

Поднимем наши Кубки



Меню ПРАВИЛ

ИГРА ОТРАВЛЕНИЙ ТОСТАМИ, ПРИ БЕЗУПРЕЧНОМ ЭТИКЕТЕ
ДЛЯ 2-12 ВЕСЕЛЫХ ИГРОКОВ

В нашем великом Королевстве Отравы мы отказались от наследственной монархии много поколений назад. Не из-за нашего просвещенного подхода к правительству, заметьте, мы просто очень прагматичные люди. Поскольку никто не помнит о Короле, тихо умирающем от старости в постели, а процент смерти ядом в нашем аристократическом классе подозрительно близок к 100%, это просто казалось правильным. Все равно, мы все хотели бы быть Королем ... конечно, я имею в виду, мы все любим нашего Короля. Даже если последовательность преемственности может быть изменена так легко ... просто капля яда в правом кубике ... Что? О, ваше Королевское Высочество, не заметил вас там. Почему, конечно же, абсолютно безопасно пить из этого! Нет, не это, это мое...

Ингредиенты

КОМПОНЕНТЫ



6 Бокалов
(с 6 кольцами
в 6 цветах)



52 жетона

21 шт. Вино (красные), 15 шт. Яд (черные),
14 шт. Противоядие (белые)
1 шт. Противоядие Единорога (синий),
1 шт. Яд Огра (зеленый)



47 Жетонов ПО
(2-х номиналов)



21 Карта персонажей



6 Экранов игроков



6 Карт целей



6 Карт сомилье

Подготовка стола

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 4-6 ИГРОКОВ

(если вы играете с 2-3 или 7-12 игроками, см. «Десерт», стр. 5)

- 1 Кубки (по количеству игроков) ставятся в центр стола. Кубок перед Вами - это «Ваш кубок», все игроки должны находиться от Кубков на расстоянии вытянутой руки («Правило длины руки»), чтобы они не могли видеть, что внутри.
- 2 Каждый игрок получает экран, который представляет их Дом. Неиспользованные удалите со стола.
- 3 Каждый игрок также получает кольцо того же цвета, что и их Дом, и прикрепляет его к основанию Кубка перед ним.

Примечание: «Ваш кубок» всегда является тот, который перед Вами, независимо от цвета его кольца. Цветные кольца - это всего лишь способ помочь Вам следить за каждым бокалом во время игры.

- 4 Подготовьте Карты целей, возьмите те, которые соответствуют цвету Домов в игре, и поместите их на стол. Удалите все неиспользуемые Карты целей со стола.
- 5 Перемешайте Карты персонажей и раздайте по одной каждому игроку. Каждый читает свойства карты вслух.
- 6 Положите все жетоны «Вино», «Яд», «Противоядие», «Яд Огра» и «Противоядие Единорога» на стол, в общий доступ.



Закуски

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Игра «Поднимем наши Кубки» состоит из трех Раундов. Выполните следующие шаги для подготовки к каждому из них:

- 1 Каждый игрок должен взять Кубок с кольцом, который по цвету соответствует их Дому и поместить его перед собой.
- 2 Каждый игрок берет 3 жетона Вина, 2 Яда и 2 Противоядия и помещает их за свой экран.
- 3 По договоренности или бросить кубик - выбрать Ведущего.
- 4 Ведущий берет 1 жетон Противоядия, 2 жетона Яда, остальные Вино, столько, чтобы общее количество жетонов соответствовало количеству игроков. (Пример: если Игроков 5, Ведущему нужно - 1 Противоядие, 2 Яда и 2 Винных жетона). Затем Ведущий произвольно (в слепую) раскладывает по одному жетону в каждый Кубок. НИКТО не видит и не знает что в Кубках!



Вы начинаете каждый раунд с 3 винных жетонов, 2 жетонов яда и 2 жетонов противоядия.



В зависимости от количества Кубков, возьмите эти жетоны, произвольно и тайно «вылейте» их в Кубки.

- 5 Ведущий раздает каждому участнику Карту цели. Это будет их Цель, то есть игрок, которого они должны «отравить».
- 6 Начиная с Ведущего и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок смотрит на свою Карту цели, а затем помещает ее лицевой стороной вверх перед экраном, чтобы она была легко видна всем игрокам. Поскольку Вы не можете в игре «отравить» себя, если ваша Карта цели показывает ваш собственный Дом, поменяйте карту цели с игроком слева от Вас.
- 7 Начиная с Ведущего и идя по часовой стрелке, каждый игрок, обладающий способностью Персонажа «В начале каждого Раунда», может теперь использовать свои способности.

Публичное заявление о причинах надвигающейся мести не является обязательным, но оно высоко ценится.



Основная Игра

И Г Р А

Каждый из 3 Раундов состоит из нескольких действий, выполняемых игроками по очереди. Раунд заканчивается, когда один из игроков предлагает Тост.

Начиная с игрока по левую сторону, каждый игрок, в свою очередь, может выполнить до двух действий из следующего списка:



Налить

Тайно (не показывая никому) положите один из жетонов из-за Вашего экрана в любой кубок. Убедитесь в правильности Вашего поступка (выбора).



Заглянуть

Загляните в свой кубок, чтобы увидеть, какие жетоны в нем (это исключение из «правила длины руки»).

«Дегустация букета» вашего вина – отличный способ узнать о «подлых» деяниях!



Вращение

Переместите все Кубки на одиx шаг по часовой или против часовой стрелке (то есть влево или вправо).

Первоначальная отравийская традиция требовала абсолютной тишины при вращении Кубков. В игре приветствуется закрыть глаза («умереть») при «отравлении».



Замена

Обменяйтесь Кубком с любым другим игроком.

Разумеется, обменять кубки - это признак полного доверия и уважения. Или что-то в этом роде.



Тост

Предлагайте Тост! Раунд заканчивается немедленно - перейдите к «Тост» (см. Следующую страницу).

Вы можете выполнить это действие только в качестве первого (и единственного) действия в Вашем ходу, и только если у Вас нет Винных жетонов, оставшихся за Вашим экраном в начале Вашего хода.



Пропустить

Вы можете пройти без выполнения какого-либо действия.

Обратите внимание, что:

- Вы можете выполнить одно и то же действие дважды в один и тот же ход;
- Вы можете выполнить одно или нулевые действия;
- Способности персонажа переопределяют правила!

Полезное предложение: на этом этапе игры каждый игрок будет иметь свои собственные схемы и попытается довести их до завершения. Следовательно, Кубки будут перемещаться довольно много. Чтобы облегчить Ваши первые несколько игр, постарайтесь следить за 2-мя Кубками: «отравленным» для Вашей Цели и безопасным для себя.

Тост

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда произносится Тост, обычный ход игроков заканчивается и начинается специальная «Тактическая фаза». Начиная с игрока слева от произнесшего Тост и продолжая движение по часовой стрелке, каждый игрок может выполнить ОДНО последнее действие. Произнесший Тост будет последним, кто выполнит это окончательное действие.

После того, как окончательные действия были выполнены, начиная с игрока слева от произнесшего Тост и идя по часовой стрелке, каждый игрок может использовать свойства Персонажа «Перед тем как выпить» (т. е. ДО раскрытия содержимого Вашего кубка).

Примечание: Если только в описании не указано что Вы НЕ МОЖЕТЕ использовать свою способность Персонажа во время фазы Тоста.

Затем каждый игрок берет Кубок перед ним, независимо от цвета его Кольца, и показывает его содержимое:

Для каждого жетона Противоядия из Вашем Кубке удалите 1 жетон Яда. Если после этого среди Ваших жетонов по-прежнему будет хотя бы 1 жетон Яда, Вы были отравлены. Если больше нет жетонов Яда, Вы выжили. Остальные жетоны Противоядия (если они есть) не имеют другого эффекта. Винные жетоны не влияют на то, выжили ли Вы или отравились!

Вы получаете:

1 ПО если Вы выжили

1 ПО если Ваша Цель отравлена

+1 ПО если Вы достигли обеих вышеуказанных целей

1 ПО если у Вас больше всех Винных жетонов в Вашем Кубке (независимо от того, выжили Вы или нет, если есть ничья, никто не получает это ПО)

Примечание: Некоторые способности Персонажа изменяют правила подсчета очков для их игрока (Вы применяете их эффект вместо обычного подсчета). Бонусное ПО для «Большинство жетонов Вина», игрок с большинством Винных жетонов в своем Кубке получает 1 Победное Очко.

Держите жетоны Победных Очков скрытыми за экраном. После того, как очки были получены, текущий Раунд заканчивается. Все игроки должны вернуть жетоны напитков, которые находятся за экранами. Затем начните следующий Раунд, повторив шаги, описанные в «**Закуски**» стр. 3.

В конце третьего Раунда игра окончена: победителем является игрок с наибольшим количеством Победных Очков!

В оригинальных правилах сказано: В случае ничьей, Игроки с равным количеством Победных Очков предоставляют свои Кубки Ведущему, который в свою очередь рандомно (случайным образом) по одному жетону напитков раскладывает по Кубкам, предварительно подготовив количество жетонов, состоящих из Винных и одного Яда, равному количеству Игроков. Произносится Тост и Игроки показывают жетоны напитков. НО это не справедливо!

**Наше мнение -
ПРОДОЛЖАЙТЕ ИГРАТЬ!**
(mariupol_cia)

Ненавижу узы.



Ниже Вы можете найти несколько необязательных правил для опытных игроков и различные игровые режимы для игр с менее чем 4 или более 6 игроками.

Включите Вашу Память

В начале игры снимите цветные кольца с Кубков.

Просто попробуйте вспомнить, где находился этот чертов «Яд Огра» после того, как Вы выпили его.

Поднимите Ваш Кубок снова

Если Вас «отравили», сбросьте свою Карту Персонажа и возьмите новую для следующего Раунда.

Но, пожалуйста, не разрывайте Карты, они Вам не причинили вреда. Почему Вы их ненавидите?

*Ах... Почему я только хочу убить своих старых врагов?
Как насчет того, чтобы убить всех?
Будет ли это работать?
В конце концов, сегодняшние
друзья - это просто враги
завтрашнего дня.*



Русские Кубки (2 или 3 игрока)

С менее чем 4 игроками правила в основном такие же, как и обычные, со следующими изменениями:

Настройка Стола

- † Играйте без ВСЕХ Карт и цветных колец.
- † Разместите все 6 Кубков посередине стола, на расстоянии вытянутой руки от всех игроков.

Основная Игра

- † Игроки по очереди выполняют ОДНО действие. Все действия работают как в обычной игре, за исключением действия «**Вращение**» (Вы не можете повернуть в игре с двумя игроками) и «**Затмена**» (Вы не можете поменять местами любые два Кубка: потому что ни один игрок не имеет СВОЕГО Кубка).
- † После Тоста игрок слева от произнесшего Тост «пьет» из любого Кубка и раскрывает его содержимое: если Кубок отравлен, он убирается из Раунда. Если нет, то Кубок и его содержимое сохраняется перед игроком. Затем следующий игрок выбирает Кубок и так далее, пока не останется только один выживший или пока не будут выбраны все Кубки
- † В случае двух или более выживших игроков побеждает тот игрок, у которого больше Винных жетонов. Он является победителем Раунда. Если количество жетонов одинаково у нескольких игроков, то Они являются победителями.
- † Каждый раз, когда Вы выигрываете Раунд, Вы получаете 1 Победное Очко. Победителем является первый игрок, получивший 3 ПО. Если таких игроков несколько то они разделяют победу.



Сомелье (от 7 до 12 игроков)

С более чем с 6 игроками Вы будете играть в парах как Благородная Знать и их Сомелье. Правила в основном такие же, как и обычные, со следующими изменениями:

Настройка Стола

- † Каждая пара считается единым «игроком», за исключением того, что Знать и Сомелье получают по одной персональной Карте.
- † С нечетным количеством игроков «Дополнительный» игрок участвует в качестве обычного игрока, как в версии игры для 4-6 игроков.

Закуски

- † Сомелье сидит по правую руку от Знати. Только Дворянам разрешено держать свою Карту персонажей лицом вверх. Карты Сомелье должны быть перевернуты лицом вниз. Они не смогут использовать свои особые способности для этого Раунда.
- † Каждому Сомелье раздайте, случайным образом, по одной Карте Сомелье. Уберите неиспользованные со стола, если они остались, не глядя на них. Затем каждый Сомелье тайно смотрит на свою Карту. Если они **верны** ♣, они должны будут помочь своей Знати выжить. Если они **предатель** ♠, им придется попытаться отравить свою Знать. Но Знать понятия не имеет, могут ли они доверять своему Сомелье или нет!

Основная Игра

- † Каждая пара объединяется. Когда настанет их очередь, Сомелье всегда играет перед Знатью, если только Знать не предлагает Тост.
- † Каждый игрок пары получает только 1 действие за ход. «Дополнительный» игрок, если он есть, получает, как обычно, 2 действия.
- † Сомелье не может предложить Тост.
- † Знать теперь не может использовать действие «Заглянуть».
- † Если это разрешено их Знатью, Сомелье может использовать способность Карты персонажа Знати.
- † В начале каждого хода проверьте, есть ли Вино за Вашим экраном (Домом). Если нет, то Знать может принять решение предложить Тост до хода Сомелье. Если Знать решает не делать этого, пара играет как обычно (сначала Сомелье, затем Знать).

Тост

- † Во время фазы Тост, когда наступает их очередь, каждый Сомелье может выполнить 1 действие «Заглянуть» до того, как Знать выполнит окончательное действие. «Дополнительный» игрок, если он есть, по-прежнему получает только 1 окончательное действие, так как у него нет риска иметь предателя в своей команде.
- † Во время подсчета очков, верный Сомелье ♣ получит такое же количество ПО как и Знать. Предатель-победитель ♠, вместо этого, получит 3 ПО, если их Знать «отравлена», или 0 ПО, если их Знать выживет.
- † После каждого Раунда игрок, который был Знатью, будет играть в качестве Сомелье для игрока слева. Переверните Карты персонажей лицевой стороной вверх или вниз, соответственно. С нечетным количеством игроков «Дополнительный» игрок будет играть как Знать с игроком справа, а игрок слева от него будет новым «Дополнительным» игроком. Начните новый Раунд, следуя измененной процедуре «Закуски».
- † Вам не нужно держать Ваши ПО за экраном. Каждый игрок должен держать свои жетоны Победных Очков перед собой.

Пожалуйста, сделайте глоток из моего Кубка и подскажите мне, безопасно ли пить из Кубка моего соседа?



Отравийские Благородные Дома

НАШИ УВАЖАЕМЫЕ ГОСТИ

Дом Мицети

Крупнейший производитель древесины в Отравии, их обширные лесные поместья являются богатейшим источником мухоморов, смертельных капель и других деликатесов.

A Taste of Glory



Дом Вейспендорф

Эта семья построила своё состояние на пчеловодстве и торговле медом. Они также узнали ... полезные свойства пчелиных укусов на их собственной коже.

Beware Our Sting

Дом Теүдеру

Лорды неприветливых южных болот Отравии, они обязаны своей властью земноводным, которых они размножают, для их токсичных секретов кожи.

Hear Me Croak!



Дом Ван Вицер

Известные гурманы, у этих морских торговцев есть склонность к мясу рыбы Фугу. Страсть столь же опасна, как и участие в их праздничном банкете.

Delicious and Deadly

Дом Аконтьер

Они снабжают подвалы всех благородных семей Отравии лучшими винами. Разумеется, их ботаническое мастерство имеет, другое, смертельное, намерение.

Baneful is Graceful



Дом Аранерос

Аранерос находился на троне дольше, чем любой другой Дом. Легко понять, почему: пауки - их любимое хобби.

Bite the Hand that Poisons You

SPECIAL THANKS: Tim Page would like to thank Moxie Creative; Vicky, Elliot and Alice Page; Jackson Pope; Tim's Leamington play-testers and the supporters and backers of the *Toast!* Kickstarter project. Nick Miles would like to thank Sally, John, Viv, Jonathan, Pesty and AJ. Horrible Games would like to thank Heiko Eller, Valentina Adduci, Angelica Gigli, Harald Bilz, David Preti, Alfredo Genovese, Anna Genovese, Ari Emdin, Pietro Righi Riva, Noa Vassalli, Martina Marinoni, Lucarici, Fabio Leva, Alessio Vallese, Gabriele Golfarini, Alice Caroti, Aureliano Buonfino, Franchino Quintiliano, Giuliano Acquati, Marco-Brera, Lucio Brera, Giulia De Florio, Matteo Cremona, Andrea Marinetti, Valentina Sacchi, Michele Marotta, Mauro Marinetti, Diego Magnani, Simona Cafazzo, Davide Berté, Antonella Frezza, Flavio Franzone, Piernicola Giacobbe, Dalila di Vairo, Francesco Granone, Roberta Signorello, Andrea Greco, Sabrina Travi, Michael Maneia, Rossana Barbati, Davide Leopizzi, Paolo Falabrino, Ludus Iovis Diei, La Tana dei Goblin di Lodi e di Pisa.

DESIGN: Tim Page | **ARTWORK:** Nick Miles

GRAPHIC DESIGN: Heiko Günther | **ART DIRECTION:** Lorenzo Silva

GOBLET'S 3D MODEL: Edoardo Roncaldier

PROJECT MANAGER: Federico Spada, Lorenzo Silva

PRODUCTION MANAGER: Alessandro Pra' | **PRODUCT RESEARCH:** Federico Latini | **ENGLISH RULEBOOK:** Alessandro Pra' and William Niebling

CMON EDITION | PRODUCTION: Thiago Aranba, Guilherme Goulart & Carolina Negrão | **PUBLISHER:** David Preti



перевод на
русский



www.horrible-games.com
www.cmon.com customercare@horrible-games.com

