



Хочу поделиться с вами некоторыми из созданных (и украденных) мною игр, в которые моей группе было интереснее всего играть, когда их персонажи находились в тавернах. Это коллекция из 14 моих любимых трактирных забав, которые вы

можете попробовать включить в свою игру! Помните, что во многих играх могут участвовать и неигровые персонажи.

Гоблинское яблочко

- Игра в дартс.
- Все игроки делают одинаковую ставку, создавая общий «банк».
- Каждый игрок по очереди бросает одновременно **1к20** и **1к6** три раза подряд. к20 определяет, в какой числовой сектор он попал. к6 определяет конкретное место внутри этого сектора. 1 — это внешнее кольцо (удвоение), 3 — внутреннее кольцо (утроение), 2 и 4 приносят очки согласно сектору, 5 — «гоблин», дающий 25, а 6 — «яблочко», дающее 50 очков. Первый игрок, набравший 301 очко, забирает банк.

Двадцать одно

- Вариация блэкджека.
- Все игроки делают одинаковую ставку, создавая общий «банк».
- Каждый игрок имеет доступ к следующим костям: **к20, к12, к10, к8, к6 и к4**.
- Игрок выбирает, какую кость бросить, его цель — в итоге набрать сумму как можно ближе к 21 без перебора. Когда он бросает кость, её нужно отложить в сторону, выпавшее число добавляется к его общему счёту — теперь он не сможет использовать эту же кость снова. Игроки по очереди бросают сначала ДВЕ кости по своему выбору, затем продолжают по очереди бросать ОДНУ кость по своему выбору, пока все не наберут или не переберут.
- Тот, у кого выпадет число наиболее близкое к 21, без перебора, забирает банк.

Жонглирование кинжалами

- Испытание ловкости
- Необходимо пройти проверку Ловкости с уровнем сложности 10 для двух кинжалов, УС 15 для трёх кинжалов и УС 20 для четырёх кинжалов со ставками на то, как долго жонглер сможет продолжать. При провале он получает 1к6 несмертельного колющего урона.

Армрестлинг

- Испытание силы
- Победа над противником в проверке способности Силы позволяет вашей руке придвинуться на шаг ближе к победе. Вам нужно сделать три шага, чтобы уложить руку противника на стол. Критический успех засчитывается как два шага.



Фруктовая машина

- Простой игровой автомат.
- Стоимость игры — **5 золотых**.
- Игрок выбирает один из игровых автоматов. Чем ниже шанс выигрыша, тем больше джекпот.
- Он одновременно бросает три одинаковые кости. Если все числа совпадают, он побеждает. Вот так просто!
 - 3к4 = шанс 1/16, 64 золотых
 - 3к6 = шанс 1/36, 144 золотых
 - 3к8 = шанс 1/64, 256 золотых
 - 3к10 = шанс 1/100, 400 золотых
 - 3к12 = шанс 1/144, 576 золотых
 - 3к20 = шанс 1/400, 1600 золотых

Автомат черепов

- Усложнённый игровой автомат с меняющимся результатом.
- Стоимость игры — **2 золотых**.
- Игрок бросает кости по одной, начиная с к4. Если выпало 3 или меньше, он может остановиться и забрать свой выигрыш или перейти к к6. Если на к6 выпадет 3 или меньше, то он может остановиться и забрать свой выигрыш или перейти к к8, и так далее.
- Выигрыш становится всё выше и выше по мере того, как игрок поднимается вверх, но шансы на выигрыш при этом становятся всё ниже. Если в любой момент выпадет 4 или выше, игра заканчивается, и можно начать заново.
- Выигрыш на к4 составляет 2 золотых, на к6 — 5 золотых, на к8 — 20 золотых, на к10 — 100 золотых, на к12 — 500 золотых, а на к20 — джекпот в 2000 золотых.

Тройка на вылет

- Простая игра в кости.
- Все игроки делают одинаковую ставку, создавая общий «банк».
- Игроки по очереди бросают 5к6. Все числа на кубике имеют номинальную стоимость, кроме 3, которая стоит 0. Игрок с наименьшей суммой очков забирает банк.

Покер на костях

- Техасский холдем с костями.
- Каждый игрок выбирает две разные кости и бросает в закрытую. После этого игроки делают ставки или пасуют. Крупье бросает по очереди к6, к8 и к10. После каждого броска игрок может решить повысить ставку или спасовать.
- Забирает банк игрок с лучшей рукой в соответствии с приведенным ниже рейтингом:
 - Пять одинаковых
 - Четыре одинаковых
 - Фулл-хаус (три одинаковых, и две других одинаковых)
 - Стрэйт (пять в ряд)
 - Три одинаковых
 - Две пары
 - Одна пара
 - Наивысшее число

Секрет под кружкой

- Стратегическая игра.
- Все игроки делают одинаковую ставку, создавая общий «банк».
- Каждый бросает **к4, к6, к8, к10, к12 и к20** в закрытую, используя стаканы или кружки.
- Чем больше число, тем лучше. У каждого игрока есть один переброс, который он может (не обязан) использовать в любое время игры, перебрасывая ВСЕ свои оставшиеся кости (даже хорошие числа).
- В каждом раунде все игроки берут одну брошенную ими кость и кладут её на середину стола, прикрывая рукой. Все игроки раскрывают кость, и наибольшее число выигрывает раунд. Если числа одинаковые, побеждает кость с меньшим количеством граней. Полная ничья решается повторным броском этих костей. Так делается до тех пор, пока все шесть костей не будут использованы, и игрок, набравший наибольшее количество очков, забирает банк.

Мёртвый глаз

- Усложнённая игра в кости.
- Все игроки делают одинаковую ставку, создавая общий «банк».
- Все игроки берут в руки **к20, к12, к10, к8, к6 и к4**. Каждый бросает все кости для начала игры. Когда на любой кости игрока выпадает 1, он должен выбросить свою «лучшую» кость (к20, затем к12 и т.д.) Если выпадает несколько 1, то игрок выбрасывает соответствующее количество костей, начиная с «лучшей». Последний, у кого в руке остались кости, забирает банк.

Корона и якорь

- Простая игра со ставками.
- Игрок может положить любое количество золота на сетку, пронумерованную от 1 до 6. Затем он бросает 3к6 один раз.
- Если одна кость совпадает с выбранным номером, игрок получает обратно первоначальную ставку. Если две кости совпадают с номером ставки, выигрыш составляет 2X от первоначальной ставки. Если три кости совпадут с номером ставки, выигрыш составит 3X от первоначальной ставки. Если ни одна кость не совпадает с номером ставки, то первоначальная ставка проиграна.

Колесо неудачи

- Игра в рулетку.
- Перед игроками есть сетка 2x10 с числами от 1-20 и два отдельных поля: «чётное» и «нечётное». Игрок кладёт золото на любое число, на границу между двумя числами, на угол между четырьмя числами или на поля «чёт/нечёт». Затем крупье бросает к20 и выплачивает выигрыши, если они есть.
- Выигрыш зависит от шансов на победу:
 - Четное или нечетное (коэффициент 2:1)
 - Угловая ставка (коэффициент 5:1)
 - Разделённая ставка (коэффициент 10:1)
 - Простая ставка (коэффициент 20:1)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Чётное

Нечётное

Гонки животных

- Усложнённая игра со ставками.
- Игроки могут поставить любое количество золота на любое из пяти животных.
- Длина ипподрома равна 13 секциям, а 14-я является финишной чертой. Игроки и мастер могут взять под контроль по одному животному (для простоты). Каждый ход одновременно производятся броски для всех пяти животных.
- **Лиса = 2к4** (средняя скорость 5, максимальная 8)
 - 50% шанс (коэффициент 2:1)
- **Собака = к4 + 2** (средняя скорость 4,5, максимальная 6)
 - 20% шанс (коэффициент 7:2)
- **Крыса = к8 - 1** (средняя скорость 3,5, максимальная 7)
 - 15% шанс (коэффициент 9:2)
- **Свинья = к12/2 с округлением вверх** (средняя скорость 3,5, максимальная 6)
 - 7,5% шанс (коэффициент 10:1)
- **Барсук = к6** (средняя скорость 3,5, максимальная 6)
 - 7,5% шанс (коэффициент 11:1)
- Если два животных достигают финиша в один и тот же ход, то побеждает то, которое в итоге оказывается дальше. Если два животных достигают финиша с одинаковым количеством оставшегося движения, то победитель определяется ещё одним броском кости.
- Коэффициенты ставок зависят от шансов животного на победу (каждый золотой, поставленный на лису, принесёт победителю 2 золотых).
- После нескольких забегов дрессировщики отправляют своих животных отдыхать до конца дня.

Лжец

- Усложнённая игра с блефом.
- Все игроки делают одинаковую ставку, создавая общий «банк».
- В начале все бросают одну кость, чтобы определить, кто ходит первым. Затем все одновременно бросают 5к6 в закрытую, используя стаканы или кружки.
- Посмотрев на свои выпавшие числа, первый игрок называет какое-нибудь сочетание одинаковых значений. Например, если у него под кружкой две двойки, он может объявить это — а может попытаться предугадать с некоторой математической уверенностью, что среди всех брошенных костей на столе, включая его собственные, есть в общей сложности «три двойки». Тогда следующий игрок должен предложить либо большее общее количество костей: «четыре двойки», либо оставить то же количество, но перейти к большему количеству граней: «три тройки», блефуя по мере необходимости.
- Если активному игроку кажется, что предыдущий соперник назвал маловероятное сочетание, он объявляет того лжецом. После этого все игроки должны поднять свои кружки, чтобы показать результат. Если названного количества костей нет на столе, лжец теряет одну кость. То же наказание применяется к обвинителю, если названные кости оказались на столе. Игра продолжается до тех пор, пока кости не останутся только у одного игрока, который и забирает банк.