

The Red Dragon Inn

Bevezetés

Isten hozott A Vörös Sárkány Fogadóban! Ha eddig sohasem játszottál a A Vörös Sárkány Fogadóval ezelőtt, kérjük olvasd el ezt a szabálykönyv első három oldalát (egészen az “További Szabályok” részig). Az “További Szabályok” rész többnyire szabálymagyarázatokat tartalmaz, melyek nem szükségesek az első játékod során.

Ha már játszottál a játékkal ezelőtt, tekintsd át a “További Szabályok” részt, mivel néhány szabály eltérhet attól, ahogyan eddig alkalmaztad.

A Doboz Tartalma

4 Karakter Pakli (Deirdre, Fiona, Gerki, and Zot), 4 Játékos Tábla, Ital pakli,
4 Kitartás Jelölő (piros), 4 Alkohol Szint Jelölő (átlátszó), Arany Érmék

A Játék Célja

Tartsd meg az aranyaid és maradj józan. Ha elfogy az aranyad, vagy ha az Alkohol Szinted bármikor nagyobb vagy egyenlő lesz a Kitartásoddal, kiesel a játékból.

Bevezetés

Keverd meg az Ital Paklit és helyezd egy olyan helyre, ahol mindenki könnyedé elérí. Hagyj helyet az Ital Pakli mellett az eldobott lapok kupacának.

Minden játékos kap egy Játékos Táblát, egy piros jelölőt, egy átlátszó jelölőt és egyet a Karakter Paklik közül.

Keverd meg a Karakter Paklidat és helyezd a Pakli mezőre a Játékos Táblára. Amikor Karakter Pakli lapokat kell eldobnod, helyezd őket a Eldobott Lapok mezőre a Játékos Tábládon.

Vegyél el 10 aranyat. Ez a “Készleted.” (2 játékos esetén, csak 8 aranyat vegyél el ehelyett. 7, vagy több játékos esetén, ehelyett 12 aranyat vegyél el.) A fennmaradó arany mennyiséget helyezd oldalra. Ez a “Fogadó.”

Helyezd a piros jelölőt a 20-as értékre a játékos tábládon. Ez a Kitartásod. Helyezd az átlátszó jelölőt a 0-ás értékre a játékos tábládon. Ez az Alkohol Szinted.

Vegyél el egy lapot az Ital Pakliból és helyezd képpel lefele az Igyál Meg! mezőre. Ez a te Igyál Meg! kupacod. Még ne nézd meg a lapokat az Igyál Meg! kupacodban.

Húzd fel a felső hét lapot a Karakter Pakliból. Ez lesz a kezed. Megnézheted ezeket a lapokat, de a többi játékostól tartsd titokban őket.

Döntsétek el, hogy ki kezd.

A Fordulód során

A fordulód négy Fázisból áll, melyet a következő sorrendben kell végrehajtani: Eldobás és Húzás, Cselekvés, Italok Vásárlása, Ivás.

1. Eldobás és Húzás

Eldobhatod azokat a lapokat a kezedből, amelyeket nem szeretnél megtartani, majd húzz a Karakter Pakliból annyit, hogy újra hát lap legyen a kezeden. Nem játszhat ki lapokat vagy hatásokat, amíg be nem fejezté a lapok felhúzását. Ha felhúzó a Karakter Paklid utolsó lapját is, keverd meg az eldobott Karakter Lapjaidat, majd helyezd vissza őket a Pakli mezőre a Játékos Táblára.

Ha hét, vagy több lap van nálad, akkor dönthetsz úgy, hogy mindet megtartod és nem húzol új lapokat.

2. Cselekvés

Kijátszhat egy Cselekvés Lapot. Hogy kijátsz egy Cselekvés Lapot, hanosan olvasd fel a lap címét, add meg a lehetőséget a többi játékosnak, hogy reagálhassanak a lapra, majd ezután kövesd a lapon szereplő utasításokat, végül dobd el azt a Eldobott Lapok mezőre a Játékos Táblára.

Ha egy “Játszunk? Benne vagyok!” lapot játszol ki, egy Szerencsejáték Kört kezdesz el (lásd a “Szerencsejáték”-ot lentebb a további részletekért).

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz Cselekvés Lapot kijátszani, hagyd ki ezt a Fázist.

3. Italok Vásárlása

Vedd el a felső lapot az Ital Pakliból és helyezd el képpel lefele fordítva, bármely másik játékos Igyál Meg! Kupacának tetejére, anélkül, hogy megnéznéd.

Nem kell arannyal fizetned amikor Italokat vásárolsz ezen a módon. A Fogadó számon tartja és majd később fogsz ezekért az Italokért fizetni.

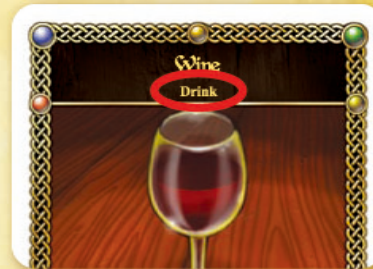
(Lásd a “További Ital Szabályok”-at lentebb a további részletekért.)

4. Ivás

Fedd fel az Igyál Meg! Kupacod legfelső lapját, kövesd a lapon szereplő utasításokat, majd helyezd azt az Ital Pakli eldobott lapjainak kupacára. Ha nincs lapod az Igyál Meg! Kupacodban, amikor innod kellene, akkor elkezdesz kijózanodni: csökkentsd az Alkohol Szintedet eggyel.

A Fordulód Vége

Miután végrehajtottad az Ivás Fázisod hatásait, a tőled balra ülő játékos következik.



Esetenként és Bármikor Lapok

Esetenként Lapok

Az Esetenként Lapokat csak bizonyos feltételek teljesülése mellett lehet kijátszani. Minden Esetenként Lap szövege meghatározza, hogy mely feltételek alatt lehet a lapot kijátszani.

Egyes Esetenként Lapok lehetővé teszik, hogy Semlegesíts, vagy Figyelmen Kívül Hagyj egy másik lapot. Ezek a lapok a "Hatások Semlegesítése és Figyelmen Kívül Hagyása"

részben, a "További Szabályok" bekezdésben kerülnek részletezésre.

Ugyanarra a játék eseményre egyszerre több Esetenként Lappak is válaszolhatsz, akár ugyanannak a lapnak több példányával is. Azonban, minden lapot külön-külön kell kijátszanod, megadva a lehetőséget az ellenfeleidnek, hogy laponként reagáljanak rájuk.

Bármikor Lapok

A Bármikor Lapok, bármikor játszhatók, még akkor is, ha egy másik cselekvést ezzel megszakítanak. A megfelelő Esetenként és Bármikor Lapok a Forduló bármely Fázisában játszhatók, akár a Fázis meghatározott cselekvése előtt vagy akár utána is. Például játszhatasz egy Bármikor Lapot az Eldobás és Húzás Fázisodban, mielőtt húznál, vagy dobna. Ha két, vagy több játékos egyszerre szeretne Esetenként, vagy Bármikor Lapokat kijátszani, lásd az "Időzítés" szabályokat a "További Szabályok" fejezetben.



A Játék Elvesztése

Elfogy az Aranyad

Ha elfogy az aranyad, a Felszolgálólány kidob a Fogadóból és az éjszaka hátralevő részét az istállóban kell töltened. Kiestél a játékból.

Elájulás

Ha az Alkohol Szinted bármikor nagyobb lesz, vagy meghaladja a Kıtartásodat, eszméletlenné válsz, a Felszolgálólány felcipel a szobádba, hogy kipihend magad. Az aranyaidat szétosztják egymás között a Fogadó és a játékban maradó játékosok. Oszd az aranyaidat két egyenlő részre. Az egyik rész, a fennmaradó érmeikkel a Fogadóé. A másik részt oszd szét egyenlően a játékban levő többi játékos között. A fennmaradó érmeiket a Fogadónak kell adni. Kiestél a játékból.

Ha elfogyott az aranyad, vagy eszméletlenné váltál, nem veszítesz azonnal. Először fejezd be minden kijátszott, de még végre nem hajtott lapodnak a végrehajtását. Miután végrehajtottad ezeket a lapokat, can egy utolsó esélyed hogy Esetenként vagy Bármikor Lapokat játssz ki a megmentésedre, vagy a többiek támadására. Ha nem tudod megmenteni magad, akkor kiestél a játékból.

Ha maradtak lapok az Igyál Meg! Kupacodban amikor kiestél, helyezd őket az Ital Pakli eldobott lapjai közé.

Előfordulhat, hogy több játékos is egyszerre esik ki. Ebben az esetben határozzátok meg, hogy mely játékosok ájultak el. Minden ilyen játékos elosztja az aranyait a játékban maradó játékosok között a fent meghatározott módon. Ezután, ha van olyan játékos, akinek elfogyott az aranya, elveszíti a játékot a rendes szabályok szerint. Ez azt jelenti, hogy ha egy játékos elájul és egy másik játékosnak ezzel egy időben elfogyott az aranya, akkor a játékos akinek elfogyott az aranya, megmenekülhet ha megkapja a részét a másik játékos aranyából!

Minden további játékos egyszerre veszti el a játékot, a játék döntetlennel végződött ezeknek a játékosoknak a részére.

Szerencsejáték

Ha egy játékos a Cselekvéseként "Játszunk? Benne vagyok! lapot játszik ki, ezzel elkezd egy Szerencsejáték Kört.

A Szerencsejáték Kör kezdetén a rendes játékot fel kell függeszteni és minden játékosnak 1 arany tétet kell tenni. Ehhez tegyetek 1 aranyat a játéktér közepére, a pot-ba. (ügyelve arra, hogy ne keveredjenek össze a Fogadó aranyaival).

A Szerencsejáték Kört elkezdő játékos a pillanatnyi nyertese a Körnek. (ő "viszi a Kört")

A kezdő játékostól, az óramutató járásával megegyező sorrendben haladva folytassátok a játékot. A fordulódban vagy egy Szerencsejáték Lapot, vagy egy Csalás Lapot játszhatasz ki, vagy passzolsz.



Szerencsejáték vagy Csalás Lap kijátszása: E kettő közül bármelyik laptípus kijátszása esetén te leszel a pillanatnyi nyertes, te viszed a Kört. A kijátszott lapodnak lehetnek további hatásai is.

Passzolás: Dönthetsz úgy, hogy passzolsz, ahelyett, hogy egy lapot játszanál ki. Akkor is passzolhatsz, ha van olyan Szerencsejáték vagy Csalás Lapod, amit ki tudnál játszani. Ha passzolsz, továbbra is a Szerencsejáték Körben maradsz és játszhatasz később Szerencsejáték vagy Csalás Lapokat a Körben, mielőtt a Kör véget nem érne.

A Kör Vége

Ha egy Szerencsejáték, vagy Csalás Lapot játszol ki és mindenki más passzol, a Szerencsejáték Kör véget ér. Te nyertél. Vedd el az összes felajánlott aranyat és add hozzá a Készletedhez.

Ahogy az utolsó játékos passzolt, a Szerencsejáték Kör azonnal véget ér. Ezután már nem játszhatasz ki lapokat, amelyek hatással lennének a Körre, hacsak a lap kifejezetten nem ad erre lehetőséget. Különösen az "Ő, szerintem a Felszolgálólány úgy gondolta, hogy ez az ő borra valója volt..." lapot *nem* lehet kijátszani miután az utolsó játékos is passzolt.

Amikor a Szerencsejáték Kör véget ért, a rendes játék folytatódik. Az a játékos aki elkezdte a Kört, folytatja az Italok Vásárlása Fázisával.



Nyerő Kéz!

A "Nyerő Kéz!" egy különleges Szerencsejáték Lap, mivel a kijátszása után már csak Csalás Lappal lehet elvinni a Kört. Ha egy "Nyerő Kéz!" kijátszásra kerül, majd utána valaki egy Csalás Lapot játszik ki, ezek után bármilyen Szerencsejáték vagy Csalás Lapot ki lehet már játszani. Emlékeztetül:

- Csalás Lapot bármi után ki lehet játszani.
- Szerencsejáték Lapot bármi után ki lehet játszani, kivéve a "Nyerő Kéz!" lapot.

Kiszállás a Körből

Néhány kártya lehetővé teszi, hogy kilépj a Szerencsejáték Kör. Ha kiszállsz a Szerencsejáték Kör, akkor Szerencsejáték vagy Csalás Lapokat már nem játszatsz ki a Kör hátralévő részében, de továbbra is kijátszhatsz Esetenként és Bármikor Lapokat. Többé nincsenek rád hatással azok a lapok, amelyek a tét emelésére szólítanak fel, mint az "Emelek!" Ha te kezdesz el egy Szerencsejáték Kört, és ezután azonnal kiszállsz a Körből (például, "Játszunk? Én benne vagyok!") lapot követő "Menj el. Fényezem a fegyvereim!") lappal, a Kör elkezdődik, de nincs pillanatnyi nyertese. Ha a Kör véget ér, mielőtt bárki elvinné a Kört, minden felajánlott tét arany a Fogadóé lesz.

Egy Játékos kényszerítése, hogy Kiszálljon a Szerencsejáték Körből

Néhány kártya arra kényszeríthet egy játékost, hogy kiszálljon a Szerencsejáték Körből. Amikor egy játékost kikényszerítenek a Körből, akkor minden játékosnak, a kényszerítettet is beleértve, lehetősége van válaszolni rá (például az "Ó, szerintem a Felszolgálólány úgy gondolta, hogy ez az ő borralalója volt...", "Lehet hogy nekik fogalmuk sincs róla, hogy csalsz, de az Istennöm tudja!", vagy más Csalás-ellenes lappal). Ha egy játékos kiszállásra kényszerítése miatt csak egy játékos marad a Körben, akkor a játékosoknak van egy utolsó lehetőségük válaszolni a fentiek szerint. Ha senki nem teszi, akkor a Szerencsejáték Kör véget ér, és a bent maradt játékos győz.

Elfogy az Arany a Szerencsejáték alatt

Ha elfogy az aranyad a Szerencsejáték Köre alatt, játékban maradsz amíg a Szerencsejáték Kör véget nem ér, még akkor is, ha kiszállsz a Szerencsejáték Körből, vagy kikényszerítenek belőle. Minden fizetésre vagy az arany tét felajánlásra kötelező hatást hagyj figyelmen kívül. Ha nem nyered meg a Szerencsejáték Kört, elfogyott az aranyad, és kiestél a játékból. Ha kijátszol egy kártyát, amely megköveteli a játékosoktól, hogy tétet tegyenek, de te nem tudsz tenni (mert elfogyott az aranyad, és nem tudsz használni olyan lapot, mint a "Illúzió Érme" a Vörös Sárkány Fogadó 2-ből), akkor egyik játékosnak sem kell tétet tennie.

Szerencsejáték Példa:

A fordulójában Zot kijátszik egy "Játszunk? Én benne vagyok!", mellyel elkezd egy Szerencsejáték Kört.

Deirdre kijátszik egy "Megtartom ezt a pénzt a szegényeknek" lapot, ezzel kiszáll a Szerencsejáték Körből. Neki nem kell tétet tennie, de nem játszhat ki semmilyen Szerencsejáték vagy Csalás Lapot ennek a Körnek a további részében.

Zot, Gerki és Fiona egy arany tétet tesz. Mivel Zot kezdte a Kört, így pillanatnyilag ő áll nyerésre (viszi a Kört).

Gerki következik. Passzol.

Fiona kijátszik egy "Emelek!" lapot, mely egy olyan Szerencsejáték Lap, amely minden játékost arra kényszerít a Körben, hogy egy újabb arannyal növelje a tétet. Zot, Gerki és Fiona egyenként még egy aranyat ad a téthez (a tét immár 6 arany). Az "Emelek!" lappal Fiona átveszi a Kört, így most ő áll nyerésre.

Zot kijátszik egy "Nyerő kéz!" lapot. Ez egy különleges Szerencsejáték Lap, amit csak Csalás Lappal lehet ütni. Most Zot áll nyerésre.

Gerki kijátszik egy "Hoppá... Elejtettem a lapjaimat," lapot, amely egy Csalás Lap. Most Gerki áll nyerésre.

Fiona passzol.

Zot kijátszik egy "Játszunk? Én benne vagyok!" lapot. A "Játszunk? Én benne vagyok!" lap a Szerencsejáték Kör elkezdése mellett a Kör elvitelére is használható. Most Zot a nyerő.

Gerki passzol és Fiona is így tesz.

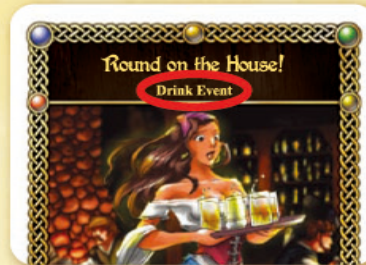
Zot nyeri a pot-ot, ami 6 arany.

Az Italokra Vonatkozó További Szabályok

Elfogynak az Italok

Amikor eléred az Ital Pakli végét, minden játékosnak be kell fizetnie egy aranyat a Fogadónak, hogy újabb Italokat hozzon a Fogadóslány.

Miután minden játékos befizette az egy aranyat, keverd meg az eldobott Ital Lapokat, és képezz belőlük egy új Ital Paklit. Ez azonnal megtörténik, így az Ital Pakli soha nem fogy ki a lapokból. Azok az Ital Lapok, amelyek az Igyál meg! kupacokban vannak, ott is maradnak.



Ivási Események

Az Ital Pakli néhány lapja Ivási Esemény lap. Ha felfedsz egy Ivási Esemény Lapot, kövesd a lapon szereplő utasításokat. Azok a lapok, melyek hatással vannak az Ital Lapokra, nincsenek hatással, az Ivási Esemény Lapokra, hacsak kimondottan ki nem mondják, hogy mégis így tesznek.

Kísérők

Ha olyan Ital Lapot fedsz fel, amelynek címében szerepel a "Kísérővel" szöveg, akkor fedd fel a következő lapját ugyanannak a paklinak, melyből az eredeti Italt húztad. Ha ez egy Ital Lap, add hozzá a hatását az eredeti Italhoz. Ha ez egy másik Ital Kísérővel, akkor add hozzá a hatását az eredeti Italhoz, és fedd fel ugyanennek a paklinak a következő lapját.

Ha nem maradt több lap az Igyál Meg! Kupacodban, vagy ha Kísérőként egy Ivási Esemény lapot fedsz fel, akkor nincs további hatás. Ne folytasd tovább a lapok felfedését. Nem józanodsz ki, ha elfogy az Igyál Meg! Kupacod miközben Kísérőket fedsz fel.

Az Ital Pakli soha nem fogy ki a lapokból, így ha elfogytak a lapok az Ital pakliban, miközben Kísérőket fedsz fel, akkor kövesd az Elfogynak az Italok szabályt és folytasd a Kísérők felfedését.

Az eredeti Ital és a Kísérői együtt, egyetlen italnak számítanak. Az Ital figyelmen kívül hagyását lehetővé tevő lapokkal figyelmen kívül hagyjuk az eredeti Italt és minden Kísérőjét.

Egyik játékos sem válaszolhat egy Italra, amíg annak minden Kísérőjét fel nem fedtük.

Példa a Kísérőre 1: Fiona iszik az Igyál Meg! Kupacából, és Bort kap egy Kísérővel. Felfedi a következő lapot az Igyál Meg! Kupacából, és egy Sárkány Lehelet Sört kap. Összeadja mindkét Ital hatását, melyek teljes Alkohol Szintje 6. Fiona kijátssza az "Ez csak egy dolog, hogy eltávolítsam a rozsdát a páncélomról!" lapot, hogy figyelmen kívül hagyja az Italt, így az Alkohol szintje nem változik.

Példa Kísérőre 2: Egy Ivás Verseny során, Deirdre felfed egy Világos Sört, egy Kísérővel az Ital Paklijának tetejéről. Felfedi a következő lapot az Ital Pakliból, mely A Ház Köre. Mivel A Ház Köre egy Ivási Esemény lap, ezért nincs Kísérőként hatása. Deirdre Alkohol Szintje 1-gyel nő.



További Szabályok

Minimum és Maximum Kitartás, Alkohol Szint, Arany

A Kitartásod és az Alkohol Szinted soha nem mehet 0 alá és 20 fölé. Az aranyaid száma nem mehet 0 alá, de maximuma nincs. Ha a Fogadóban elfogynak az arany érmék, akkor a helyettesítések azokat más jelzőkkel.

Ha egy kártya hatását nem lehet teljesen végrehajtani a korlátozott értékek miatt, akkor a lehetőségekhez mérten teljesen hajtsuk végre azokat.

Példa: Gerki-nek 20 a Kitartása. Dreidre kijátsszik egy "Gyógyulás Imája" lapot, hogy Gerki kapjon 2 Kitartást és fizessen neki 1 aranyat. Gerki nem kaphat 2 Kitartást, mivel már 20 a Kitartás értéke, de ettől még fizetnie kell Dreidre-nek 1 Aranyat.

A Kitartásodra, Alkohol Szintedre és az aranyra ható lapok

Néhány lap különlegessége, hogy kimondottan a Kitartásodra, Alkohol Szintedre és az aranyadra ható lapokra, válaszként ki lehet játszani. A lap ezek közül a tulajdonságok közül csak akkor hat egyre, ha az közvetlenül megváltozhatná azt a tulajdonságot, amikor létrejön a hatása.

Ha egy lap hatni tudna egy tulajdonságra, de nem tud, mert az már elérte a minimum vagy a maximum értéket, attól még a lapot úgy kell tekinteni, mint amely hat erre a tulajdonságra.

Azok a Szerencsejáték Lapok, melyek tét megtételére köteleznek, nem tekinthető közvetlenül az aranyadra ható hatásnak. Az újabb lapok világosabbá teszik ezt a szabályt. A megfelelő régebbi lapokat hasonlóan kell kijátsszani, még akkor is ha a kivétel a régebbi kiadásban nincs feltüntetve magán a kártyán

Példa: Fiona kijátssza a "Borraláló a Felszolgálólánynak" lapot, hogy Gerki fizessen a Fogadónak 1 aranyat. Válaszként Gerki kijátsszik egy "Hé! Hova megy a kis srác?" lapot, mely lehetővé teszi neki, hogy figyelmen kívül hagyja a lapot, mivel az közvetlenül az aranyára hat.

Példa: Zot az Ivás Fázisában felfed egy Bor lapot. Gerki kijátsszik egy "Bódítószert belecsempészése" lapot, mely 2 Alkohol Szintet ad a Borhoz. Zot ekkor nem játszhatja ki a "A csillagok azt mondják: Nem!" lapot, mivel Gerki lapja nem közvetlenül az Alkohol Szintjére hat - hanem a Bor Alkohol Szintjére.

Példa: Zot felfed egy Sárkány Lehellet Sört az Ivás Fázisában. Kijátssza a "Rossz Pooky! Ne add meg!", hogy figyelmen kívül hagyja az Italt. Dreidre kijátssza a "Nem hinném!" lapot, hogy semlegesítse a "Rossz Pooky! Ne add meg!" lapot. Zot erre nem játszhatja ki a "A csillagok azt mondják: Nem!" lapot, mivel Dreidre lapja nem hat közvetlenül az Alkohol Szintjére - az semlegesíti Zot lapját, ami egyébként lehetővé tenni neki az Ital figyelmen kívül hagyását.

Példa: Zot megnyer egy Szerencsejáték Kört. A Kör végén Gerki kijátssza a "Hmm...Tudom, hogy azt hiszed hogy nyertél, de..." lapot, hogy megkapja a pot-ot. Zot erre itt nem játszhatja ki a "A csillagok azt mondják: Nem!" lapot, mivel Gerki lapja nem hat közvetlenül Zot aranyaira. Az a Szerencsejáték Kör kimenetelére van hatással.

A Veszteség Átirányítása

Néhány kártya, mint az "Én nem Eve vagyok. Ő ott van." (a Vörös Sárkány Fogadó 2-ből), lehetővé teszi, hogy a veszteséget átirányítsuk egyik játékosról egy másikra. Amikor ezt tesszük, akkor a játék úgy kezeli a Kitartás veszteséget, mintha az az eredeti forrásából származna.

Példa az Átirányításra: Gerki kijátssza a "Hogyan szorult be ez a hátadba?" lapot, hogy Eve veszítsen 2 Kitartást. Eve kijátssza a "Én nem Eve vagyok. Ő ott van." lapot, hogy a veszteséget átirányítsa Dreidre-re. Amikor a veszteség végrehajtásra kerül, Dreidre kijátssza "Az Istennőm nem szereti ezt!" lapot, hogy a 2 veszteséget okozzon a játékosnak, aki neki támadt. Dreidre lapja miatt Gerki vesz 2 Kitartást, és nem Eve.

Hatások Semlegesítése és Figyelmen Kívül hagyása

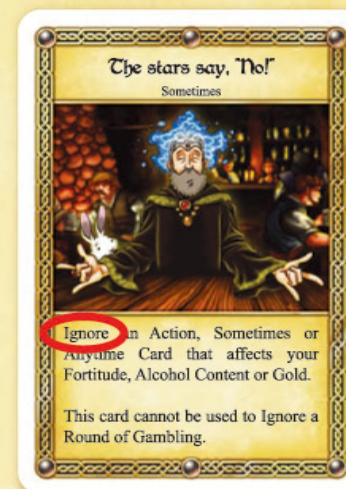
Néhány Esetenként Lap lehetővé teszi, hogy egy másik lap hatását Semlegesítsd, vagy Figyelmen kívül hagyj.

Amikor Semlegesítesz egy lapot, akkor teljesen megelőződ a végrehajtását. A Semlegesített lap a megfelelő dobott lapok kupacába kerül. Nem történik meg semmi a hatásából.

Amikor Figyelmen kívül hagysz egy lapot, akkor a lap rendesen végrehajtható, de rád nincs semmilyen hatással. A többi játékosra általában hatással van.

Példa a Semlegesítésre: Dreidre kijátssza az "Én nem az a fajta papnő vagyok!" lapot, hogy Zot veszítsen 2 Kitartást. Zot kijátssza a "Ne Pooky! Ő a barátom!" lapot, hogy Dreidre is veszítsen 2 Kitartást. Dreidre erre egy "Nem hinném!" lappal válaszol, ezzel Zot lapját Semlegesíti, melynek így nincs hatása. Zot nem tudja Dreidre-t károsítani.

Példa a Figyelmen kívül hagyásra: Zot kijátssza az "Óó, nem! Már megint! Pooky részen dühöng!" lapot, hogy minden más játékos veszítsen 1 Kitartást. Erre válaszul Dreidre kijátsszik egy "Állj le a butasággal!" lapot, hogy figyelmen kívül hagyja a Kitartás veszteséget. Ő nem veszít Kitartást, de a többi játékos igen, mivel Zot lapjának a hatása a végrehajtása során rájuk normálisan hat.



Alapok nem Semlegesíthetők, vagy Hagyhatják figyelmen kívül más lapok hatásait, hacsak nincs rajtuk feltüntetve a "Semlegesít" vagy a "Figyelmen Kívül Hagy" kifejezés. Így, például azok a lapok, amelyek csökkentik, vagy átirányítják a veszteségeket, csökkentik az Alkohol Szintet, vagy átadják az Italokat egy másik játékosnak, nem Semlegesítenek, vagy Hagynak figyelmen kívül semmit.

Sok lap lehetővé teszi, hogy figyelmen kívül hagyj egy Ital lapot. Ebből a típusból csak arra az Italra játszatsz ki lapot, amelyiket éppen készülsz meginni. Nem Hagyhatod figyelmen kívül valaki más Italát, hacsak ez a játékos előbb nem adja azt át neked, megosztja veled, vagy más módon nem kerül az hatása alá.

Időzítés

Valahányszor egy lapot kijátsszunk vagy felfedünk egy Ital Lapot vagy egy Ivás Esemény Lapot, akkor minden játékos (a forduló sorrendje szerint, kezdve a lapot kijátsszott vagy felfedett játékostól), felfedhet egy Esetenként lapot válaszként.

Ha egyik játékos sem válaszol a lapra, akkor a lapot végre kell hajtani és az utasításait el kell végezni.

Ha egy játékos válaszol a lapra, és ezt a választ végrehajtottuk, akkor minden játékos (a forduló sorrendjében, mint ahogyan fent is írtuk), kap még egy lehetőséget, hogy válaszolhasson az eredeti kártyára. Ha egyik játékos sem válaszol, akkor az eredeti kártya végrehajtható.

Példa az Időzítésre 1: Gerki felfed egy Világos Sört az Ivás Fázisa alatt. Nála van az "Billentsd ki a padlóra" lap, ami lehetővé tenné neki az Ital Figyelmen kívül hagyását. Úgy dönt, hogy nem játszsa ki, mivel az Ital Alkohol szintje csak 1. Dreidre kijátssza a "Borból vizet" lapot, így a Világos Sör Alkohol szintje 2-vel nő. Miután Dreidre lapja végrehajtásra került, Gerkinek újra van lehetősége, hogy kijátssza a "Billentsd ki a padlóra" lapot, hogy Figyelmen kívül hagyja a megfűszerezett Világos Sört, annak ellenére, hogy korábban úgy döntött hogy nem válaszol.

Ha egy időben két vagy több játékos is azt az utasítást kapja, hogy fedjen fel és ígyon egy Italt (például a Ivóverseny! Ivás Eseménnyel), akkor, először felfedik az Ital lapokat és a Kísérőket, ennek megfelelően. Majd ezután, a forduló sorrendje szerint (lásd feljebb), a játékosok kijátszhatnak Esetenként Lapokat, hogy módosítsák az Italokat. Ekkor Bármikor lapokat is ki lehet játszani. Amikor egyik játékosnak sincs további válasza, akkor minden játékos egyszerre megissza az Italát.

Ha kettő vagy több játékos is szeretne válaszolni Esetenként, vagy Bármikor Lapokkal, ugyanarra a játék eseményre, akkor a játékosoknak vissza kell venniük a kijátszott lapjaikat, ezután kijátsszák és végrehajtják a Bármikor Lapjaikat a forduló sorrendjében, kezdve a fordulót kezdő játékostól. Ezután hasonló módon kell kijátsszaniuk és végrehajtaniuk az Esetenként Lapjaikat.

Ha olyan helyzet alakul ki, amiben két vagy több játékos mindegyike a másik cselekvésére vár, mielőtt döntene, akkor a holtpontra is hasonló módon kell megoldani. A forduló sorrendjében, kezdve a fordulót kezdő játékostól, minden játékos bejelenti a döntését, majd a játék normálisan megy tovább.

Példa az Időzítésre 2: Deirdre Kitarása 12, Alkohol Szintje 10. Az Ivás Fázisában felfed egy Tünde Bort. Annak érdekében, hogy megakadályozza a kiesését, Deirdre kijátssza a "Ne most! Ezek az emberek a hittársaim" lapot, hogy Figyelmen kívül hagyja az Italt. Gerki-nek (Deirdre bal oldalán ül), és Zot-nak (Gerki bal oldalán ül) is van "Nem hiszem!" lapja és mindketten gyanítják, hogy a másiknál is van ilyen. Gerki és Zot érdeke is, hogy Semlegesítsék Deirdre Figyelmen kívül hagyó lapját, de egyikük sem akar az lenni, aki elkölti a kritikus "Nem hiszem!" lapját. Hogy túljussanak a holtpontra, először Gerki-nek, majd Zot-nak kell dönteni, hogy kijátssza-e a választ Deirdre lapjára vagy sem. Ha egyikőjük se dönt úgy, hogy Deirdre lapjára leteszi a "Nem hiszem!" lapot, Deirdre Figyelmen kívül hagyja az Italát és a játékban marad.

Ha kettő vagy több játékos szeretne válaszolni egymást követő játék eseményekre, amely az éppen kijátszott lap eredményeként fordulhat elő, ekkor a játékosoknak vissza kell venniük a kijátszottakat majd egymást követően kell kijátszani őket.

Példa az Időzítésre 3: Zot kijátssza az "Óó, nem! Már megint! Pooky részegen dühöng!" lapot, hogy minden más játékos veszítsen 1 Kitarást. Ezen a ponton, Gerki ki akarja játszani az "Elrejtőzés az árnyékban" lapját, hogy Figyelmen kívül hagyja a hatását és Deirdre ki akarja játszani a "Az Istennőm nem szereti ezt!", hogy visszavágjon Zot-nak. Mivel a válaszadások játék esemény Zot lapjára hamarabb történik meg mint a játékosok Kitarás vesztese játék esemény, Gerki játssza ki először az "Elrejtőzés az árnyékban" lapot. Ahogy a lap kifejti a hatását, Zot lapja kerül végrehajtásra, mely minden ellenfelének (Gerki-n kívül) 1 Kitarás elvesztését okozza. Ezen a ponton, Deirdre kijátszhatja "Az Istennőm nem szereti ezt!" lapot, hogy visszavágjon Zot-nak.

"Ő, szerintem a Felszolgálólány úgy gondolta, hogy ez az ő borraivalója volt..."



Ennek a kártyának (vagy bármely más kártyának) a régebbi verzióját úgy kellene kijátszani, mintha az új kiadás szövege lenne rajta. Négy fontos pontra kell emlékeznünk a "Oh, szerintem a Felszolgálólány úgy gondolta, ez az ő borraivalója volt..." lapra:

- Nem lehet válaszként kijátszani a "Fogadjunk! Én benne vagyok!" vagy az "Emelek!" lapokra, mint a tét rakásának elkerülése érdekében.
- Nem lehet válaszként kijátszani, olyan lapra, mely befejezi a fordulót.
- Nem lehet kijátszani, miután az utolsó játékos is passzolt a Szerencsejáték Körben.
- Válaszként ki lehet játszani egy olyan hatásra, amelyik arra kényszerít egy játékos, hogy kiszálljon a Szerencsejáték Körből, még akkor is ha ez a hatás azt eredményezné, hogy csak egy játékos marad a Körben.

"A Felszolgálólány szerint abba kéne hagyni az italokkal való játékot"



Az Ital Figyelmen kívül hagyása, Semlegesítése, átadása egy másik játékosnak, az Ital megosztása, és az Ital Alkohol Szintjének növelése vagy csökkentése mind megváltoztatja az Ital hatását, így "A Felszolgálólány szerint abba kéne hagyni az italokkal való játékot", mindegyik esetben kijátszható.

"A Felszolgálólány szerint abba kéne hagyni az italokkal való játékot" nem használható, hogy Semlegesítsünk egy másik "A Felszolgálólány szerint abba kéne hagyni az italokkal való játékot" lapot.

"A Felszolgálólány szerint abba kéne hagyni az italokkal való játékot" nem használható, hogy Semlegesítsen egy lapot, amely Italt vesz neked, ivásra kényszerít, vagy közvetlenül emeli az Alkohol Szintet.

"A Felszolgálólány szerint abba kéne hagyni az italokkal való játékot" nem használható arra, hogy Semlegesítsen egy Ivás Esemény Lapra ható lapot

Az Italok megosztása

Amikor egy kijátszott lap lehetővé teszi, hogy megosszunk vagy megduplázzunk egy Italt, ez egy különálló, független Italt hoz létre. Egy Italra ható lap csak megosztott Italok egyikére hat. Ha az Ital a megosztás előtt változik meg, akkor a megváltozott Italt kell megosztani.

Példa az Ital megosztására 1: Fiona felfed egy Tünde Bort (3-as Alkohol Szinttel). Kijátssza a "Gyertek barátaim, üljetek le és igyatok velem!" lapot, ami megosztja az Italt, két 2-es Alkohol Szintű (3-as Alkohol szint fele, felfelé kerekítve) Italra. Majd Gerki kijátssza a "Bódítószert belecsempészése" lapot, ami 2 Alkohol Szintet ad a kettő közül az egyik Italhoz. Az eredmény egy 2-es és egy 4-es Alkohol Szintű Ital.

Példa az Ital megosztására 2: Gerki kijátssza a "Bódítószert belecsempészése" lapot, amint a Tünde Bort felfedték, így a Tünde Borból egy 5-ös Alkohol Szintű Ital lesz. Ezután játssza ki Fiona a "Gyertek barátaim, üljetek le és igyatok velem!" lapot, ezzel két 3-as Alkohol Szintű Italt létrehozva.

Mézsör

A Mézsör (A Vörös Sárkány Fogadó 2 és 3 -ból) egy olyan Ital, amelyiknek saját beépített megosztó hatása van. Amikor egy játékos Mézsört fed fel, akkor a játékosok először kapnak egy lehetőséget, hogy módosítsák az Italt. Amikor a játékosok végrehajtották az Ital módosítását, akkor az a játékos, aki felfedte, választ egy játékos, akivel megosztja. A játékosok ekkor kapnak egy új lehetőséget, hogy a megosztott fél Mézsörök hatását módosítsák. Mivel a játékosok kaptak egy új lehetőséget, hogy átalakítsák a Mézsört miután átadták azt, a két, Mézsört megosztó játékosra végül két különböző módon hat a Mézsör!

Példa a Mézsőrre: Deirdre Mézsört fed fel az Ivás Fázisa alatt. Senki sem változtatja meg az Italt, ezért úgy dönt, hogy megosztja Fiona-val. Így két 2-es Alkohol Szintű (3 felezve, felfelé kerekítve) Mézsört állít elő. Ezután Gerki kijátssza a "Bódítószér belecsempészése" lapot Fiona Mézsőrére, mely így 4-es Alkohol Szintű lesz. Minden játékos megissza a saját Mézsörét, így Deirdre kap 2 Alkohol Szintet, Fiona pedig 4-et.

Ha a Mézsör az eredménye egy Ivás Esemény Lapnak vagy ha a Mézsör egy másik Ital Kísérőjeként kerül felfedésre, akkor nem lehet megosztani meg másik játékosal. A játékos megissza a Mézsört és megkapja annak összes hatását.

A ház köre

A Ház köre lap hasonló a megosztó hatáshoz, de nem tekinthető megosztó hatásnak. Amikor egy Italt a Ház körként fedünk fel, akkor minden játékos azonnal megkapja a különálló, független másolatát az Itálnak. A játékosoknak nincs lehetőségük, hogy módosítsák az Italt, *mielőtt* az lemásolásra kerülne, de utána módosíthatják a különálló másolatokat.



3. Ivóverseny

Amikor egy játékos az Italaként egy Ivóverseny lapot fed fel, minden játékos, kezdve attól, akie a forduló, felfordítja az Ital Pakli legfelső lapját. Ha ez a lap Ivás Esemény, akkor nincs hatása, és úgy kell tekinteni, mint egy 0 Alkohol Szintű Italt. Ha ez egy Ital egy Kísérővel, akkor a játékos ennek megfelelően folytatja az Ital Lapok húzást. Amint minden játékos felfedett egy vagy több lapot az Ital Pakliból, a játékosoknak lehetőségük van, a forduló sorrendje szerint, hogy Esetenként lapok kijátszásával módosítsák az Italokat. Ekkor Bármikor lapok szintén kijátszhatók. Amikor minden játékos befejezte a lapok kijátszását, mindenki iszik, és eldobja az Italt, majd az a játékos, aki a legnagyobb Alkohol Szintű Italt fedte fel minden játékostól kap egy Aranyat.

Ha egy játékos megnyerné az Ivóversenyt, de ugyanakkor ki is esne a játékból, akkor begyűjti a megnyert aranyat a versenyért és utána esik ki.

Ha két vagy több játékos között egy Ital esetén holtverseny alakul ki a legnagyobb Alkohol Szintet tekintve, akkor a holtversenyben lévő játékosok addig ismétlik a felfedés, módosítás, ivás és lapok eldobása folyamatot, amíg kiderül, hogy ki a győztes. Ha a holtversenyben lévők közül valaki kiesik a verseny alatt, akkor a bent maradt játékos nyeri az Ivóversenyt, és nem folytatják tovább az ivást.

Ha minden holt versenyben lévő játékos kiesik a folyamat során, akkor az Ivóversenynek nincs Győztes.

Egy Ital Alkohol Szintjét emelő és csökkentő lapok *befolyásolják* az Ivóverseny kimenetelét. Ha egy Italt megosztunk, Figyelmén kívül hagyunk, vagy átadunk egy másik játékosnak, akkor ennek *nincs* hatása a verseny eredményére. Ha egy játékos valahogy plusz Italokhoz jut az Ivóverseny alatt (például Fiona "Egy fogadóban vagyunk és te nem iszol. Mi van veled!?" lapjához hasonlóval), ezek az plusz italok *nem* befolyásolják az Ivóverseny kimenetelét.

Ha egy Ital teljes Alkohol Szintje 0 alatt van (például "Félbeszakítunk!"), akkor azt mint 0 Alkohol Szintű Italt kell tekinteni az Ivóversenyben. Az Ital a normál módon hat az Alkohol Szintedre.



Példa az Ivóversenyre 1: Egy Ivóversenyen Dreidre felfed egy Tünde Bort (Alkohol szintje 3), és Zot felfed egy Világos Sört (Alkohol Szintje 1). Dreidre kijátssza a "Borból vizet" lapot, lecsökkentve ezzel az Itala Alkohol Szintjét 1-re, így holtversenybe került Zot-al. Mindkettőjük Alkohol szintje 1-gyel nő, és az Ivóverseny folytatódik.

Példa az Ivóversenyre 2: Egy másik Ivóversenyen, Dreidre felfed egy Sárkány Lehelete Sört (Alkohol Szintje 4), és Gerki felfed egy Barna Sört (Alkohol szintje 1). Dreidre kijátssza a "A kinézetedből úgy tűnik, neked nagyobb szükséged van rá, mint nekem!" lapot, hogy átadja az Italt Gerki-nek. Gerki Alkohol Szintje 5-tel nő, de az Ivóversenyt továbbra is Dreidre nyeri.

Ha elfogy az Aranyad egy Ivóverseny alatt, az Ivóverseny végéig játékban maradsz. Hagyj figyelmen kívül minden minden hatást, mely arany fizetésére kényszerít. Ha nem nyered meg az Ivóversenyt, elfogyott az aranyad és kiesel a játékból!

Példa az Ivóversenyre 3: Fiona-nak van 1 aranya, és az Ivás Fázisa alatt egy Ivóversenyt fed fel. Ahogyan mindenki felfed egy Italt, az Ital Pakli kiürül, ezért mindenki 1 aranyat fizet a Fogadónak az új Ital Pakliért. Fiona az utolsó aranyát adja oda, ezért kiesik a játékból, hacsak nem nyer. Felfed egy Sárkány Lehelete Sört, és megnyeri az Ivóversenyt, ezért minden játékostársától megkapja az aranyat, és a játékban marad.

Ha egy játékos az Ivóverseny alatt elfogyasztott Italtól esik ki a játékból, akkor ez a játékos elvesztette a játékot, de az aranyát az Ivóverseny vége előtt nem osztjuk szét a játékosok között. Azoknak a játékosoknak, akik így vesznek el a játékot, még fizetniük kell egy aranyat az Ivóverseny győztesének, még mielőtt az aranyai szétosztásra nem kerülnek.



The Red Dragon Inn, Fourth Edition
Game Design: Geoff Bottone, Colleen Skadl and Cliff Bohm
Additional Development: Jeff Morrow
Art Direction and Layout: Cliff Bohm
with Art created by Kennon James, Cold FuZion Studios and Beth Trott

WWW.SLUGFESTGAMES.COM
Published by SlugFest Games, Inc. Made in CHINA
Package and Contents © SlugFest Games, Inc. 2006-2012
The SlugFest Games logo and the Red Dragon Inn logo are trademarks of SlugFest Games, Inc.