффекты, которые вынуждают тебя платить или вкладывать золото. Если ты не выигрываешь раунд игры на деньги, у тебя нет золота, и ты выходишь из игры.

### **Пример.**

В свой ход Зот играет картой «Игра на деньги? Я в игре» и начинает раунд игры на деньги. Диедра играет картой «я сохраню эти деньги для бедных», чтобы покинуть раунд игры на деньги. Ей не надо вкладывать деньги, но она не может сыграть ни картой игры на деньги, ни картой обмена на протяжении всего раунда. Зот, Герки и Фиона делают вклад в размере одного золота. Так как Зот начал раунд, он выигрывает. Игра переходит к Герки, который сидит слева от Зота. Герки пасует. Фиона играет картой «Я повышаю ставки», картой игры на деньги, которая заставляет всех игроков сделать дополнительный вклад в размере одного золота. Зот, Герки, Фиона делают вклад по одному золоту каждый (повышая ставку до шести золота). Карта «я поднимаю ставку» позволяет Фионе контролировать раунд игры на деньги. Итак, она выигрывает. Зот играет картой «победная комбинация». Это специальная карта игры на деньги, которая может быть побита только картой обмана. Зот выигрывает. Герки играет картой «Ой, я уронил свои карты!» - картой обмана – и выигрывает. Зот играет картой «Игра на деньги? Я в игре». Кроме того как использовать ее для начала раунда, ею могут сыграть и в течение его, чтобы забрать контроль. Зот выигрывает. Герки пасует. Также делает и Фиона. Зот выигрывает 6 золота.

### **Порядок событий.**

Если когда-либо возникает вопрос о порядке событий (например, 2 игрока одновременно играют картой «события») события действуют в порядке, начиная с игрока, которому принадлежит ход

THE END