



ПРАВИЛА ВАШЕГО ПУТЕШЕСТВИЯ

ОРАНЖ

КВЕСТ

В ПОГОНЕ ЗА КОНФЕТНЫМ ДЖО

ОРАНЖ КВЕСТ: В ПОГОНЕ ЗА КОНФЕТНЫМ ДЖО

 Количество игроков: 2-6  Возраст: 14+  Длительность: 15-40 мин.

Это игра о невероятном путешествии в поисках Конфетного Джо – преступника, который ограбил поезд, перевозивший самую большую партию конфет в истории. Конфеты очень ценные, осталось их немного, и заполнить себе несколько – мечта каждого.

Вас ждёт путешествие по разнообразным местам, сражения с боссами и друг с другом, чтобы заполучить как можно больше конфет, которые в конце игры и определяют победителя. Приготовьтесь: в ход пойдёт всевозможный арсенал, включая тортики, бомбы, разнообразное оружие и боевые приёмы, и даже котики не останутся в стороне!

СОСТАВ ИГРЫ

Игровые карточки – 145 шт, монетка – 1 шт, правила игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто соберёт больше всех конфет.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Создайте своё будущее приключение!

А. Перемешайте и положите в центр стола лицом вниз три колоды из соответствующих карточек:



Конфетный Джо всегда должен лежать в самом низу колоды боссов, а количество карточек боссов в колоде должно соответствовать количеству раундов, которые вы хотите сыграть. Неиспользуемые карточки боссов уберите в коробку.



Б. Вспомогательные карточки урона соберите в отдельную стопку – карточки в этой стопке считаются свободными для использования.



В. Если в игре участвуют 5 или 6 игроков, положите на стол карточку усиления боссов вверх стороной, соответствующей количеству игроков. В дальнейшем карточка подкладывается под карточку босса, тем самым усиливая его и увеличивая награду. Бонус к награде для победивших босса игроков одинаково добавляется к каждому типу наград (см. «Распределение наград»).

Раздайте снаряжение!

Странно было бы начинать путешествие неподготовленными, поэтому каждому игроку случайным образом раздаётся:

А. По одной карточке героя – это ваши персонажи на текущую игру. Положите карточку героя перед собой в открытую. Неиспользуемые карточки героев уберите в коробку.



Способности некоторых героев вызывают у них усталость. Если на карточке героя есть значок поворота, такая способность используется 1 раз за раунд: со значком  – в любой момент, со значком  – во время боя с боссом и в дуэли. После этого герой считается уставшим. При использовании способности поверните карточку героя, чтобы было понятно, что она использована. В начале следующего раунда разверните карточку в исходное положение, чтобы иметь возможность использовать способность вновь.

Б. По 5 карточек действий в закрытую – это начальный набор карточек в руке.

Если у игрока на руках более 7 карточек, он немедленно (до совершения любых других действий) должен выбрать лишние карточки и положить их из руки рубашкой вверх в свой «конфетный запас», чтобы на руках осталось ровно 7 карточек.

КОНФЕТЫ

Оборотная сторона (рубашка) карточек действия = 1 конфета.

Конфетный запас – это карточки действий, которые кладутся под карточку героя рубашкой (изображением конфеты) вверх. Если по ходу игры игроку нужно **получить** конфеты, он берёт необходимое количество карточек из колоды действий и кладёт их перед собой рубашкой вверх под карточку героя в свой «конфетный запас». Если игроку нужно **забрать** конфеты у другого игрока, тогда он берёт конфеты из «конфетного запаса» другого игрока. Если игрок **теряет** конфеты, их нужно убрать из «конфетного запаса» в сброс.



Карточки в «конфетном запасе» и карточки в руке не являются одним и тем же – их нельзя смешивать.

Брать карточки из «конфетного запаса» в руку нельзя. Игроки не должны скрывать количество конфет в своём «конфетном запасе». Смотреть, какие карточки стали конфетами, нельзя.



КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЙ

Вот мы и добрались до самого разнообразного и невероятного арсенала наших героев!

Для игры вам доступны 102 карточки действий, которые нужно разыграть с руки, чтобы совершить какое-либо действие, например, навредить или помочь товарищу (хотя чаще навредить, конечно).

После розыгрыша или отмены карточки действия, если по их свойствам не указано иное, отправляются лицом вверх в стопку сброса, рядом с колодой действий.

Если в ходе игры в колоде действий не осталось карт, тут же перемешайте стопку сброса и положите её лицом вниз на место колоды действий. Если в ходе игры так сложилось, что закончилась колода действий, а в сбросе нет карт, то каждый игрок тут же убирает

в сброс по 10 конфет из своего «конфетного запаса» – из этих карточек нужно сформировать новую колоду действий.

Если по правилам игры или тексту карточки игроку нужно совершить действие, которое нет возможности совершить в полном объёме, игрок должен выполнить его настолько, насколько возможно.

Пример 1: Брюс сыграл карточку «Торгаш» на Дольфа. У Брюса в руках остаётся всего одна карточка действия. Несмотря на то, что на карточке «Торгаш» говорится о двух карточках, Брюс отдаёт Дольфу всего одну, поскольку больше не может.

Пример 2: Игроки проиграли боссу и должны сбросить по 2 конфеты, но у Сильвестра в конфетном запасе всего одна конфета, поэтому он сбрасывает только её одну.

Пример 3: Событие «Бардак» требует от игроков положить две карточки в центр стола, но у Чака в руках всего одна карточка действия, поэтому он кладёт в центр одну карточку, а не две.

Карточки действий бывают нескольких видов и различаются по цвету рамки:

Карточки быстрых действий – с жёлтой рамкой. Вы можете разыграть их в любой момент игры. Вообще в любой – как только начнётся игра, попробуйте разыграть одну, и сразу всё поймёте!

Если карточка быстрого действия уже разыгрывается, то придётся подождать, пока не будет полностью выполнено действие предыдущей, чтобы сыграть следующую. Исключением является «Блок», которым можно отменить любое действие и даже действие другого «Блока».



Боевые карточки – с красной рамкой. Любите драки? Тогда этот раздел для вас! Эти карточки наносят или сокращают урон. Разыгрываются только в свой ход во время **боя с боссом** и в **дуэлях**.

Карточки для нанесения урона (с минусом) кладутся перед сыгравшим их игроком, чтобы было понятно, кто этот урон нанёс.



Карточки, сокращающие урон (с плюсом), можно разыграть, когда какой-либо герой уже нанёс урон. Они подкладываются к сыгранным боевым карточкам игрока, урон которого нужно сократить, и уменьшают общее количество его урона. Нельзя сократить урона больше, чем нанёс игрок.

Пример: Сильвестр сыграл карточку «Гвоздарь» (-40), чем нанёс боссу 40 урона. Арнольд в свой ход разыграл «Дао-колу» (+20) и положил её на карточку «Гвоздарь», сыгранную Сильвестром. Теперь считается, что Сильвестр нанёс боссу всего 20 урона (-40+20=-20). Если бы Сильвестр сыграл карточку «Хук» (-10) и нанёс боссу 10 урона, то «Дао-кола» сократила бы 10 урона боссу вместо 20, полностью перекрыв урон от «Хука».

Карточки для вечеринки – с синей рамкой. Разыгрываются только во время вечеринки. Здесь всё просто: во время вечеринки вы можете разыграть сколько угодно таких карточек в свой ход и насладиться их эффектом.





Значки на карточках действий

У некоторых карточек действия есть значки в верхнем левом углу, которые показывают, каким дополнительным эффектом будет обладать то или иное действие.



«Значок рюкзака» – прикрепляемое к игроку снаряжение. Эти карточки выкладываются рядом с карточкой героя и находятся на столе до конца игры или до определённого момента, когда их нужно будет снять по условиям игры (например, их отменяют

картой «Блок»). Они могут быть использованы только один раз за раунд: со значком  – в любой момент, со значком  – во время боя с боссом и в дуэли. Если кратко: это как карточки героев, только карточки действий.



«Значок черепка» – прикрепляемые к игроку проклятия. Они по определению не несут ничего хорошего. Такие карточки кладутся рядом с карточкой героя и срабатывают при наступлении указанного в них события, а после выполнения их эффекта сразу скидываются в сброс. Например, «Метка» срабатывает, как только начинается бой с боссом.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ КАРТОЧКИ УРОНА

Двусторонние карточки с изображением монетки используются, если нужно отметить, что действие какой-либо боевой карточки было усилено или ослаблено. Чтобы усилить боевую карточку, просто положите на неё сверху нужное количество вспомогательных карточек урона соответствующей стороной («+10»). Если урон необходимо сократить, то положите нужное количество вспомогательных карточек урона другой стороной («-10»).



Пример: Разыгрывая «Гвоздарь», Сильвестр бросил монетку, чтобы усилить урон от карточки. Удача ему улыбнулась, он должен взять вспомогательную карточку и положить её стороной с красным полем (-10) вверх на карточку «Гвоздаря», чтобы в сумме урон составлял 50 (-40+(-10)= -50).

Вспомогательные карточки убираются обратно в свою стопку, если усиленная или ослабленная ими карточка сбрасывается.

Используйте вспомогательные карточки ещё и для того, чтобы показать бонус к жизням босса, если того требует событие местности.

Выберите главаря!

Он же первый игрок – будет ходить первым в первом раунде игры. Это весьма ответственная роль, и мы рекомендуем выбирать на неё наиболее опытного игрока в «Оранж Квест». Впрочем, вы можете просто выбрать первого игрока случайным образом и считать, что он самый опытный. Каждый хочет побыть главарём, поэтому после окончания каждого раунда это звание передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Выдайте первому игроку монетку.

МОНЕТКА

Плоский предмет круглой формы с двумя (на самом деле тремя) сторонами.



Монетка определяет направление, в котором разыгрываются события, участвует в боях, а также решает все спорные вопросы.

Монетка используется для того, чтобы показать, чей сейчас ход. После завершения хода монетка передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Возможность бросить монетку игрок получает, только если на карточке, которую он разыгрывает или открывает, об этом говорится. Если на карточке написано «можешь бросить монетку», игрок, играющий действие, выбирает, бросать монетку или нет. Если на карточке написано «брось монетку», игрок, играющий действие, обязан бросить монетку.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Ваше путешествие будет длиться несколько суток. Не-не-не, спокойно! Конечно же, это условные игровые сутки, а не настоящие (1 условные сутки = 1 раунд). Количество раундов определяется количеством боссов; таким образом, максимальная продолжительность игры составляет 6 раундов. Однако вы можете сами для себя определить, будет ли путешествие длинным или коротким. Например, чтобы ваше путешествие продлилось 4 раунда, просто уберите из колоды боссов 2 случайные карточки. Главное, не забудьте оставить главного злодея – Конфетного Джо – в игре!

Игра заканчивается, когда закончится последний раунд.

Каждый раунд делится на 4 фазы. В каждой фазе можно разыгрывать только определённые карточки. В свой ход игрок может разыграть с руки сколько угодно карточек, разрешённых в текущей игровой фазе. Способности героев можно использовать в любой фазе. В начале каждой фазы ход возвращается к первому игроку раунда. Фазы (рядом указаны типы карт, которые можно применять в это время суток):

УТРО – ПОДГОТОВКА ⚡

Можно разыгрывать карточки быстрых действий (с жёлтой рамкой).

Время подготовиться к приключению!

1. Герои отдохнули и полны сил – разверните повёрнутые карточки героев и прикрепленные карточки в исходное положение.
2. Теперь время новых «игрушек» – игроки, начиная с первого, по очереди по часовой стрелке берут в руку по 2 карточки из колоды действий. Если после добора количество карточек превышает 7, то лишние карточки кладутся в «конфетный запас».

ДЕНЬ – ПУТЕШЕСТВИЕ ⚡

Можно разыгрывать карточки быстрых действий (с жёлтой рамкой).

Пора бы уже и двигаться начать, сони!

Исследуйте местность, куда пришли герои: откройте верхнюю карточку колоды местностей и положите её лицом вверх на стол, после чего вам необходимо выполнить действия, изображённые на указателе. События выполняются немедленно, сверху вниз в порядке их очерёдности (см. раздел «Указатели» на последней странице правил).



ВЕЧЕР – БОЙ С БОССОМ ⚡

Можно разыгрывать карточки быстрых действий (с жёлтой рамкой) и боевые карточки (с красной рамкой).

Вдруг, откуда ни возьмись...

После того, как события на карточке местности были выполнены, герои внезапно (на вторые сутки уже ожидаемо) встречают босса – откройте верхнюю карточку колоды боссов. С ним вам предстоит биться в этом раунде.



Начинается бой с боссом.

На карточке босса в верхнем левом углу указано количество его жизней. Чтобы победить босса, игроки должны нанести ему урон, который соответствует количеству его жизней или превышает его. Для этого игроки должны разыгрывать боевые карточки (можно по одной, а можно и все сразу).

Для удобства игроки выкладывают боевые карточки перед собой, чтобы было видно, сколько урона нанёс боссу каждый из игроков. Количество нанесённого урона повлияет на распределение наград между игроками. Если игрок не разыгрывает карточку действия, он пасует, и ход передаётся следующему игроку.

Но не тут-то было!

Мало просто победить босса! Важно ещё и нанести ему больше всех урона, чтобы получить самую вкусную награду – награду лидера и, главное, карточку босса!



С целью захвата лидерства вы можете продолжать наносить урон боссу после того, как количество урона на столе сравнялось с количеством жизни босса, или пока у всех не закончатся боевые карточки. Более того, вы можете сократить урон, нанесённый другими игроками, чтобы отобрать у них лидерство!

Окончание боя с боссом.

Бой с боссом закончится, когда все игроки поочерёдно спасуют. Если кто-то решит отложить свой удар на потом и спасует, а все последуют его примеру, то право хода в этом раунде у него уже не появится, и нанести удар в этом бою он не сможет. Но если хотя бы один игрок после спасовавшего не спасует и сыграет любую карточку действия, тогда право хода к спасовавшему вернётся на новом круге, и он сможет претворить свой коварный план в жизнь.

Если по окончании боя с боссом у босса остались жизни, то все игроки вне зависимости от того, участвовали ли они в этом бою или нет, проигрывают боссу и сбрасывают по 2 конфеты из своего «конфетного запаса». Если игроки победили босса, начинается распределение наград (см. «Распределение наград»).

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ НАГРАД

Победили босса? Самое время отдохнуть померяться крутостью и начать раздел добычи!

В зависимости от количества урона, нанесённого лично игроком в бою, происходит распределение награды:

👑 Лидер. Как правило, в каждом бою есть лидер – самый сильный/ловкий/удачливый/красивый/пафосный герой, который забирает себе самую большую награду и за счёт своего особого статуса может влиять на распределение между другими игроками.



Лидер – тот, кто нанёс боссу больше всего урона. Он получает:

- 1) Награду, указанную на карточке босса в ячейке со своим значком;
- 2) Саму карточку босса, которая в конце игры даёт определенное количество **победных очков** 🏆 в дополнение к конфетам.

Карточка босса не является наградой и идёт дополнением. Её нельзя отнять, переместить или передать каким-нибудь образом, поэтому она является самым ценным трофеем! Положите её рядом с карточкой героя.

Если по итогам боя несколько игроков нанесли равное количество урона, то так уж вышло, что лидера нет, и награда лидера добавляется к награде участников, а карточка босса откладывается в коробку. В таком случае абсолютно все игроки, нанёвшие урон боссу, считаются участниками.

🏹 Участники. Игрок, не ставший лидером, но нанёвший какой-либо урон боссу, считается участником, который вступает в делёж награды. Награда для участников, указанная на карточке босса в ячейке со значком участников, выкладывается на стол (карточки действий лицом вверх, чтобы все видели, что делится). Участники должны договориться, как распределяется награда, и постараться, чтобы это было сделано максимально честно. Если договориться не удаётся или просто не очень хочется, всегда можно воспользоваться одним из предложенных вариантов в разделе «Дополнительные правила».

⋯ Прочие. Бывает так, что кто-то уснул во время боя или просто поленился нанести боссу урон. Эта награда специально для этих «боевых» ребят! После того, как участники поделили свою награду, награду получают прочие игроки. Награду между прочими игроками делит лидер или, в случае его отсутствия, иной игрок, выбранный случайным образом или в результате соревнования. Лидер или лицо, его заменяющее, может распределять награду как его душе угодно, однако обязательно должен раздать все карточки. Если прочим стал один игрок, всю награду получает он один.

Пример: Игроки, играя шестером, победили босса по имени Энди. Сильвестр и Арнольд нанесли больше всех урона, но равное количество. Они становятся участниками вместе с Брюсом и Жаном, которые также наносили боссу урон. Они делят награду между собой, после чего Арнольд, уделав товарищей в «Камень, ножницы, бумагу», распределяет награду между Дольфом и Чаком, которые урона в бою не нанесли.

НОЧЬ – ВЕЧЕРИНКА ⚡★

Можно разыгрывать карточки быстрых действий (с жёлтой рамкой) и карточки для вечеринки (с синей рамкой).

Что делать, когда босс повержен, конфеты жмут карман, а до следующего утра ещё целая ночь? Устроить вечеринку! Даже если бой был проигран, лучше устроить вечеринку на всякий случай, а то как бы чего не вышло...

После того, как бой с боссом закончен, начинается вечеринка.

Игроки могут разыгрывать карточки действий с синей и жёлтой рамкой, а вызвав других игроков на дуэль (см. «Дуэль»), даже с красной, либо спасовать. Игроки выполняют все желаемые действия или пасуют, после чего ход передаётся соседу по часовой стрелке.

Так продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют, после чего вечеринка заканчивается. Правила паса такие же, как и в бою с боссом.

ДУЭЛЬ ⚡■

Можно разыгрывать карточки быстрых действий (с жёлтой рамкой) и боевые карточки (с красной рамкой).

«Эй! У того парня слишком много конфет, а конфетами нужно делиться!». Если игрок хочет забрать часть конфет другого игрока, то во время своего хода на вечеринке он может вызывать его на дуэль. Начинается бой.

Дуэлянты по очереди, начиная с игрока, вызвавшего на дуэль, разыгрывают карточки, стремясь нанести друг другу урон. Другие игроки в порядке очерёдности хода также могут разыгрывать карточки, стараясь помочь одному из дуэлянтов или просто изменить исход дуэли. Можно помогать безвозмездно, а можно договориться о вознаграждении в виде конфет, отобранных у побеждённого игрока. Кстати, в ходе развития событий условия договора могут меняться вплоть до отказа.

Дуэль заканчивается, когда дуэлянты по очереди спасуют. Победителем считается тот, кто нанёс противнику больше урона. Если урон никому не нанесён или нанесено равное количество урона, дуэль заканчивается ничьей. Победитель забирает у проигравшего 3 конфеты или весь остаток, если конфет меньше. Если дуэль заканчивается ничьей, конфет не получает никто.

Пример: Арнольд вызвал Брюса на дуэль, но недооценил свои силы, и в бою ему понадобилась помощь. Он пообещал Чаку за помощь 2 конфеты из тех, которые он отнимет у Брюса в случае победы. Чак согласился, однако Арнольд отдал ему всего одну конфету, сославшись на то, что победа была неубедительной. Вероятно, после таких действий Арнольда ждёт Вынужденная месть Чака.

Дважды вызывать одного и того же игрока на дуэль за одну вечеринку нельзя. Один игрок не может дважды начинать дуэль за одну вечеринку.

После окончания дуэли все игроки, принимавшие в ней участие, получают на руки определённое количество карточек действий. Число карточек действий соответствует числу использованных боевых карточек. Чтобы не запутаться, после каждой сыгранной боевой карточки можно сразу же откладывать себе по одной карточке из колоды действий рубашкой вверх, складывая их в отдельную стопку. Когда дуэль закончится, просто возьмите её себе в руку.

КОНЕЦ РАУНДА

Маршрут пройден, босс повержен, вечеринка завершилась феерическим финалом, раунд подошёл к концу. С окончанием вечеринки раунд заканчивается. В следующем раунде первым будет ходить игрок, сидящий слева от игрока, который в прошлом раунде ходил первым. Если в последний вечер вы бились с Конфетным Джо, то это был последний раунд – новый раунд не начинается, а игра подходит к финалу.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вот и финал! Когда вы закончили последний раунд, начинается подсчёт очков.

Положите в свой «конфетный запас» все оставшиеся на руках карточки, а также все прикрепленные к вашему герою карточки снаряжения. Посчитайте, как много конфет вам удалось скопить за время путешествия. Прибавьте к этому количеству победные очки с карточек боссов (те самые, что рядом с 🧠) из расчёта 1 очко = 1 конфета. Игрок, собравший по итогам игры наибольшее количество конфет, становится победителем!



Если несколько игроков набрали равное количество конфет, это повод отметить двойную или даже тройную победу (ну или разругаться из-за обвинений в жульничестве).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Здесь вы найдёте всё, чтобы оформить путешествие в своём собственном стиле. Чтобы играть было удобнее, вы можете воспользоваться дополнениями ниже или просто придумать свои собственные правила!

Нам всегда интересно знать, как вы играете в «Оранж Квест». Если у вас появились свои собственные дополнения, присылайте их нам на почту muravey@muravey-games.ru, и, возможно, в будущем мы включим их в игру!

ДЕЛЁЖ НАГРАДЫ ЗА ПОБЕДУ НАД БОССОМ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

Вариант **«Миролюбивый»**. Раздайте все карточки игрокам поровну случайным образом (лишние отправьте в сброс).

Вариант **«Сыграем в игру внутри игры»**. Разыграйте право выбрать себе карточку с помощью замечательных «Камня, ножниц, бумаги». Вы ведь знаете правила этой игры?

Вариант **«Беру что хочу»**. Делёж награды происходит в несколько стадий. В каждой стадии:


- 1) каждый игрок по очереди, начиная с первого игрока, говорит, какую карточку он намерен забрать;
- 2) каждый игрок одновременно с другими на счёт «три» указывает пальцем на одну из карточек и забирает её себе в том случае, если указал на неё он один. Карточки, на которые указало два и более игроков, отправляются в сброс. Если для делёжки осталась одна карточка – она автоматически отправляется в сброс.

Вариант **«Лучше бы нам договориться»**. Для этого варианта понадобятся часы. Задача игроков – в течение 30 секунд договориться о том, как они распределят карточки. Если им не удастся договориться за 30 секунд, все карточки, участвовавшие в дележе, уходят в сброс.

ИГРА ВДВОЁМ

Если вы отправились в путешествие малым составом, то бишь вдвоём, то вам может быть довольно непросто преодолеть все препятствия. Поэтому для упрощения задачи вы можете сократить количество жизней всех боссов вдвое – это позволит вам выглядеть эффектно в каждом бою, регулярно получать заслуженную награду и припасать карточки действий для жарких дуэлей.

Если вам захочется узнать больше подробностей об игровом процессе или просто возникли вопросы, на сайте www.orangequest.ru можно найти расширенную версию правил и ответы на часто задаваемые вопросы по игре. Вступайте в нашу группу, чтобы всегда быть в курсе последних новостей:

 [muraveygames](https://vk.com/muraveygames)

Версия 1.2

Автор игры: **Артём Чистяков**.

Разработка игры: **Артём Чистяков, при участии Дмитрия Дубровина, Александра Амосова и Александра Нужнова**.

Иллюстратор: **Дмитрий Дубровин**.

Текст правил: **Артём Чистяков**.

Вёрстка: **Мария Немова, Олег Сафонов**.

Редактура: **Константин Пономарёв, Анна Чистякова**.

Производство: **Анна Чистякова**.

Спасибо Андрею Беликову, Ольге Юговой, Александру Холопову и Ивану Гусеву за помощь и поддержку на разных стадиях подготовки игры!

Muravey Games выражает благодарность всем, кто помогал тестировать игру, и лично: Алевтине Белоглазовой, Александру Звонкову, Александру Нечипоруку, Александру Зудину, Алексею Нечипоруку, Алексею Плужникову, Алине Арутуне, Анастасии Лукашиной, Анастасии Николаевой, Андрею Плужникову, Артёму Бродскому, Владимиру Завьялову, Владимиру Стецову, Владимиру Чеснокову, Владиславу Сидорову, Георгию Мозжулину, Даниилу Климачеву, Дарье Архангельской, Денису Красикову, Егору Клешневу, Егору Шемпелю, Игорю Акинину, Ивану Ермолаеву, Ивану Козлову, Илье Волкову, Ирине Шульгиной, Леониду Красникову, Максиму Исаеву, Марии Никулиной, Марии Ньюшковой, Наде Феоктистовой, Насте Остапенко, Николаю Пятахину, Олегу Евстигнееву, Роману Земневу, Святославу Осину, Тане Щербаковой, Юле Симоновой, Юрию Шумкину и многим другим.

Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Муравей Геймс». Все права защищены © 2015–2017.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ



Снаряжение

Можно ли прикрепить к одному игроку несколько карточек снаряжения с одинаковыми названиями?

Да, можно прикрепить любое снаряжение в любом количестве.



Карточка босса

В случае проигрыша боссу, что происходит с карточкой босса?

Карточка босса убирается в коробку.



«Метка»

Теряет ли игрок, получивший «Метку» перед боем с боссом, конфеты в случае проигрыша боссу?

Да, теряет.

Может ли игрок, получивший «Метку» перед боем с боссом, разыгрывать жёлтые карточки в течении боя?

Да, может.

Что происходит, если все игроки получили «Метку» перед боем с боссом?

Все игроки считаются проигравшими. Поскольку боссу не нанесён урон, каждый игрок согласно правилам теряет конфеты.

Может ли «Метка» быть отменена «Блоком» в момент розыгрыша?

Да, может.

Могут ли игроки с «Меткой» использовать прикреплённые «Биты» и «Аптечки»?

Да, могут. Но эффекта это иметь не будет.



«Наручники»

Должен ли игрок, вызывающий игрока с «Наручниками» на дуэль, разыгрывать боевые карточки, чтобы победить?

Нет, не должен. Победа происходит автоматически.



«Торгаш»

Может ли игрок разыграть карточку «Торгаш», если у него нет возможности отдать две карточки?

Да, может.



«Аптечка»

«Аптечка» применяется только на босса или можно применять в дуэли?

«Аптечку» можно применять в любом бою, чтобы сократить чей-то урон.



«Блок»

«Блок» разыгрывается только в ответ на действие игрока или в любой момент?

«Блок» разыгрывается в любой момент.



«Король воров»

Может ли игрок, получивший метку перед боем с боссом, разыграть карточку «Король воров»?

Да, может.

Позволяет ли «Король воров» забрать карточку босса у лидера?

Нет, не позволяет.

Участвует ли игрок, разыгравший карточку «Король воров», в дележе награды для «участников» и «прочих»?

Да, участвует.



«Джой»

Способность «Джой» срабатывает автоматически или по желанию игрока?

Способность активируется по желанию игрока, который играет персонажем «Джой».

Можно ли отменить действие способности «Лизы» с помощью способности «Джой»?

Да, можно.

ПАМЯТКА ПУТЕШЕСТВЕННИКА

УТРО - ПОДГОТОВКА



Разворачиваются повёрнутые прикреплённые карточки и карточки героев. Каждый игрок берёт в руку по две карточки из колоды действий.

ДЕНЬ - ПУТЕШЕСТВИЕ



Открывается карточка местности. Выполняются события, обозначенные указателем.

ВЕЧЕР - БОЙ С БОССОМ



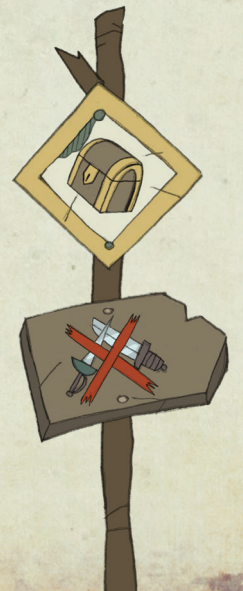
Открывается карточка босса. Начинается бой с боссом.

НОЧЬ - ВЕЧЕРИНКА



Вечеринка! Применяются карточки

действия, есть возможность начинать дуэли.



УКАЗАТЕЛИ



Ярость — босс получает бонус к жизням. Первый игрок бросает монетку: орёл — «бонус +20», решка — «бонус +40». Можете использовать вспомогательные карточки, чтобы показать величину бонуса.



Ярмарка — каждый игрок по часовой стрелке, начиная с первого игрока, немедленно берёт по две карточки из колоды действий в руку.



Туман щедрости — все игроки одновременно передают соседнему игроку по одной карточке из руки на свой выбор. Первый игрок бросает монетку, определяя направление: орёл — «соседу справа», решка — «соседу слева».



Священная местность — в текущем раунде нельзя вызывать игроков на дуэль.



Потеря потерь — каждый игрок теряет из руки по одной карточке, случайно выбранной соседом. Первый игрок бросает монетку: орёл — «сосед справа», решка — «сосед слева». Карточки действий, потерянные таким образом, отправляются в колоду сброса.



Поломка — игроки не могут использовать прикрепленные карточки снаряжения со значком рюкзака. Поверните всё снаряжение, как если бы оно было использовано. Новые карточки снаряжения в этом раунде прикрепляются сразу повёрнутыми.



Бессилие — способности героев не работают. Все карточки героев поворачиваются, как если бы их способности уже были использованы. Они вернуться в исходное положение в начале следующих суток.



Клад — игрок с максимальным на данный момент количеством конфет в запасе берёт из колоды действий столько карточек, сколько игроков в игре, смотрит их и раздаёт остальным игрокам на своё усмотрение. Если игроков с максимальным количеством конфет несколько, они втёмную максимально равно делят между собой карточки для раздачи. Обязательно нужно раздать все карточки. Если ни у кого нет конфет или у всех их равное количество, просто раздайте каждому игроку по одной карточке действия случайным образом.



Бардак — каждый игрок кладёт в центр стола две карточки из руки на свой выбор. Затем получившаяся стопка перемешивается, и все карточки раздаются игрокам случайным образом по одной, начиная с первого игрока. Если у игрока меньше двух карточек в руке, он кладёт в центр всё, что у него есть.



Конфетное безумие — каждый игрок по очереди по часовой стрелке, начиная с первого, сравнивает количество своих конфет в запасе с запасом соседа. По очереди бросьте монетку: орёл — «сосед справа», решка — «сосед слева». Тот, у кого в результате каждого сравнения окажется меньше конфет, получает две конфеты. Если у игроков равное количество конфет, то они оба получают по две конфеты.