

КРАСНАЯ ТАВЕРНА

НИКОЛЯ РОБЕР

Франция, 1831 г. На окраине страны расположена небольшая деревушка Пербей, через которую проходит множество путешественников... на чём семейство алчных крестьян решило заработать, придумав дьявольский план для достижения своей цели: построить таверну, где они смогут обворовывать путешественников, не привлекая внимание стражей порядка! Срабатывает их план или нет, не ясно, но одно известно точно: не все посетители покинут таверну живыми...

СОСТАВ

- 78 карт гостей (70 путников и 8 крестьян)
- 4 памятки
- Игровое поле
- Карта первого игрока
- 30 жетонов чеков по 10 франков
- 32 жетона ключей/обслуживания (8 красных, 8 зелёных, 8 синих и 8 жёлтых)
- 4 белых жетона ключей
- 4 деревянных диска (в цветах игроков)
- Буклет правил

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой семье каждый сам за себя!
В конце игры самый богатый владелец таверны будет объявлен победителем!



ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Карты гостей

Каждая карта представляет собой гостя таверны. На лицевой стороне гость изображён живым, а на рубашке — мёртвым:

Живая сторона

Цвет карты отражает вид гостя: торговцы (голубые), ремесленники (красные), полицейские (серые), проповедники (фиолетовые) и дворяне (зелёные). Крестьяне (жёлтые) — особый вид гостей, которые проводят почти всё своё время в харчевне.

На нижней части карты изображена пристройка, которую этот гость позволяет возвести. Эффект пристройки указан как в виде значка, так и в текстовом виде.



Четыре из шести видов гостей обладают талантом к выполнению определённого вида действий. Эти значки служат для напоминания об этом.

Уровень гостя: от 0 до 3.

Деньги в кармане гостя.

Мёртвая сторона

Уровень гостя.



Деньги в кармане гостя.

Игровое поле

На шкале богатства отражается количество наличных денег. Предел — 40 франков.

Двери в таверне пронумерованы от 1 до 8. На каждой двери может лежать один жетон ключа и один жетон обслуживания. Цвет жетона ключа показывает, какому игроку принадлежит эта комната.

У выхода из таверны лежит колода карт путников, покидающих таверну. Это **колода выхода**. Важно: вы в любое время можете просмотреть карты, лежащие в этой колоде.

Харчевня, в которую отправляются крестьяне.

Каждая дверь ведёт в комнату, в которой может поселиться один путник.

У входа в таверну лежит колода карт путников, которые собираются переночевать в вашей таверне. Это **колода входа**. Важно: вы в любое время можете посчитать количество карт в этой колоде, но не можете смотреть на сами карты и менять их порядок.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Раздайте всем игрокам **по две карты крестьян** и **по одной памятке**. Двое крестьян — это ваши начальные карты. Положите памятку перед собой: она дополнительно действует в качестве сарая. Если игроков меньше 4, верните неиспользуемые карты в коробку.
- Соберите колоду путников. В зависимости от количества игроков и выбранной продолжительности игры, не глядя верните определённое количество карт в коробку.

Быстрая игра

Долгая игра

2 игрока уберите 35 карт уберите 25 карт

3 игрока уберите 28 карт уберите 16 карт

4 игрока уберите 22 карты уберите 6 карт

Соберите оставшиеся карты путников вместе, перемешайте их и положите живой стороной вверх у входа в таверну (слева от игрового поля).

Эта колода называется **колодой входа**.

- Каждый игрок выбирает цвет и получает **8 жетонов ключей/обслуживания** и **диск** выбранного цвета. Положите диски на значение «5» на шкале богатства на игровом поле.
- Все игроки получают **по одному чеку на 10 франков**. Остальные чеки положите рядом с игровым полем.
- Определите, какие комнаты будут открыты:
 - Игроки кладут свои жетоны ключей на незакрытые комнаты. Положение комнаты не имеет значения, поэтому выбирайте те, что находятся к вам ближе всего.
 - При игре вдвоём или втроём положите по белому жетону ключа на 3 двери. При игре вчетвером положите по белому жетону ключа на 4 двери.
- Самый жадный игрок получает **карту первого игрока** (как вы знаете, у самого жадного больше всего монет в карманах!).

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в течение двух сезонов и нескольких раундов. Во время первого сезона путники в первый раз посещают таверну и, если им повезёт, на следующее утро продолжают своё путешествие. В начале второго сезона они вернутся в колоду входа.

Каждый раунд разделён на три фазы: расселение путников (вечер), действия игроков (ночь) и завершение раунда (утро).

Фаза 1. Расселение путников (вечер)

Первый игрок отвечает за расселение путников по комнатам, поэтому должен выполнить следующие действия:

- Возьмите верхнюю карту из колоды входа (тем самым открывая нового путника).
- Положите карту путника в любую открытую (с жетоном ключа) и незанятую комнату (в которую ещё не заселили другого путника).
- Повторяйте этот процесс, пока в каждой открытой комнате не окажется по одному путнику.

Примечание. Когда в колоде входа в первый раз заканчиваются карты, перемешайте карты из колоды выхода и положите их у входа в таверну. Когда в колоде входа во второй раз закончатся карты, сыграйте ещё один раунд, даже если таверна не полностью заполнена. Исключение: последний раунд не разыгрывается, если в таверне меньше путников, чем игроков (см. «Конец игры» на с. 6).

ПРИМЕР



В игре участвуют 3 игрока. Аня отвечает за расселение гостей, потому что она — первый игрок. Она берёт верхнюю карту из колоды входа (озеленитель) и решает заселить его в комнате жёлтого игрока.



Аня таким же образом расселяет ещё 5 путников по шести открытым комнатам.

Фаза 2. Действия игроков (ночь)

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выполняют одно действие, затем по очереди выполняют ещё одно действие.

Во время своего хода вы можете:

1. Подкупить гостя
2. Возвести пристройку
3. Убить гостя
4. Закопать тело
5. Спасовать (и отмыть деньги)


Первые четыре действия из списка выполняются примерно одинаковым способом:

- Выберите карту гостя (из карт на руке, в таверне или лежащую перед вами, в зависимости от выбранного действия).
- Сыграйте карты в количестве, равном уровню выбранного гостя.
- Заберите назад сыгранные карты гостей, обладающих талантом к выполнению выбранного действия, и сбросьте остальные.
- Выполните выбранное действие.

1. Подкупить гостя

Выполните это действие, если хотите взять на руку карту гостя. Карты гостей на руке называются **сообщниками**, которые помогают вам в ваших тёмных делах.

Чтобы **подкупить путника**, остановившегося в таверне, необходимо выполнить четыре шага:

- Выберите путника, которого хотите подкупить, из тех, кто остановился в любой из комнат таверны (независимо от владельца этой комнаты).
- Сыграйте с руки сообщников в количестве, равном уровню выбранного путника (например, 0 карт за путника 0-го уровня или 3 карты за путника 3-го уровня).
- Из только что сыгранных вами карт верните на руку все, на которых изображён значок  (у этих путников талант к подкупу), а остальные положите в колоду выхода. (Исключение: сыгранных крестьян кладите в харчевню.)
- Возьмите на руку карту подкупленного путника.

Таким же образом вы можете **подкупить крестьян**, находящихся в харчевне, но при этом вы можете сразу подкупить **одного или двух** крестьян (на ваш выбор: с крестьянами легче договориться!). У всех крестьян 0-й уровень, поэтому для их подкупа не нужно играть карты.

ПРИМЕР



Аня хочет подкупить озеленителя 3-го уровня, проживающего в комнате Маши. Для этого она играет 3 карты с руки.


- 1 Крестьянка, как всегда, возвращается в харчевню.
- 2 Новиций уходит в колоду выхода, потому что у него нет таланта к подкупу.
- 3 Посыльный возвращается к Ане на руку, потому что у него талант к подкупу.
- 4 После этого Аня делает озеленителя своим сообщником.

2. Возвести пристройку

Выполните это действие, если хотите выложить перед собой карту одного из своих сообщников (карту путника с руки), чтобы воспользоваться его эффектом. Пристройки также пригодятся для того, чтобы прятать в них тела убитых гостей, но об этом мы поговорим позже.

Примечание. Сообщник поможет возвести пристройку, но вы больше не сможете обратиться к нему за помощью, потому что он будет занят!

Чтобы возвести пристройку, выполните 4 шага:

- Выберите **из карт на руке** путника с изображением пристройки (рисунок дома).
- Сыграйте с руки сообщников в количестве, равном уровню выбранной карты.
- Из только что сыгранных вами карт верните на руку все, на которых изображён значок  (у этих путников талант к строительству), а остальные положите в колоду выхода. (Исключение: крестьян кладите в харчевню.)

- Положите перед собой выбранного сообщника живой стороной вверх — теперь это пристройка. Вы можете возвести сколько угодно пристроек, и у вас может быть несколько одинаковых пристроек. Эффекты пристроек описаны на стр. 7–8.

Примечание. Карты крестьян и полицейских не могут стать пристройками (на этих картах нет рисунка дома), поэтому на них не работает это действие.

ПРИМЕР




Маша хочет использовать винокура с руки, чтобы построить винницу. Так как винокур 2-го уровня, она играет 2 карты с руки.

- 1 Виконт уходит в колоду выхода, потому что у него нет таланта к строительству.
- 2 Слесарь возвращается к Маше, потому что у него есть талант к возведению пристроек.
- 3 После этого Маша кладёт винокура перед собой на стол в качестве пристройки. Теперь на неё действует эффект винницы.

3. Убить гостя

Когда вы убиваете гостя таверны, кладите его перед собой мёртвой стороной вверх. Дело грязное, но как иначе? Вы ведь сами решили так устроить свою жизнь! Но не забывайте и о чести: красть деньги можно только у тех гостей, которых вы закопали!

Чтобы убить гостя, выполните 4 шага:

- Выберите гостя, которого хотите убить (любого путника в комнате или крестьянина в харчевне).
- Сыграйте с руки сообщников в количестве, равном уровню выбранного гостя.
- Из только что сыгранных вами карт верните на руку все, на которых изображён значок 

(у этих путников талант к убийству), а остальные положите в колоду выхода. (Исключение: крестьян кладите в харчевню.)

- Положите перед собой карту гостя мёртвой стороной вверх — теперь это труп. Перед вами может лежать сколько угодно трупов, но помните, что полиция может нагрязнуть в любую секунду!

ПРИМЕР




Маша хочет убить барона, остановившегося в комнате Ани. Так как барон 0-го уровня, Маше не нужно играть карты для выполнения этого действия. **1** Маша берёт барона и кладёт его перед собой мёртвой стороной вверх.

4. Закопать труп

Вы можете закопать труп гостя, которого уже успели умертвить.

Чтобы закопать труп, выполните 4 шага:

- Выберите труп, который хотите закопать, из тех, которые лежат перед вами.
- Сыграйте с руки сообщников в количестве, равном уровню выбранного трупа.
- Из только что сыгранных вами карт верните на руку все, на которых изображён значок  (у этих путников талант к закапыванию трупов), а остальные положите в колоду выхода. (Исключение: крестьян кладите в харчевню.)
- Положите труп под любую пристройку (независимо от владельца) таким образом, чтобы было видно количество денег в карманах похороненного гостя. Уровень пристройки показывает количество трупов, которое в ней можно похоронить (например, вы можете закопать 2 трупа в пристройке 2-го уровня, и 0 трупов в пристройке 0-го уровня). Поделите деньги в кар-

манах похороненного с владельцем пристройки, сдвигая свои диски вперёд на счётчике богатства (если закопали труп в своей пристройке, то получите все деньги).

Примечание. Закопать труп можно под сараем.

Важно! У вас не может быть более 40 франков на счётчике богатства. Если ваши доходы превысили 40 франков, вам негде хранить излишек! Но при этом 40 франков — не максимальная сумма денег, которую вы можете заработать за всю игру. Об этом расскажем позже.

ПРИМЕР

Чтобы закопать труп 2-го уровня, Маша играет с руки 2 карты. **1** Крестьянин возвращается в харчевню.

2 Бакалейщик уходит в колоду выхода.
3 Маша подкладывает труп под свою пристройку 3-го уровня и сдвигает свой диск на счётчике богатства на 18 делений вперёд.

5. Спасовать (и отмыть деньги)

В свой ход вы можете решить не использовать ни одно из перечисленных выше действий. Спасовав, вы можете (но не обязаны) обратиться к продажному деревенскому нотариусу, чтобы отмыть деньги. В этом случае вы можете:

- Обменять часть заработанных денег на чеки по 10 франков (например, можете сдвинуть свой диск на счётчике богатства на 20 делений назад и получить 2 чека по 10 франков).
- Обналичить чеки и сдвинуть свой диск на счётчике богатства на 10 делений за каждый обналиченный чек.

Фаза 3. Завершение раунда (утро)

Конец раунда проходит в 3 шага: расследование полиции, выезд путников и выплата зарплат.

а. Расследование полиции

Если в таверне осталась хотя бы одна карта полицейского, начинается расследование! Все игроки, перед которыми лежит хотя бы один незакопанный труп, вынуждены обратиться за помощью к местному могильщику, чтобы избежать ареста. Игроки должны заплатить по 10 франков за каждый лежащий перед собой труп (используя как **деньги на руках**, так и **чеки**) и сбросить карты незакопанных трупов в коробку.

Примечание. Если не можете заплатить могильщику, отдайте ему все имеющиеся у вас деньги и чеки, и он всё равно поможет вам избавиться от всех ваших трупов. Настоящий друг!

б. Выезд путников

Все игроки получают по 1 франку за каждого путника, который остался в комнате их цвета (в комнате с жетоном ключа цвета игрока).

Примечание. Игроки не получают деньги за комнаты с белыми жетонами ключей.

После этого освободите комнаты: сбросьте все карты путников из таверны в колоду выхода живой стороной вверх.

в. Выплата зарплат

Все игроки должны заплатить сообщникам. Для этого сдвиньте назад свой диск на счётчике богатства на одно деление за каждого сообщника у вас на руке.

Будьте осторожны, потому что сообщники не принимают чеки! Если не сможете заплатить своим сообщникам, то вам придётся попрощаться со всеми, на кого у вас не хватает денег: положите их живой стороной на колоду выхода (крестьян кладите в харчевню).

Первый игрок отдаёт карту первого игрока игроку слева, после чего начинается новый раунд.

ПРИМЕР



Все игроки выполнили по два действия. В таверне остался один полицейский, и поэтому начинается расследование. У Маши остался один незакопанный труп, поэтому она вынуждена заплатить 10 франков местному могильщику. Сева получает 2 франка, потому что в двух его комнатах остались путники. После сброса четырёх путников из таверны в колоду выхода каждый игрок платит по 1 франку за каждую карту гостя у себя на руках.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда колода входа заканчивается во второй раз, вы доигрываете этот раунд, после чего игра заканчивается.

Примечание. Если после расселения путников в таверне оказалось меньше путников, чем игроков, то игра немедленно заканчивается. В этом случае уберите этих путников в колоду выхода.

Все игроки, у которых остались незакопанные трупы, вынуждены обратиться к могильщику, чтобы избежать ареста. Для этого каждый игрок платит по 10 франков за каждый оставшийся перед ним труп и возвращает карту трупа в коробку (можете заплатить чеками).

Затем все игроки сдвигают вперёд диски на счётчике богатства за пристройки 3-го уровня, которые дают деньги в конце игры (например, сквер или магазин).

Примечание. У вас всё ещё не может быть больше 40 франков на счётчике богатства!

Посчитайте сбережения каждого игрока, добавив к текущему положению на счётчике богатства по 10 франков за каждый чек. Самый богатый игрок становится победителем! В случае равенства побеждает тот, у кого под пристройками закопано больше всего трупов. Если и в этом игроки равны, то вам придётся сыграть снова!



ВАРИАЦИИ ПРАВИЛ

Безграничное богатство (для изучения игры)

Счётчик богатства больше не ограничен 40 франками и действия «Отмыть деньги» больше не существует. Теперь вы в любое время можете менять деньги на чеки и чеки на деньги.

Расселение по порядку

(для начинающих или для ускорения игры)

При расселении путников первый игрок выкладывает их в порядке очереди: первый путник поселяется в комнате № 1, второй — в комнате № 2 и так далее.

Правила игры в одиночку

Игра идёт по обычным правилам со следующими исключениями:

- При подготовке к игре:

1. Соберите колоду путников и уберите из неё 34 карты (быстрая игра) или 26 карт (долгая игра).
2. Выложите на двери таверны 1 жетон ключа своего цвета и 3 белых жетона ключей.
3. Возьмите 2 крестьян на руку и положите 2 крестьян в харчевню.

ЭФФЕКТЫ ПРИСТРОЕК

0 **ОГОРОД** — Немедленно получите по 1 франку за каждую свою красную пристройку, включая эту.

1 **МАСТЕРСКАЯ** — Выполняя действие «Возвести пристройку», играйте на 1 сообщника меньше.

2 **ВИННИЦА** — В конце каждого раунда не платите зарплату одному из своих сообщников.

3 **САД** — В конце каждого раунда дополнительно получите 2 франка во время выезда путников.

3 **СКВЕР** — Немедленно получите 4 франка. В конце игры получите по 4 франка за каждую красную карту в колоде выхода.

3 **МЯСНАЯ ЛАВКА** — Выполняя действие «Убить гостя», вы можете убить сколько угодно путников.

0 **АЛТАРЬ** — Немедленно получите по 1 франку за каждую свою фиолетовую пристройку, включая эту.

1 **СПАЛЬНЯ** — Немедленно замените один из белых жетонов ключей на свой жетон ключа.

2 **ПОГРЕБ** — Выполняя действие «Закопать труп», играйте на 1 сообщника меньше.

- Вы проигрываете, если при расследовании полиции или в конце игры у вас останутся незакопанные трупы.

- Вам нужно заработать как можно больше денег. Если играете в долгую игру, сравните свой результат с таблицей:

- 110–129 франков: подозрительный хозяин
- 130–149 франков: опасный хозяин
- 150–169 франков: злобный хозяин
- >170 франков: дьявольский хозяин



Автор игры: **Николя Робер** • Художник: **Веберсон Сантьягу** • Дизайнер: **Луис Франсиску**

Русское издание

Руководитель проекта: **Роман Шамолин**

Переводчик: **Александр Савенков**

Корректоры: **Сергей Резников,**

Анастасия Рыбушкина, Иван Алексанов.

СОВЕТЫ, ПРИМЕРЫ И ПОЯСНЕНИЯ

Огород лучше возводить ближе к концу игры, потому что под ним нельзя закапывать трупы.

Пример: при возведении пристройки 1-го уровня можете не играть карту с руки. Можете игнорировать этот эффект.

Пример: если у вас на руке 2 сообщника, заплатите только 1 франк. Если в конце раунда у вас на руке не осталось карт, вы не получаете 1 франк.

В конце каждого раунда получайте по 2 франка.

При получении денег вы сдвигаете вперёд свой диск на счётчике богатства. Не забывайте об ограничении в 40 франков.

Количество сыгранных карт должно равняться сумме уровней выбранных путников. *Пример: чтобы убить путника 1-го уровня и путника 2-го уровня, сыграйте 3 карты с руки. Примечание: этот эффект не действует на крестьян.*

Алтарь лучше возводить ближе к концу игры, потому что под ним нельзя закапывать трупы.

Монах позволяет занять одну из белых комнат (количество комнат не изменяется; если в таверне не осталось белых открытых комнат, ничего не происходит).

Пример: при закапывании трупа 3-го уровня можете сыграть только 2 карты с руки. Можете игнорировать этот эффект. При использовании эффекта склепа вы получаете скидку только один раз.

3	ЕПАРХИЯ — Немедленно получите 4 франка. В конце игры получите по 4 франка за каждую фиолетовую карту в колоде выхода.	Вы получаете деньги, сдвигая диск на счётчике богатства. Не забывайте об ограничении в 40 франков.
3	СКЛЕП — Выполняя действие «Закопать труп», вы можете закопать сколько угодно трупов.	Количество сыгранных карт должно равняться сумме уровней выбранных трупов. <i>Пример: чтобы одним действием закопать 2 трупа 1-го уровня вы должны сыграть 2 карты.</i>
3	ЧАСОВНЯ — Выполняя действие «Закопать труп», вы не обязаны сбрасывать сообщников других видов.	<i>Пример: можете вернуть на руку крестьянина, которого сыграли, чтобы закопать труп 1-го уровня.</i>
0	ЛАРЁК — Немедленно получите по 1 франку за каждую свою голубую пристройку, включая эту.	Ларёк лучше возводить ближе к концу игры, потому что под ним нельзя закапывать трупы.
1	ГОСТИНАЯ — Выполняя действие «Подкупить гостя», играйте на 1 сообщника меньше.	<i>Пример: при подкупе путника 2-го уровня можете сыграть только 1 карту с руки. Можете игнорировать этот эффект. При использовании эффекта магазина вы получаете скидку только один раз.</i>
2	ОБСЛУЖИВАНИЕ — Немедленно положите жетон обслуживания на жетон ключа. Теперь, когда в этой комнате поселяется путник, немедленно получите деньги по его уровню.	На каждой комнате может лежать не более одного жетона обслуживания. <i>Пример: когда в комнату с жетоном обслуживания поселяется путник 3-го уровня, владелец этого жетона получает 3 франка.</i>
3	БАКАЛЕЯ — Немедленно получите 4 франка. В конце игры получите по 4 франка за каждую голубую карту в колоде выхода.	Вы получаете деньги, сдвигая диск на счётчике богатства. Не забывайте об ограничении в 40 франков.
3	МАГАЗИН — Выполняя действие «Подкупить гостя», можете подкупить сколько угодно путников.	Количество сыгранных карт должно равняться сумме уровней выбранных путников. <i>Пример: чтобы подкупить двух путников 2-го уровня, сыграйте с руки 4 карты. Примечание: этот эффект не действует на крестьян.</i>
3	ПИВОВАРНЯ — Выполняя действие «Подкупить гостя», можете подкупить до 4 крестьян.	Помните, что в конце раунда каждому сообщнику нужно платить зарплату!
0	КАНДЕЛЯБР — Немедленно получите 4 франка.	-
1	КРОВАТЬ — Немедленно получите 6 франков.	-
2	СТОЛОВАЯ — Немедленно получите 9 франков.	-
3	КОНЮШНЯ — Немедленно получите 4 франка. В конце игры получите по 4 франка за каждую зелёную карту в колоде выхода.	Вы получаете деньги, сдвигая диск на счётчике богатства. Не забывайте об ограничении в 40 франков.
3	ОРАНЖЕРЕЯ — В конце игры получите по 3 франка за каждый свой чек.	Вы получаете деньги, сдвигая диск на счётчике богатства. Не забывайте об ограничении в 40 франков.
3	ПАВИЛЬОН — Немедленно получите 18 франков.	-

КРАТКИЙ ХОД ИГРЫ

Фаза 1. Расселение путников

Фаза 2. Действия игроков

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке все выполняют одно действие. Затем все по порядку выполняют ещё одно действие.

В свой ход вы можете:

1. Подкупить гостя
2. Возвести пристройку
3. Убить гостя

4. Закопать труп
5. Спасовать (и отмыть деньги)

Фаза 3. Завершение раунда

- а. Расследование полиции
- б. Выезд путников
- в. Выплата зарплаты

