

Правила настольной игры

«Кровавая таверна» (The Bloody Inn)

Автор игры: Николя Робер (Nicolas Robert)

Перевод на русский язык: Полина Басалаева, ООО «Игровед» ©

Франция, 1831 год: Многие путники останавливаются в деревушке Пейребель в отдалённом уголке департамента Ардеш. Семья жадных до наживы местных крестьян намерена разбогатеть любой ценой и уже разработала гнусный план по достижению своей цели: вложиться в таверну, чтобы грабить её постояльцев и озолотиться, не вызывая подозрения у полиции! Вне зависимости от того, сработает ли их план или нет, одно известно наверняка: не все постояльцы покинут эту таверну живыми...

КОМПОНЕНТЫ

- 78 карт постояльцев (70 путников и 8 крестьян)
- 4 карты-подсказки
- 1 игровое поле (таверна)
- 1 карта первого игрока
- 30 тайлов чеков на 10 франков
- 32 жетона ключей/обслуживания 4 цветов игроков (8 красных, 8 зелёных, 8 синих и 8 жёлтых)
- 4 белых жетона ключей
- 4 деревянных диска 4 цветов игроков
- 1 правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой семье каждый сам за себя! В конце игры будет подведён итог: самый богатый владелец таверны станет победителем!

ВАЖНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

КАРТЫ ПОСТОЯЛЬЦЕВ

Каждая карта представляет собой одного постояльца таверны. На лицевой стороне карты постоялец изображён живым, а на рубашке — мёртвым. Две стороны:

СТОРОНА «ЖИВОЙ»

Цвет карты указывает на тип постояльца. Путники, снимающие комнату в таверне, делятся на 5 типов: торговцы (синий), ремесленники (красный), полиция (серый), духовенство (фиолетовый) и знать (зелёный). Крестьяне (жёлтый) — это особый тип постояльцев, проводящих много времени в общем зале таверны.

У 4 из 6 типов постояльцев есть **предрасположенность** к одному из действий. Напоминание об этой предрасположенности указано на карте.

Каждому персонажу присвоен **ранг** (от 0 до 3).

Деньги в карманах постояльца.

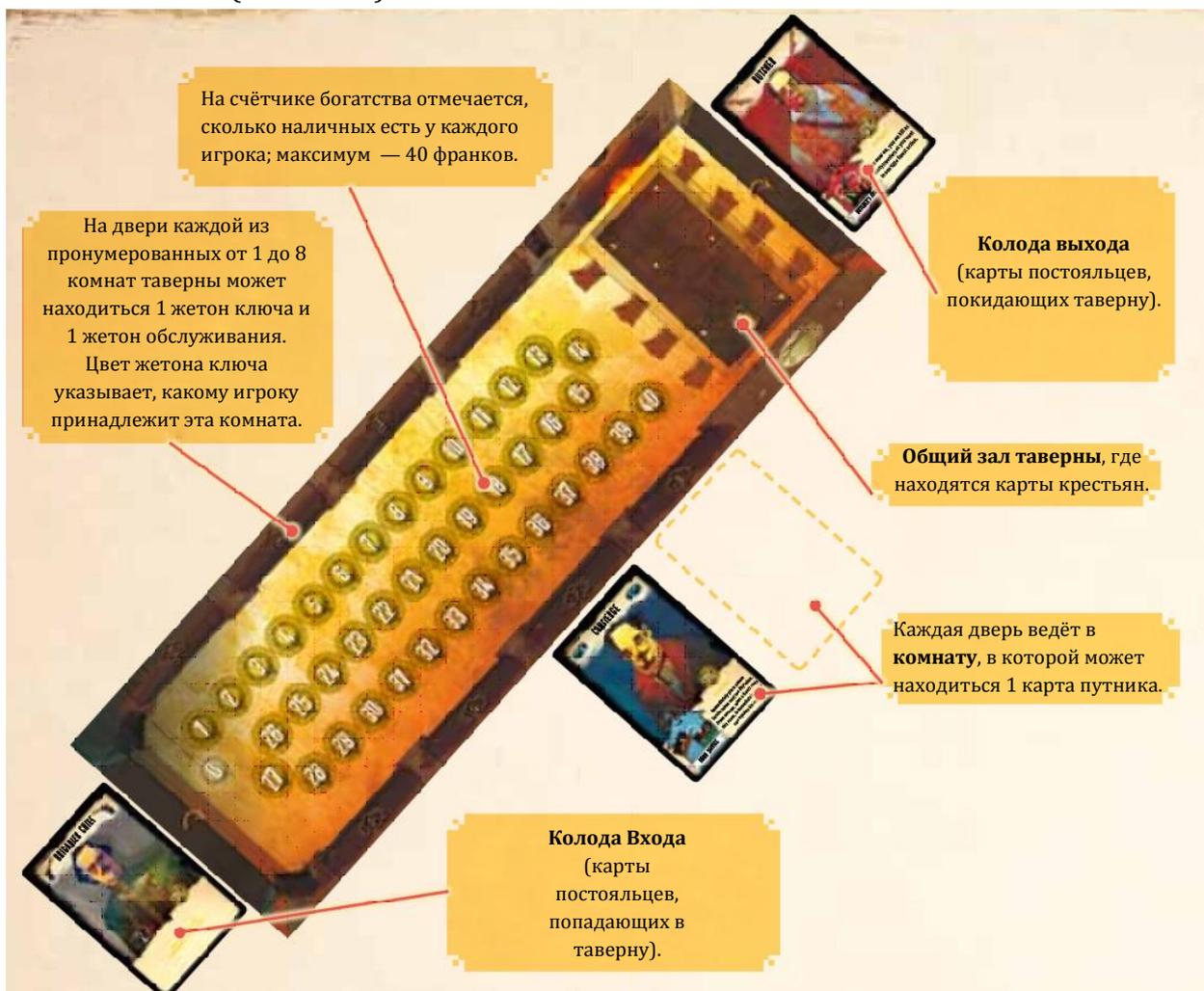
В нижней части карты изображена **пристройка**, которую этот постоялец позволяет вам возвести. Эффект пристройки обозначен символом и описан в тексте.

СТОРОНА «МЁРТВЫЙ»

Ранг постояльца.

Деньги в карманах постояльца.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ (ТАВЕРНА)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Раздайте всем игрокам по **две карты крестьян и одной карте-подсказке**. Карты крестьян формируют вашу начальную руку. Положите перед собой свою карту-подсказку; она также служит в качестве амбара. Если вы играете меньше, чем с 4 участниками, уберите лишние карты-подсказки и карты крестьян обратно в коробку.
- Сформируйте колоду карт путников: В зависимости от количества игроков и желаемой длительности игры уберите соответствующее количество карт обратно в коробку, не глядя на их лицевую сторону.

	Короткая игра	Длинная 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

Тщательно перемешайте остальные карты, сформируйте из них колоду и положите её стороной «Живой» вверх рядом с входом в таверну с левого края игрового поля — это колода входа.

- Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт **8 жетонов ключей/обслуживания** и **диск** этого цвета. Положите свой диск на отметку 5 франков на счётчике богатства.
- Каждый игрок берёт **1 чек на 10 франков**. Положите остальные тайлы чеков рядом с игровым полем.
- Настало время определить, какие комнаты открыты:
 - Каждый игрок кладёт 1 жетон ключа своего цвета на любую свободную комнату (расположение комнат не влияет на ход игры).
 - При игре с 2 или 3 участниками, положите жетон ключа нейтрального цвета на 3 двери таверны. При игре с 4 игроками поместите по одному жетону ключа нейтрального цвета на 4 двери таверны.
- Выберите первого игрока — он берёт **карту первого игрока**.

ХОД ИГРЫ

Игра делится на два сезона и различное количество раундов. В ходе первого сезона игроки прибывают к входу в таверну, но лишь некоторые счастливики продолжают свой путь. Они попадут в колоду входа во втором сезоне.

Каждый раунд состоит из 3 фаз: поприветствовать путников (вечер), действия игрока (ночь) и конец раунда (утро).

ФАЗА 1: ПОПРИВЕТСТВОВАТЬ ПУТНИКОВ (ВЕЧЕР)

Первый игрок приветствует путников в этом раунде. Он должен:

- Взять верхнюю карту из колоды входа (открыв, таким образом, вторую карту путника в колоде).
- Положить эту карту в любую открытую пустую комнату.
- Повторить, пока в каждой открытой комнате не будет по 1 путнику.

Примечание: Когда в колоде входа в первый раз заканчиваются карты, перемешайте карты из колоды выхода и сформируйте из них новую колоду входа. Как только в колоде входа опять закончатся карты, сыграйте последний раунд, даже если таверна не полностью заполнена. (Исключение: Последний раунд не разыгрывается, если в таверне меньше путников, чем игроков – см. «Конец игры»).

ПРИМЕР**ФАЗА 2: ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА (НОЧЬ)**

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет своё первое действие. Аналогичным образом игроки выполняют своё второе действие.

В свой ход вы можете:

1. Подкупить постояльца;
2. Возвести пристройку;
3. Убить постояльца;
4. Закопать труп;
5. Спасовать (и отмыть деньги).

Первые 4 действия из этого списка выполняются одинаковым образом:

- Выберите одну карту постояльца из игры (из своей руки или из таверны в зависимости от ситуации).
- Разыграйте количество карт, соответствующее рангу выбранной вами карты.
- Затем вы забираете обратно разыгранные вами карты с предрасположенностью к выбранному действию; вы теряете остальные карты.
- Выполните действие.

1. ПОДКУПИТЬ ПОСТОЯЛЬЦА

Это действие позволяет вам забрать карту постояльца из таверны себе в руку. Постояльцы в вашей руке — это ваши сообщники. Они содействуют вам в ваших чёрных делах.

Чтобы **подкупить путника** в одной из комнат таверны, вы должны:

- Выбрать путника, которого вы хотите подкупить, среди путников, снимающих комнату в таверне (вне зависимости от того, кому принадлежит эта комната).
- Разыграть количество карт постояльцев из своей руки, равное рангу выбранного вами путника (разыграйте 0 карт за путника с рангом 0; разыграйте 3 карты за путника 3-го ранга).
- Из только что разыгранных вами карт забрать обратно себе в руку карты с символом  (у этих постояльцев есть предрасположенность к действию *Подкупить постояльца*); положите остальные карты в колоду выхода. (Исключение: Если вы разыграли хотя бы 1 карту крестьянина, положите её в общий зал таверны, а не в колоду выхода).
- Заберите карту подкупленного постояльца себе в руку.

Аналогичным образом вы можете **подкупить крестьян** из общего зала таверны (вы можете взять одного или двух крестьян на свой выбор: крестьян подкупить проще!). Крестьяне обладают рангом 0, поэтому вам не нужно разыгрывать карты, чтобы подкупить их.

ПРИМЕР



*Анна хочет подкупить архитектора 3-го ранга в комнате, принадлежащей Мадлен. Для этого она разыгрывает 3 карты из своей руки. **1** Верните карты крестьян в общий зал таверны, так как крестьяне всегда остаются в общем зале таверны. **2** Послушник продолжает свой путь, потому что у него нет предрасположенности к действию *Подкупить путника*. **3** Анна забирает газетчика обратно себе в руку, потому что у него есть предрасположенность к действию *Подкупить путника*. **4** Анна забирает архитектора себе в руку в качестве сообщника.*

2. ВОЗВЕСТИ ПРИСТРОЙКУ

Это действие позволяет вам положить одного из ваших сообщников (одну из карт постояльцев в вашей руке) перед вами, чтобы воспользоваться его способностью. Вам также понадобятся пристройки, чтобы закапывать трупы, но об этом позже...

Примечание: Ваш сообщник позволяет вам возвести эту пристройку, но вы не сможете рассчитывать на его способности позже, потому что он слишком занят!

Чтобы возвести пристройку, вы должны:

- Выбрать **из своей руки** карту путника, на которой изображена пристройка.
- Разыграйте количество других карт постояльцев, равное рангу выбранной вами карты.



- Из только что разыгранных вами карт, заберите карты с символом  обратно себе в руку (у этих постояльцев есть предрасположенность к действию *Возвести пристройку*); положите остальные карты в колоду выхода. (Исключение: Если вы разыграли хотя бы одну карту крестьянина, положите её в общий зал таверны, а не в колоду Выхода).

- Положите выбранную карту путника перед собой стороной «Живой» вверх; теперь это пристройка. Количество пристроек, лежащих перед вами, не ограничено — перед вами может находиться даже несколько одинаковых пристроек. Преимущества этих карт описаны в конце правил.

Примечание: Карты полиции и крестьян не могут становиться пристройками (обратите внимание, что в нижней части этих карт нет изображения дома), поэтому их нельзя использовать при возведении пристройки.



ПРИМЕР

Мадлен хочет построить винокурню, связанную с винокурением у неё в руке. Так как ранг винокура — 2, она разыгрывает 2 другие карты у себя из руки. **1** Виконт продолжает свой путь, потому что у него нет предрасположенности к действию *Возвести пристройку*. **2** Мадлен забирает мастера обратно себе в руку, потому что у него нет предрасположенности к действию

Возвести пристройку. **3** Мадлен кладёт карту винокура перед собой в качестве пристройки. С этого момента она может пользоваться её эффектом.

3. УБИТЬ ПОСТОЯЛЬЦА

Если вы убили постояльца таверны, положите его перед собой стороной «Мёртвый» вверх. Вас мучают угрызения совести, но пути назад нет — вы сами выбрали эту жизнь! Не забывайте, что у вас есть свой кодекс чести: вы грабите постояльцев только тогда, когда закапываете их трупы!

Чтобы убить постояльца, вы должны:

- Выбрать из таверны путника, которого вы хотите убить (из любой комнаты или из общего зала таверны: вы также можете убивать крестьян).
- Разыграйте из своей руки количество карт постояльцев, равное рангу выбранной вами карты путника.
- Из только что разыгранных вами карт заберите обратно себе в руку карты с символом  (у этих постояльцев есть предрасположенность к действию *Убить постояльца*); положите остальные карты в колоду выхода. (Исключение: если вы разыграли хотя бы 1 карту крестьянина, положите её в общий зал таверны, а не в колоду выхода).
- Положите перед собой карту постояльца стороной «Мёртвый» вверх; теперь это труп. Перед вами может лежать любое количество трупов, но остерегайтесь полиции!



ПРИМЕР

*Мадлен хочет убить барона в комнате, принадлежащей Анне. Ранг барона — 0, поэтому Мадлен не нужно разыгрывать карты из своей руки, чтобы выполнить это действие. **1** Мадлен берёт карту барона и кладёт его перед собой стороной «Мёртвый» вверх.*

4. ЗАКОПАТЬ ТРУП

Вы можете закопать труп постояльца, которого вы убили своим предыдущим действием.

Чтобы закопать труп, выполните следующие 4 шага:

- Из лежащих перед вами трупов выберите тот, который вы хотите закопать.
- Разыграйте из своей руки количество сообщников, равное рангу выбранной вами карты.
- Из только что разыгранных вами карт заберите обратно себе в руку карты с



символом (у этих путников есть предрасположенность к действию *Закопать труп*); верните остальные карты в колоду выхода. (Исключение: если вы разыграли хотя бы 1 карту крестьянина, положите её в общий зал таверны, а не в колоду выхода).

- Поместите карту трупа под любую пристройку, вне зависимости от того, кому она принадлежит, так, чтобы всем было видно, сколько денег в карманах трупа. Положите карту трупа под любую пристройку на свой выбор, вне зависимости от того, кому она принадлежит, так, чтобы всем было видно, сколько денег в карманах этого трупа. Под пристройкой можно закопать количество трупов, равное её рангу (например, вы можете закопать 2 трупа под пристройкой 2-го ранга). Вы и владелец пристройки делите поровну между собой деньги из карманов трупа, передвинув свои диски на счётчике богатства (если вы закапываете труп под одной из своих пристроек, вы получаете все деньги из его карманов).

Примечание: Вы можете закопать труп под амбаром.

Важно: Вы не можете иметь более 40 франков на счётчике богатства. Если ваши доходы превысили 40 франков, вам негде хранить излишек! Однако, 40 франков — это не максимальный счёт (см. далее).

ПРИМЕР**5. СПАСОВАТЬ (И ОТМЫТЬ ДЕНЬГИ)**

Вы можете решить в свой ход ни одно из вышеупомянутых действий. В таком случае вы можете (но не обязаны) встретиться с продажным деревенским нотариусом, чтобы отмыть деньги. Вы можете:

- Разменяйте часть своих наличных на чеки на 10 франков (например, вы можете разменять свои 20 франков на счётчике богатства на 2 чека на 10 франков).

ИЛИ

- Обналичьте чеки, чтобы увеличить количество имеющихся у вас наличных на 10 франков за каждый чек.

ФАЗА 3: КОНЕЦ РАУНДА (УТРО)

Конец раунда подразделяется на 3 шага: полицейское расследование, постояльцы покидают таверну и оплата.

А. ПОЛИЦЕЙСКОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Если в одной из открытых комнат таверны есть хотя бы одна карта полиции, проводится полицейское расследование! Чтобы избежать ареста, каждый игрок, перед которым лежит хотя бы один незакопанный труп, должен обратиться за помощью к местному могильщику. Заплатите 10 франков за каждый незакопанный труп и сбросьте эти карты (уберите их в коробку).

Примечание: Вы можете расплатиться с могильщиком чеком на 10 франков. Если вы не в состоянии заплатить могильщику, отдайте ему наличными и чеками столько, сколько сможете, и могильщик поможет вам избавиться от ваших трупов! Вот это парень!

Б. ПОСТОЯЛЬЦЫ ПОКИДАЮТ ТАВЕРНУ

Каждый игрок получает 1 франк за каждую комнату своего цвета (каждую дверь с жетоном ключа своего цвета), в которой находится карта постояльца.

Примечание: Комнаты, открытые белым жетоном ключа, ничего не приносят игрокам.

Далее таверну освобождают. Переложите все карты путников из комнат таверны в колоду выхода стороной «Живой» вверх.

В. ОПЛАТА

Каждый игрок должен заплатить своим сообщникам: Передвиньте свой диск на счётчике богатства в сторону уменьшения на 1 франк за каждого постояльца у вас в руке.

Помните, что ваши сообщники недостаточно доверяют вам, чтобы принимать от вас чеки! Как только вы вернётесь на отметку 0 на Счётчике богатства, вы должны отпустить всех своих сообщников, которым вы не смогли заплатить; положите их в колоду Выхода (за исключением Крестьян, которых помещают в общий зал таверны)!

Первый игрок отдаёт карту первого игрока своему соседу слева. Начинается новый раунд!

ПРИМЕР



Все игроки разыграли по два хода. В таверне находится одна карта полиции, поэтому начинается полицейское расследование. Мадлен, перед которой всё ещё лежит не закопанный труп, она должна положиться на услуги местного могильщика и платит ему 10 франков. Себастьян получает 2 франка, потому что две принадлежащие ему комнаты заняты. После того, как вы переложили оставшиеся в таверне 4 карты путников в колоду выхода, каждый игрок отдаёт 1 франк за каждую карту постояльца у себя в руке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Во второй раз, когда колода входа опустеет, закончите раунд. Игра завершается.

Примечание: Не разыгрывайте последний раунд, если в таверне меньше путников, чем игроков. В таком случае положите оставшиеся карты постояльцев в колоду выхода.

Каждый игрок, на столе перед которым лежит хотя бы один не закопанный труп, должен обратиться за помощью к местному могильщику, чтобы избежать ареста. Каждый игрок должен заплатить по 10 франков за каждый не закопанный труп на столе перед ним и затем сбросить все свои не закопанные трупы (при необходимости можно расплатиться чеком).

Подсчитайте прибыль от своих пристроек 3-го ранга.

Примечание: Даже сейчас вы не можете иметь больше 40 франков на счётчике богатства!

Подсчитайте прибыль каждого игрока, добавляя 10 франков за каждый его чек к его значению на счётчике богатства. Самый богатый игрок объявляется победителем! В случае ничьей победителем объявляется самый богатый игрок, под пристройками

которого закопано больше всех трупов. Если вам всё ещё не удалось определить победителя, игра заканчивается ничьей. Удачи в следующей игре!

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

НЕСМЕТНОЕ БОГАТСТВО *(если вы хотите освоиться с игрой)*

Вы можете набрать больше 40 франков. Как только вы превысили отметку в 40 франков, возьмите 4 тайла чеков на 10 франков и верните свой диск на начальную позицию на счётчике богатства.

ПЕРВЫМ ПРИБЫЛ, ПЕРВЫМ ОБСЛУЖИЛИ *(для новичков или для более быстрой игры)*

Первый игрок приветствует путников, но он не решает, в какую комнату поместить какого путника. Он размещает их в том порядке, в котором они прибывают: Первый путник попадает в комнату №1, второй — в комнату №2 и так далее.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В режиме одиночной игры следуйте базовым правилам со следующими изменениями:

- Подготовка к игре:

1. Сформируйте колоду карт постояльцев, убрав из неё 34 карты (для короткой игры) или 26 карт (для длинной игры).
2. Поместите 1 жетон ключа вашего цвета и 3 жетона ключей нейтрального цвета на двери таверны.
3. В дополнение к 2 крестьянам у вас в руке, положите 2 крестьян в общий зал таверны.

- Вы проигрываете, если к концу игры или во время полицейского расследования перед вами лежит хотя бы один не закопанный труп.

- Ваша цель — набрать наибольший счёт. В длинной игре проверьте свой ранг в соответствии с вашим счётом:

- 110-129 франков: подозрительный владелец таверны
- 130-149 франков: опасный владелец таверны
- 150-169 франков: гнусный владелец таверны
- >170 франков: демонический владелец таверны

	ЭФФЕКТ ПУТНИКА (ПРИСТРОЙКИ)	СОВЕТ/ПРИМЕР/ПОЯСНЕНИЕ
0	ЗЕМЛЕДЕЛЕЦ (ОГОРОД) / CULTIVATOR (VEGETABLE GARDEN) – Вы получаете 1 франк за каждую возведённую вами красную пристройку (включая эту).	Пристройку <i>Огород</i> лучше возводить ближе к концу игры, так как под ней нельзя закапывать трупы.
1	МАСТЕР (МАСТЕРСКАЯ) / MECHANIC (WORKSHOP) – С этого момента разыгрывайте на 1 сообщника меньше, когда выполняете действие <i>Возвести пристройку</i> .	<i>Пример: Вы можете возвести пристройку 1-го ранга, не разыгрывая карты из вашей руки. Вам необязательно пользоваться эффектом мастерской, когда вы совершаете действие Возвести пристройку.</i>
2	ВИНОКУР (ВИНОКУРНЯ) / DISTILLER (DISTILLERY) – В конце раунда вы не платите за одного из сообщников в своей руке.	<i>Пример: Если у вас в руке 2 сообщника, вы платите всего лишь 1 франк. Если к концу раунда у вас в руке не осталось карт, вы не получаете 1 франк.</i>
3	САДОВНИК (САДЫ) / GARDENER (GARDENS) – В конце каждого раунда, когда постояльцы покидают таверну, вы получаете дополнительные 2 франка.	-
3	АРХИТЕКТОР (ПАРК) / LANDSCAPER (PARK) – Вы получаете 4 франка. В конце игры получите 4 франка за каждую красную карту в колоде выхода.	-
3	МЯСНИК (МЯСНАЯ ЛАВКА) / BUTCHER (BUTCHER'S SHOP) – Теперь вы можете убивать сколько угодно путников за одно действие <i>Убить постояльца</i> .	Вы должны разыграть количество карт Постояльцев из своей руки, равное общей сумме рангов убитых путников. <i>Пример: Чтобы убить путника 1-го ранга и путника 2-го раунда, разыграйте 3 сообщников из своей руки. Внимание: Этот эффект применяется только к путникам в комнатах таверны, но не к крестьянам.</i>
0	ГАЗЕТЧИК (КИОСК) / NEWSBOY (KIOSK) – Вы получаете 1 франк за каждую возведённую вами синюю пристройку (включая эту).	Киоск лучше возводить ближе к концу игры, так как под ним нельзя закапывать трупы.
1	КОММИВОЯЖЁР (ПРИЁМНАЯ) / REPRESENTATIVE (PARLOR) – С этого момента разыгрывайте на 1 сообщника меньше, когда выполняете действие <i>Подкупить постояльца</i> .	<i>Вы можете подкупить путника 2-го ранга, разыграв всего лишь одну карту из своей руки. Вам необязательно пользоваться эффектом приёмной, когда вы разыгрываете действие Подкупить постояльца.</i>
2	КОНСЬЕРЖ (ОБСЛУЖИВАНИЕ) / CONCIERGE (ROOM SERVICE) – Поместите жетон обслуживания рядом с жетоном Ключа. Теперь, когда постоялец снимает эту комнату, он выплачивает сумму, равную его рангу.	На одной комнате может лежать не больше 1 жетона Обслуживания. <i>Пример: Путник 3-го ранга платит 3 франка владельцу жетона обслуживания, лежащего на его комнате.</i>
3	БАКАЛЕЙЩИК (БАКАЛЕЙНАЯ ЛАВКА) / GROCER (GROCERY) – Вы получаете 4 франка. В конце игры вы получаете 4 франка за каждую синюю карту в колоде выхода.	-
3	ВЛАДЕЛЕЦ ЛАВКИ (ЛАВКА) / SHOPKEEPER (STORE) – Теперь вы можете подкупить сколько угодно Путников за одно действие <i>Подкупить постояльца</i> .	Вы должны разыграть количество карт из своей руки, равное общей сумме рангов выбранных вами карт. <i>Пример: Чтобы подкупить 2 постояльцев 2-го ранга, разыграйте 4 карты. Примечание: Этот эффект применяется только к путникам в комнатах таверны, но не к крестьянам.</i>
3	ПИВОВАР (ПИВОВАРНЯ) / BREWER (BREWERY) – Теперь вы можете подкупить до 4 крестьян за одно действие <i>Подкупить постояльца</i>	Будьте осторожны, ведь вы должны заплатить крестьянам!

0	ПОСЛУШНИК (АЛТАРЬ) / NOVICE (ALTAR) – Вы получаете 1 франк за каждую возведённую вами фиолетовую пристройку (включая эту).	Пристройку <i>Алтарь</i> лучше возводить ближе к концу игры, так как под ней нельзя закапывать трупы!
1	МОНАХ (КОМНАТА) / MONK (ROOM) – Замените один белый жетон ключа на один из ваших жетонов ключей.	Монах позволяет вам заполучить одну их нейтральных комнат (количество открытых комнат остаётся прежним). <i>Пример: Вы можете закопать труп 3-го ранга, разыграв всего лишь 2 карты из своей руки.</i> Вам необязательно пользоваться эффектом погреба, когда вы выполняете действие <i>Закопать труп</i> .
2	АББАТ (ПОГРЕБ) / ABBOT (CELLAR) – С этого момента разыгрывайте на одного сообщника меньше, когда выполняете действие <i>Закопать труп</i> .	<i>Пример: Вы можете забрать обратно в свою руку карту крестьянина, которую вы разыграли, чтобы закопать труп 1-го ранга.</i>
3	СВЯЩЕННИК (ЧАСОВНЯ) / PRIEST (CHAPEL) – С этого момента вам не обязательно сбрасывать сообщников другого типа, когда вы применяете их для действия <i>Закопать труп</i> .	Вы должны одновременно разыграть количество сообщников, равное общей сумме рангов выбранных трупов. <i>Пример: Чтобы закопать 2 трупа 1-го ранга, вы должны разыграть 2 карты.</i>
3	АРХИЕПИСКОП (СКЛЕП) / ARCHBISHOP (CRYPT) – Теперь вы можете закопать сколько угодно трупов за одно действие <i>Закопать труп</i> .	
3	ЕПИСКОП (ЕПАРХИЯ) / BISHOP (BISHOPRIC) – Вы получаете 4 франка. В конце игры получите 4 франка за каждую фиолетовую карту в колоде выхода.	-
0	БАРОН (ЛЮСТРА) / BARON (GRAND CHANDELIER) – Вы получаете 4 франка.	-
1	ВИКОНТ (ДВУСПАЛЬНАЯ КРОВАТЬ) / VISCOUNT (KING SIZE BED) – Вы получаете 6 франков.	-
2	ГРАФ (СТОЛОВАЯ) / COUNT (DINING ROOM) – Вы получаете 9 франков.	-
3	ГЕРЦОГ (КОНЮШНЯ) / DUKE (STABLES) – Вы получаете 4 франка. В конце игры получите 4 франка за каждую зелёную карту в колоде выхода.	-
3	ПРИНЦ (ОРАНЖЕРЕЯ) / PRINCE (GREENHOUSE) – В конце игры вы получаете 3 франка за каждый чек.	-
3	МАРКИЗ (ПАВИЛЬОН) / MARQUIS (PAVILION) – Вы получаете 18 франков.	-

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ РАУНДА

ФАЗА 1: ПОПРИВЕТСТВОВАТЬ ПУТНИКОВ

ФАЗА 2: ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет своё первое действие. Аналогичным образом игроки выполняют своё второе действие.

В свой ход вы можете:

1. Подкупить постояльца;
2. Возвести пристройку;
3. Убить постояльца;
4. Закопать труп;
5. Спасовать (и отмыть деньги).

ФАЗА 3: КОНЕЦ РАУНДА

- а. Полицейское расследование;
- б. Постояльцы покидают таверну;
- в. Время расплатиться по счетам!