

Оранж Квест: в погоне за Конфетным Джо

Расширенная версия правил 1.0.1

Оглавление

Раздел 1: Игровые элементы и их особенности

- 1.1 Карточки персонажей
- 1.2 Карточки местностей
- 1.3.1 Карточки боссов
- 1.3.2 Карточка усиления боссов
- 1.4 Карточки предметов и действий
- 1.5 Вспомогательные карточки
- 1.6 Игровая монетка

Раздел 2: Возможности и особенности использования карточек

- 2.1 Использование способностей персонажей
- 2.2 Условия игры на местностях
- 2.3 Использование карточки усиления боссов
- 2.4 Использование карточек предметов и действий
 - 2.4.1 Карточки быстрых действий
 - 2.4.2 Боевые карточки
 - 2.4.3 Карточки для вечеринки
 - 2.4.4 Типы карточек предметов и действий
- 2.5 Конфеты и их применение
- 2.6 Использование вспомогательных карточек

Раздел 3: Игра

- 3.1 Игровые понятия
- 3.2 Игровая раскладка
- 3.3 Подготовка к игре
- 3.4 Игровые раунды
- 3.5 Фазы раундов
 - 3.5.1 Фаза раздачи карт (утро)
 - 3.5.2 Фаза местности (день)
 - 3.5.3 Фаза босса (вечер)
 - 3.5.3.1 Бой с боссом
 - 3.5.3.2 Распределение наград

[3.5.4 Фаза вечеринки \(ночь\)](#)

[3.5.4.1 Вечеринка](#)

[3.5.4.2 Дуэль](#)

[3.5.5 Конец раунда](#)

[3.6 Финал игры](#)

[3.7 Дополнительные правила](#)

[3.7.1 Опциональные варианты разделения награды в подфазе «Распределение наград» \(см. 3.5.3.2\)](#)

[3.7.2 Опциональные правила для игры двух игроков](#)

[3.8 Описание игровых карточек](#)

[3.8.1 Описание карточек предметов и действий](#)

[3.8.2 Описание карточек персонажей](#)

Раздел 1: Игровые элементы и их особенности

1.1 Карточки персонажей

В игре присутствуют карточки персонажей, которые показывают игрокам, какую роль им предстоит выполнять, а также какие у них будут дополнительные игровые возможности.

Рубашка карточек персонажей имеет желтый фон и иллюстрацию.

Лицевая сторона карточки персонажа содержит информацию об имени персонажа, его портрет и текст описания его способности.

У каждого персонажа есть определенная способность ([см. 2.1](#)), которая позволяет игроку, играющему за персонажа, влиять на игру тем или иным образом.

1.2 Карточки местностей

В игре присутствуют карточки местностей, которые показывают условные точки маршрута персонажей, а также влияют на игровой процесс.

Рубашка карточек местностей имеет зеленый фон и иллюстрацию.

Лицевая сторона карточки местности содержит информацию о названии этой местности, иллюстрацию и указатель со значками.

Местности влияют на условия текущего раунда ([см. 2.2](#)).

1.3.1 Карточки боссов

В игре присутствуют карточки боссов, которые показывают условных игровых противников для героев.

Рубашка карточек боссов имеет серый фон и иллюстрацию.

Лицевая сторона карточки босса содержит информацию об имени босса, его портрет, показатель его жизней, количество победных очков и награду за победу над ним ([см. 3.5.3.1](#)).

1.3.2 Карточка усиления боссов

В игре присутствует карточка усиления боссов, которая применяется при необходимости и увеличивает показатель их игровых жизней, а также награду за победу ([см. 3.5.3.2](#)).

Карточка усиления боссов с двух сторон содержит информацию о необходимом для её использования количестве игроков (рисованная цифра по центру иллюстрации), бонусе к показателю жизней босса, бонусе к количеству конфет, которое прибавляется к каждой ячейке награды за победу над боссом ([см. 3.5.3.2](#)).

Сторона карточки усиления для пяти игроков дает бонус в 50 единиц к показателю жизни босса и бонус к награде в 1 конфету. Сторона карточки усиления для шести игроков дает бонус в 100 единиц к показателю жизни босса и бонус к награде в 2 конфеты.

1.4 Карточки предметов и действий

В игре присутствуют карточки предметов и действий (сокращенно КПД), которые показывают, что делают персонажи или какие предметы применяют.

Поскольку в игре нет разницы между действием и применением предмета (применение предмета тоже является действием), на карточках могут встречаться отсылки как отдельно к действиям, так и предметам, это значит, что имеются ввиду любые доступные карточки предметов или действий.

Пример: текст описания способности персонажа «Кристиан» гласит «Посмотри 2 верхние карты в колоде действий – если среди них есть боевые, примени одну в бою.», и если после применения этой способности игрок вытянет из колоды карточки «Пушка» и «Дробитель» (предметы), он сможет их применить.

Рубашка карточек предметов и действий имеет оранжевый фон и изображение конфеты.

Лицевая сторона карточек предметов и действий содержит информацию о названии, иллюстрацию и описание применения этой карточки ([см. 2.4](#)).

1.5 Вспомогательные карточки

В игре присутствуют вспомогательные карточки, которые показывают изменение в эффектах применяемых карточек предметов и действий, а также определенные условия игры в раунде.

Вспомогательные карточки на двух сторонах содержат информацию об изменении количественного значения показателя наносимого урона, восстановленных единиц жизни, игровых жизней босса, также иллюстрацию игровой монетки.

Сторона вспомогательной карточки для увеличения показателя восстановленных единиц жизни и увеличения показателя игровых жизней босса содержит цифры «+10» в верхнем левом и нижнем правом углах. Сторона вспомогательной карточки для увеличения показателя наносимого урона и уменьшения показателя игровых жизней босса содержит цифры «-10» в верхнем левом и нижнем правом углах.

1.6 Игровая монетка

В игре присутствует игровая монетка, которая отражает успешность действий персонажей, использования персонажами предметов, удачность произошедших игровых событий.

В игре возможно использовать любые предметы, которые могут выполнять функции по случайному определению наступления одного из двух вариантов события или отвечать игрокам случайным образом на вопрос «да/нет». Рекомендуется использование игровых монеток, поставляемых в комплекте с игрой.

Раздел 2: Возможности и особенности использования карточек

В данном разделе описаны основные принципы использования карточек разных типов. За более подробной информацией обратитесь в раздел «Описание всех карточек в игре».

2.1 Использование способностей персонажей

В игре у каждого персонажа есть своя способность – действие или эффект, который влияет на игровой процесс.

Способности бывают двух типов: **перманентные** и **активируемые**.

Перманентные способности действуют постоянно и срабатывают при каждом выполнении условия, указанного на них.

Пример: Текст описания способности на карточке персонажа «Джерри» гласит: «Забери на 1 конфету больше, победив в дуэли.» - каждый раз, когда игрок, играющий персонажем Джерри, будет побеждать в дуэли, он будет получать на одну конфету больше, чем указано в правилах.

Активируемые способности применяются по желанию игрока. Для того, чтобы применить способность персонажа, игроку необходимо повернуть карточку персонажа на столе так, чтобы было понятно, что он использует его способность.

Активируемые способности можно отличить от перманентных по специальному значку «поворот» перед текстом описания способности.

2.2 Условия игры на местностях

В каждой местности действует набор особенностей, влияющих на условия на условия раунда, в котором была открыта карточка, а также указывают, какие действия нужно выполнить игрокам после открытия карточки.

После того как карточка местности была открыта и выложена на стол, игрокам необходимо немедленно начать выполнение указанных на ней действий ([см. 3.5.2](#)).

2.3 Использование карточки усиления боссов

Карточка усиления боссов применяется, если в игру играет пять или шесть игроков. При подготовке к игре необходимо взять карточку усиления боссов и положить её в зону для карточки

босса текущего раунда так, чтобы карточка босса накладывалась сверху карточки усиления, но при этом были видны бонусы, которые дает карточка усиления.

В случае игры пяти игроков необходимо положить карточку усиления боссов стороной с рисованной цифрой «5» наверх, в случае игры шести игроков с цифрой «6».

2.4 Использование карточек предметов и действий

Карточки предметов и действий делятся на три группы по типам их применения. Соответственно, используются карточки так же в разные фазы.

2.4.1 Карточки быстрых действий

Карточки быстрых действий на лицевой стороне имеют желтую рамку. В верхнем левом углу содержится значок-подсказка, указывающий на условный тип действия карточки ([см. 2.4.4](#)).

Карточки быстрых действий возможно применять в любой фазе игры, вне очереди и в ответ на другие действия игроков. Если уже разыгрывается карточка быстрого действия, для розыгрыша следующей игрокам необходимо дождаться, пока будет выполнено действие предыдущей.

Исключением является карточка «Блок», которая может отменять действие других карточек, а также другого «Блока».

2.4.2 Боевые карточки

Боевые карточки на лицевой стороне имеют красную рамку. В верхнем левом углу содержится показатель наносимого урона или восстановленных единиц жизни.

Боевые карточки возможно применять только в подфазе «Бой с боссом» ([3.5.3.1](#)) и в подфазе «Дуэль» ([3.5.4.2](#)). Игрок может применять боевые карточки только в свой ход.

Боевые карточки бывают двух типов: **наносящие урон** и **восстанавливающие жизни**.

Наносящие урон карточки имеют в верхнем левом углу показатель с отрицательным значением (отнимает единицы здоровья). При розыгрыше они выкладываются перед игроком, который их разыгрывает. Все возможные бонусы учитываются для каждого игрока индивидуально и суммируются только внутри тех карт, которые он сам сыграл.

Восстанавливающие жизни карточки имеют в верхнем левом углу показатель с положительным значением (восстанавливают единицы здоровья). Для того чтобы сыграть такую карточку необходимо, чтобы какое-либо количество урона уже было нанесено. При розыгрыше они подкладываются к сыгранным боевым карточкам игрока, урон которого нужно сократить, уменьшая общее значение его урона (восстанавливая тем самым сокращенные уроном жизни).

Пример: Сыграна карточка «Гвоздарь» (-40) – боссу нанесено 40 урона. Если разыграть «Дао-колу» (+20) и положить её к карточке «Гвоздарь», сыгранной ранее, то будет считаться, что боссу нанесено всего 20 урона (-40+20=-20). Если бы вместо карточки «Гвоздарь» была бы сыграна карточка «Хук» (-10), а после неё «Дао-кола» (+20), то считалось бы что урон боссу не нанесен вовсе (-10+20=+10), ведь нельзя восстановить жизнью больше, чем было отнято уроном.

2.4.3 Карточки для вечеринки

Карточки для вечеринки на лицевой стороне имеют синюю рамку. В верхнем левом углу содержится значок-подсказка, указывающий на условный тип действия карточки ([см. 2.4.4](#)).

Карточки для вечеринки возможно применять только в подфазе «Вечеринка» ([см. 3.5.4.1](#)). Игрок может применять карточки для вечеринки только в свой ход.

2.4.4 Типы карточек предметов и действий

На карточках предметов и действий в левом верхнем углу могут располагаться значки-подсказки, указывающие на условный тип действия карточки:

Проклятия – в левом верхнем углу карточки располагается значок «Череп». При розыгрыше карточка выкладывается на стол рядом с карточкой персонажа того игрока, на которого разыгрывается. После этого карточка считается «прикрепленной». Действие карточки срабатывает при наступлении определенного события, после чего карточка отправляется в сброс.

Пример: Текст на карте «Бомба» гласит: «Игрок проигрывает следующую дуэль.». При вызове на дуэль игрока, рядом с персонажем которого лежит карточка «Бомба», он автоматически считается проигравшим дуэль, а карточка бомбы уходит в сброс.

Пакости – в левом верхнем углу карточки располагается значок «Канцелярская кнопка». Несут негативный эффект для игрока, на которого разыгрываются.

Нейтральные – в левом верхнем углу карточки располагается значок «Инь-Ян». Могут быть использованы как для помощи, так и для ухудшения положения другого игрока.

Прикрепляемые – в левом верхнем углу карточки располагается значок «Рюкзак». При розыгрыше карточка выкладывается рядом с карточкой персонажа разыгрывающего игрока. После этого карточка считается «прикрепленной». Если на карточке перед текстом есть значок «поворот», то игроку необходимо повернуть прикрепленную карточку на столе так, чтобы было понятно, что он её использует. Сама карточка остается на столе до тех пор, пока её не нужно будет открепить по условиям игры или её не уничтожат.

2.5 Конфеты и их применение

Конфеты в игре показывают количество победных очков у игроков.

Конфеты изображены на рубашках карт предметов и действий, поэтому в качестве карт конфет используются карты предметов и действий, которые выкладываются на стол рубашкой вверх. Другими словами, «Конфета» - это второе состояние карточки предмета или действия.

Если во время игры игроку нужно **получить** конфеты, он берет необходимое количество карточек из колоды КПД и кладет их перед собой рубашкой вверх под карточку персонажа в свой так называемый «конфетный запас».

Если игроку нужно **забрать** конфеты, тогда он берет конфеты из «конфетного запаса» другого игрока. В случае, если в **конфетном запасе** игрока конфет недостаточно, необходимо взять оттуда максимально доступное на момент этого действия количество.

Карточки в «конфетном запасе» и карточки в руке игрока не являются одним и тем же – их нельзя смешивать, обменивать или перемещать между собой.

Игрокам нельзя брать карточки из «конфетного запаса» в руку.

Игрокам нельзя смотреть, какие карточки стали «конфетами» и лежат в конфетном запасе у них самих или у других игроков.

Игрокам нельзя скрывать количество карточек в своём «конфетном запасе» – все игроки должны иметь возможность узнать, сколько карточек лежит в конфетном запасе путем пересчета или иным другим способом.

2.6 Использование вспомогательных карточек

Вспомогательные карточки применяются игроками при необходимости отобразить в игре моменты, связанные с изменением количественного значения показателя наносимого урона, восстановленных единиц жизни, игровых жизней босса.

Для применения карточек игрок должен взять из стопки вспомогательных карточек необходимое количество и положить рядом или под карточку, на показатель которой они влияют.

Поскольку на вспомогательных карточках присутствует рисунок монетки, они приравниваются по значению к монетке, лежащей на столе, и к ним могут быть применимы эффекты карт, переворачивающих монетку (например, «Фокус»).

Раздел 3: Игра

3.1 Игровые понятия

Первый игрок – игрок, который в течении определенного раунда в каждой фазе получает право хода первым.

Конфетный запас игрока – количество конфет игрока, которые он набрал в течение игры.

Рука игрока – КПД, которые находятся в руке игрока и которые он может применить в зависимости от стадии игры.

Если у игрока в руке более 7-ми карт, он немедленно должен отложить карты рубашкой вверх в свой **конфетный запас**, чтобы в руке осталось максимально доступное количество. Игрок не может разыгрывать карты из руки, если у него в руке более 7-ми карт.

3.2 Игровая раскладка

Раскладка на игровом столе делится на следующие зоны:

3.1.1 Зона карточек боссов. В зоне карточек боссов располагается **колода боссов**, а также место для карточки **босса текущего раунда**.

3.1.2 Зона карточек местностей. В зоне карточек местностей располагается **колода местностей**, а также место для карточек текущей местности.

3.2.3 Зона КПД. В зоне КПД располагается **колода КПД**, а также сброс КПД. Карты в сбросе располагаются лицом наверх.

3.2.4 Зона вспомогательных карточек. В зоне вспомогательных карточек располагается **колода вспомогательных карточек**.

3.2.5 Зона игрока. В зоне игрока располагается карточка персонажа игрока, **прикрепленные** к персонажу КПД, конфетный запас игрока, а также набранные в течении игры карточки боссов.

Зоны карточек боссов, карточек местностей, КПД и вспомогательных карточек размещаются на игровом столе рядом, примерно на равном удалении от всех игроков. Зона игрока располагается индивидуально перед каждым игроком.

3.3 Подготовка к игре

Действия по подготовке может выполнять любой игрок или несколько игроков по желанию играющих.

3.2.1 В начале подготовки извлеките все игровые компоненты из коробки.

3.2.2 Возьмите карточки персонажей, перемешайте рубашками вверх, после чего случайным образом раздайте по одной карточке каждому игроку. Если остались не розданные карточки, необходимо убрать их в коробку. Игроки должны разместить карточки персонажей лицом вверх перед собой в своей *зоне игрока*.

3.2.3 Возьмите карточки боссов, извлеките оттуда карточку босса с именем «Джо», перемешайте рубашкой вверх и сформируйте из них лицом вниз *колоду боссов*. Положите карточку босса с именем «Джо» лицом вниз под получившуюся *колоду боссов*, тем самым сделав её частью этой колоды.

В зависимости от желания играющих или правил установленных на турнире, возможно варьировать количество карточек в *колоде боссов*. В этом случае карточки, которые не вошли в колоду боссов, необходимо убрать в коробку.

3.2.4 Используйте карточку усиления боссов, если необходимо ([см. 2.3](#)).

3.2.5 Возьмите карточки местностей, перемешайте рубашкой вверх и сформируйте из них лицом вниз *колоду местностей*.

3.2.6 Возьмите вспомогательные карточки и сформируйте из них *колоду вспомогательных карточек*.

3.2.7 Возьмите КПД, перемешайте рубашкой вверх и сформируйте из них лицом вниз *колоду КПД*.

3.2.8 Раздайте каждому игроку *в руку* втёмную пять карт из *колоды КПД*.

3.2.9 Случайным образом определите *первого игрока*.

3.4 Игровые раунды

Игра состоит из раундов.

Количество раундов в игре определяется перед игрой и равно количеству карточек в *колоде боссов*. Раунд, в котором открыта карточка босса с именем «Джо», является последним. Игра заканчивается, когда закончится последний раунд.

Каждый раунд состоит из фаз.

3.5 Фазы раундов

Каждый раунд делится на четыре последовательные фазы (фазы имеют условные названия по временам суток).

3.5.1 Фаза раздачи карт (утро)

В фазе раздачи карт игроки выполняют последовательно следующие действия:

- 1) Разворачивают все повёрнутые карточки персонажей и прикрепленных КПД в исходное вертикальное положение.
- 2) Каждый игрок берет из колоды КПД две карточки себе в руку.

После выполнения действий игроки переходят к фазе местности ([см. 3.5.2](#)).

3.5.2 Фаза местности (день)

Игроки открывают верхнюю карточку в колоде карточек местностей и выкладывают её на место для карточек текущей местности. Местность, название которой указано на карточке, становится текущей местностью. После этого игрокам необходимо немедленно начать выполнение действий, указанных на карточке местности. Действия выполняются последовательно в порядке очерёдности сверху вниз.

Возможные действия, которые можно найти на карточке местности:

Поломка (значок «перечеркнутый рюкзак») – игроки не могут использовать прикрепленные предметы со значком «рюкзак». Поверните все прикрепленные карточки предметов со значком «рюкзак», как если бы они были использованы. Новые сыгранные карты предметов со значком «рюкзак» прикрепляются сразу повернутыми.

Ярость (значок «рука с короной») – босс получает бонус к показателю жизней. *Первый игрок* бросает монетку: орел – «бонус +20», решка – «бонус +40». Можете использовать вспомогательные карточки, чтобы показать величину бонуса.

Священная местность (значок «перечеркнутое оружие») – в фазе вечеринки нельзя вызывать игроков на дуэль.

Конфетное безумие (значок «две конфеты») – каждый игрок по очереди, начиная с *первого игрока*, сравнивает количество своих конфет в конфетном запасе с соседним игроком. Каждый игрок бросает монетку, чтобы определить соседа: орел – «сосед справа», решка – «сосед слева». Тот, у кого в результате каждого сравнения окажется меньше конфет, получает две конфеты. Если у игроков по итогам сравнения равное количество конфет, то они оба получают по две конфеты.

Туман щедрости (значок «серое солнце») – все игроки одновременно передают по одной КПД на свой выбор из руки в руку игроку, сидящему по соседству. *Первый игрок* бросает монетку, чтобы определить направление: орел – «все передают соседу справа», решка – «все передают соседу слева».

Ярмарка (значок «две карты») – каждый игрок, начиная с *первого игрока*, немедленно берет по две карточки из колоды КПД в руку.

Клад (значок «сундук») – игрок (игроки) с максимальным на данный момент количеством конфет в *конфетном запасе* на время текущей фазы назначаются *распределителями* и последовательно выполняют следующие действия:

- 1) Берут из колоды КПД количество карточек, равное количеству игроков в игре.
- 2) Если распределителей несколько, они разделяют между собой карточки втемную максимально равно (по одной, начиная с игрока, который сидит по часовой стрелке ближе к *первому игроку*. Если один из *распределителей* сам является первым игроком, то начиная с него).
- 3) Смотрят поделенные карточки и раздают их в руки остальным игрокам на свое усмотрение. Обязательно нужно раздать все карточки.

Если ни у кого нет конфет или у всех их равное количество, каждый игрок берет себе из колоды КПД в руку одну карточку.

Потеря потерь (значок «мешок с дыркой») – каждый игрок теряет по одной карточке из руки. Игроки перемешивают свои КПД в руке, затем соседний игрок из них одну, она отправляется в сброс КПД. *Первый игрок* бросает монетку, чтобы определить соседнего игрока: орел – «сосед справа», решка – «сосед слева».

Бессилие (значок «перечеркнутая способность персонажа») – игроки не могут использовать способности персонажей. Все карточки персонажей поворачиваются, как если бы их способности уже были использованы.

Бардак (значок «две колоды») – каждый игрок кладет в центр стола рубашкой вверх две карты из руки на свой выбор (если у игрока меньше двух карт в руке, он кладет в центр всё, что у него есть). Затем *первый игрок* перемешивает получившуюся стопку, и каждый игрок по часовой стрелке, начиная с *первого игрока*, берет из этой стопки по одной карте случайным образом. Так продолжается до тех пор, пока все карты не будут разобраны.

После выполнения действий игроки переходят к фазе босса ([см. 3.5.3](#)).

3.5.3 Фаза босса (вечер)

Игроки открывают верхнюю карточку в колоде боссов и выкладывают её на место для карточки *босса текущего раунда*. Босс, чье имя указано на карточке, становится боссом текущего раунда. Начинается подфаза «Бой с боссом».

3.5.3.1 Бой с боссом

Задача игроков – выложить на стол такое количество карточек с показателем урона, что бы его суммарное количество было бы больше чем показатель жизней босса или равно ему. Проще говоря, нанести боссу урона больше, чем количество его жизней.

Игрокам по очереди, начиная с первого игрока, предоставляется право хода. В свой ход игрок может разыгрывать из руки на стол боевые карточки в последовательности и количестве на свое усмотрение, а также применять карточки, прикрепленные к его персонажу, после чего он должен передать право хода следующему игроку, сидящему слева.

Если игрок не желает или не может воспользоваться своим правом хода, он должен немедленно передать право хода игроку, сидящему слева, произнеся слово «пас» или любое другое равнозначное; после этого игрок, передавший право хода, считается *спасовавшим*. Право хода к *спасовавшему* игроку вернется в порядке очереди в случае, если хотя бы один игрок перед ним не является *спасовавшим*.

Право хода передается игрокам до тех пор, пока все игроки не станут последовательно *спасовавшими*. После того, как больше ни один игрок не может получить право хода, производится проверка на победу над боссом – проверяется, удалось ли игрокам нанести боссу урона больше, чем количество его жизней.

Если это удалось, босс считается побеждённым, и игра переходит в подфазу «Распределение наград» ([см. 3.5.3.2](#)); если нет, то каждый игрок берет две верхние карты из своего конфетного запаса и кладет их в сброс КПД, а затем игроки переходят к фазе вечеринки ([см. 3.5.4](#)).

3.5.3.2 Распределение наград

Награды – КПД и конфеты, которые получают игроки по итогам распределения наград. Награда указывается в нижней части лицевой стороны карточки босса, которая делится на три ячейки.

Распределение наград за победу над боссом происходит соразмерно статусу и вкладу каждого игрока в победу.

Статус и вклад каждого игрока определяется следующим образом:

Лидер. Лидер – игрок, который участвовал в бою с боссом ([см. 3.5.3.1](#)) и разыграл карточек с наибольшим суммарным показателем урона.

Участник. Участник – игрок, который участвовал в бою с боссом ([см. 3.5.3.1](#)) и карточки которого по итогам боя с боссом имели какой-либо показатель урона (их суммарное значение отрицательно).

Если по итогам боя несколько игроков равно нанесли наибольшее количество урона – лидера в текущей фазе нет, награда лидера суммируется с наградой участников. В таком случае абсолютно все игроки, которые участвовали в бою с боссом ([см. 3.5.3.1](#)) и карточки которых по итогам боя с боссом имели какой-либо показатель урона (их суммарное значение отрицательно), считаются *участниками*.

Прочие. Прочий – игрок, который участвовал в бою с боссом ([см. 3.5.3.1](#)) и который не разыгрывал боевые карточки в бою с боссом ([см. 3.5.3.1](#)) или по итогам карточки которого не имели показателя урона (их суммарное значение положительно).

Награды:

Награда для *лидера* указывается в крайней левой ячейке (значок «корона»).

Награда для всех *участников* указана в средней ячейке (значок «меч»).

Награда для *участников*, указанная на карточке босса в ячейке со значком участников, берется из колоды КПД и выкладывается на стол (КПД лицом вверх, чтобы все видели, что за предметы и (или) действия делятся). *Участники* должны договориться, как награда распределяется между ними, и стараться, чтобы это было сделано максимально честно. Также игроки могут выбрать один из альтернативных вариантов разделения (см. «Дополнительные правила»).

Награда для *прочих* указана в крайней правой ячейке (значок «три точки»).

В случае если *прочих* несколько, распределение награды производит *лидер*. *Лидер* берет КПД, полагающиеся *прочим*, смотрит их лицевую сторону, а затем раздает прочим в руку в количестве на своё усмотрение, не показывая при этом другим игрокам. *Лидер* должен раздать *прочим* все КПД из награды. Если *лидера* в данной фазе нет, то случайным образом (любым, кроме броска игровой монетки) выбирается игрок, выполняющий его функции по раздаче карточек *прочим*.

Также по итогам фазы игрок, ставший *лидером*, берет карточку босса текущего раунда и кладет её в свою *зону игрока* лицом вверх. Карточка босса не является наградой. Ее нельзя отнять, переместить или передать каким-нибудь образом.

После того, как все награды распределены, а лидер (при его наличии) положил карточку босса в свою зону игрока, игроки переходят к фазе вечеринки ([см. 3.5.4](#))

3.5.4 Фаза вечеринки (ночь)

3.5.4.1 Вечеринка

В фазе вечеринки каждому игроку в порядке очередности, начиная с *первого игрока*, предоставляется право хода.

В свой ход игрок может разыгрывать из руки на стол карточки для вечеринки в последовательности и количестве на свое усмотрение, применять карточки, прикрепленные к его персонажу, а также вызывать других игроков на дуэль – попытаться забрать часть конфет из конфетного запаса другого игрока.

Для того чтобы вызвать другого игрока на дуэль, игроку необходимо произнести фразу «я вызываю тебя на дуэль» или любую другую равнозначную фразу, после чего (если позволяют условия) считается, что между ними началась дуэль, и все игроки переходят к подфазе «Дуэль» ([см. 3.5.4.2](#)).

Условия для вызова на дуэль:

- За одну фазу вызывать одного и того же игрока на дуэль можно только один раз.
- За одну фазу один игрок может вызывать других на дуэль только один раз.

После выполнения всех желаемых игровых действий игрок должен передать право хода следующему игроку, сидящему слева.

Если игрок не желает или не может воспользоваться своим правом хода, он должен немедленно передать право хода игроку, сидящему слева, произнеся слово «пас» или любое другое равнозначное, после этого игрок, передавший право хода считается *спасовавшим*. Право хода к *спасовавшему* игроку вернется в порядке очереди в случае, если хотя бы один игрок перед ним не является *спасовавшим*.

Право хода передается игрокам до тех пор, пока все игроки не станут последовательно *спасовавшими*. После того, как больше ни один игрок не может получить право хода, фаза вечеринки заканчивается, и игроки переходят к концу раунда ([см. 3.5.5](#)).

3.5.4.2 Дуэль

Задача каждого из игроков, между которыми началась дуэль (далее «Дуэлянты»), – выложить на стол такое количество карточек с показателем урона, суммарное количество которого было бы больше, чем показатель аналогичных карточек у другого Дуэлянта.

Дуэлянт, выложивший карточек с суммарным показателем урона больше другого Дуэлянта, считается победителем и должен забрать 3 верхние конфеты из конфетного запаса проигравшего Дуэлянта.

Если Дуэлянты выложили равное количество урона, дуэль считается завершившейся вничью, и никто из них не забирает конфет у другого.

После того как все игроки перешли к подфазе «Дуэль», определяется приоритет права получения хода:

Высший приоритет: Дуэлянты.

Обычный приоритет: прочие игроки, не имеющие высшего приоритета на получение права хода.

Право хода передается между игроками высшего приоритета начиная с игрока, вызвавшего на дуэль, до тех пор, пока оба игрока не станут спасовавшими, после этого право хода передается к игрокам с обычным приоритетом, а игроки с высшим приоритетом получают обычный приоритет и получают право хода наравне со всеми до конца дуэли.

В свой ход игрок может разыгрывать из руки на стол боевые карточки в последовательности и количестве на свое усмотрение, а также применять карточки, прикрепленные к его персонажу, после чего он должен передать право хода следующему игроку одного с ним приоритета по очередности налево.

Если игрок не желает или не может воспользоваться своим правом хода, он должен немедленно передать право хода игроку одного с ним приоритета, сидящему по очередности налево, произнеся слово «пас» или любое другое равнозначное: после этого игрок, передавший право хода, считается *спасовавшим*. Право хода к *спасовавшему* игроку вернется в порядке очереди в случае, если хотя бы один игрок одного с ним приоритета перед ним не является *спасовавшим*.

Игроки, не являющиеся Дуэлянтами, могут применять боевые карточки, чтобы помочь одному из Дуэлянтов стать победителем. Для этого при розыгрыше боевых карточек они должны класть их к боевым карточкам Дуэлянтов, суммарный урон которых они хотят увеличить или сократить.

За каждую сыгранную игроком в ходе дуэли боевую карточку ему необходимо взять верхнюю карточку из колоды КПД и положить её в свою зону игрока, чтобы после окончания фазы взять получившуюся стопку себе в руку в качестве компенсации потраченных карточек.

Право хода передается игрокам до тех пор, пока все игроки не станут последовательно **спасовавшими**. После того, как больше ни один игрок не может получить право хода, производится подсчет нанесенного урона, и в Дуэли определяется результат.

Когда победивший в текущей дуэли Дуэлянт забирает карточки из конфетного запаса проигравшего Дуэлянта, он может на свое усмотрение передать их все или часть из них любому другому игроку, который участвовал в дуэли, за исключением проигравшего Дуэлянта.

После того, как результат дуэли определен и все конфеты распределены по итогам, с игроков снимаются все статусы и приоритеты, полученные в ходе подфазы «Дуэль» и игроки возвращаются к подфазе «Вечеринка» ([см. 3.5.4.1](#)), при этом право хода сохраняется за игроком, начавшим дуэль.

3.5.5 Конец раунда

После завершения фазы вечеринки ([см. 3.5.4](#)) раунд заканчивается. В следующем раунде **первым игроком** считается игрок следующий по очередности налево за игроком, который был **первым игроком** в предыдущем раунде.

В случае если в фазе босса ([см. 3.5.3](#)) игроки сражались с боссом по имени «Джо», раунд считается последним, и игра переходит к Финалу ([см. 3.6](#)).

3.6 Финал игры

После окончания последнего раунда начинается подсчет победных очков.

Для подготовки и выполнения подсчета очков каждый игрок должен последовательно выполнить следующие действия:

- 1) Взять карты в руке и положить их рубашкой вверх в свой конфетный запас.
- 2) Положить рубашкой вверх в конфетный запас все прикрепленные КПД со значком «рюкзак».
- 3) Подсчитать количество карт в конфетном запасе.
- 4) Прибавить к получившейся в результате подсчета сумме количество победных очков, указанных на карточках боссов, если такие находятся в зоне этого игрока.
- 5) Огласить получившуюся сумму.

После того как все игроки огласили сумму своих победных очков, игрок, набравший максимальную среди всех сумму очков, становится победителем в текущей игре.

В случае, если несколько игроков набрали равно максимальное количество очков, они все считаются победителями и имеют равные права на получение соответствующих почестей.

3.7 Дополнительные правила

3.7.1 Опциональные варианты разделения награды в подфазе «Распределение наград» ([см. 3.5.3.2](#))

Вариант «Миролюбивый». *Первый игрок* раздает карточки участникам поровну, в направлении по часовой стрелке, начиная с себя. Если остаются карточки, которые невозможно разделить поровну между игроками, необходимо положить эти карточки в **сброс КПД**.

Вариант «Сыграем в игру внутри игры». *Участники* разыгрывают право выбрать себе карточку из награды с помощью игры «Камень, ножницы, бумага». В игру каждый раз играют все *участники* - победитель берет себе из награды КПД в руку или конфету в конфетный запас.

Вариант «Беру, что хочу». Дележ награды происходит в несколько стадий. В каждой стадии участники выполняют последовательно следующие действия:

- 1) Каждый *участник* в порядке очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока, говорит, какую карту из лежащей на столе награды он намерен забрать.
- 2) Каждый *участник* одновременно с другими на счет «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 участников, необходимо немедленно положить в сброс КПД.

Стадии повторяются до тех пор, пока в награде не останется одна карточка или не останется их совсем, в этом случае карточку (если есть) необходимо немедленно положить в сброс КПД, а игроки переходят к следующей стадии распределения наград.

Вариант «Лучше бы нам договориться». После того как награда за победу над боссом для *участников* выложена на стол, *участники* в течении тридцати секунд должны договориться, как награда распределяется между ними. Если за тридцать секунд участникам не удалось договориться о том, как распределяются все карточки в награде, им необходимо немедленно положить все карточки в награде в сброс КПД. Если договориться удалось, каждый *участник* берет положенное в результате договоренности количество карточек себе. Измерение времени производится любым удобным способом, точность которого устраивает игроков.

3.7.2 Опциональные правила для игры двух игроков

В случае игры двух игроков они могут договориться о том, что в течение всей игры будут считать количество жизней босса сокращенным в половину.

3.8 Описание игровых карточек

3.8.1 Описание карточек предметов и действий

Хук

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Боевая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.3.1 (Бой с боссом), 3.5.4.2 (Дуэль)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Наносит 10 ед. урона

Описание действия: Если во время боя игрок разыграл несколько карточек "Хук", то к каждой добавляется вспомогательная карточка стороной со значением "-10" вверх. Для получения бонуса карточки "Хук" могут быть разыграны в течении всего боя в разные ходы игрока. При отмене одной из карточек "Хук", например, карточкой "Блок", карточка "Хук" уходит в сброс вместе со вспомогательной карточкой, однако вспомогательные карточки остаются при всех прочих карточках "Хук", которые разыграл в этом бою игрок.

Пинок

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Боевая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.3.1 (Бой с боссом), 3.5.4.2 (Дуэль)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Наносит 20 ед. урона

Описание действия: Если это первая карточка "Пинок", которую игрок разыграл в бою, то к ней добавляется вспомогательная карточка стороной со значением "-10" вверх.

Апперкот/Кастет/Вилка/Веточка/Камушек/Рогатка/Розочка/Труба

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Боевая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.3.1 (Бой с боссом), 3.5.4.2 (Дуэль)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Наносит 30 ед. урона

Описание действия: -

Фаябол/Гвоздарь/Пистолет/Хот-нож/Колд фая/Нунчаки

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Боевая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.3.1 (Бой с боссом), 3.5.4.2 (Дуэль)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Наносит 40 ед. урона

Описание действия: При розыгрыше карточки по желанию разыгрывающего игрока он может подбросить монетку. Если в результате броска выпал орел, к карточке добавляется вспомогательная карточка стороной со значением "-10" вверх, если решка, вспомогательная карточка добавляется значением "+10" вверх, тем самым увеличивается или уменьшается урон карточки.

Пушка/Дробитель

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Боевая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.3.1 (Бой с боссом), 3.5.4.2 (Дуэль)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Наносит 50 ед. урона

Описание действия: -

Пластырик

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Боевая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.3.1 (Бой с боссом), 3.5.4.2 (Дуэль)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Восстанавливает 20 ед. здоровья

Описание действия: -

Лапша/Кексик/Тортик/Рулька/Дао-кола

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Боевая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.3.1 (Бой с боссом), 3.5.4.2 (Дуэль)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Восстанавливает 30 ед. здоровья

Описание действия: При розыгрыше карточки по желанию разыгрывающего игрока он может подбросить монетку. Если в результате броска выпал орел, к карточке добавляется вспомогательная карточка стороной со значением "+10" вверх, если решка, вспомогательная карточка добавляется значением "-10" вверх, тем самым увеличиваются или уменьшаются восстанавливаемые карточкой жизни.

Отнимаша

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Прикрепляемая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.1 (утро), 3.5.2 (день), 3.5.3 (вечер), 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: В любой момент

Действие: Позволяет забрать конфету у любого игрока

Описание действия: После использования карточки, если действие карточки не было отменено, игрок, на которого была использована карточка, должен переложить конфету из своего конфетного запаса в конфетный запас игрока, использовавшего Отнимашу.

Бита

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Прикрепляемая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.1 (утро), 3.5.2 (день), 3.5.3 (вечер), 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: В любой момент

Действие: Наносит 20 ед. урона

Описание действия: После использования карточки, если действие карточки не было отменено, игрок, использовавший карточку, должен взять из стопки вспомогательных карточек две карточки и положить их стороной со значением "-10" вверх перед собой для того, чтобы обозначить нанесенный битой урон.

Аптечка

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Прикрепляемая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.1 (утро), 3.5.2 (день), 3.5.3 (вечер), 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: В любой момент

Действие: Восстанавливает 20 ед. здоровья

Описание действия: После использования карточки, если действие карточки не было отменено, игрок, использовавший карточку, должен взять из стопки вспомогательных карточек две карточки и положить их стороной со значением "+10" вверх к карточкам любого игрока, которые наносят какой-либо урон.

Метка

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Прикрепляемая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: При наступлении события

Действие: Выбранный игрок пропускает следующий бой с боссом

Описание действия: В момент наступления подфазы 3.5.3.1 (Бой с боссом), если до этого карточка не была отменена, она считается сработавшей и отправляется в сброс. Игрок, к персонажу которого на момент начала подфазы была прикреплена карточка "Метки", на протяжении всей текущей подфазы не может наносить урон и восстанавливать жизни, а также не может получить

какой-либо статус в подфазе 3.5.3.2 (Распределение наград), следующей за подфазой, в которой сработала эта карточка "Метка".

Бомба/Наручники

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Прикрепляемая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: При наступлении события

Действие: Выбранный игрок проигрывает следующую дуэль

Описание действия: В момент наступления подфазы 3.5.4.2 (Дуэль), если до этого карточка не была отменена, она считается сработавшей и отправляется в сброс. Игрок, к персонажу которого на момент начала подфазы была прикреплена карточка, считается проигравшим Дуэлянтом. В случае если на момент начала подфазы оба Дуэлянта имели прикрепленные к их персонажам карточки, то дуэль считается завершённой вничью, а карточки отправляются в сброс.

Конфетный вор

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Для вечеринки

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Позволяет забрать 2 конфеты у любого игрока

Описание действия: При розыгрыше карточки по желанию разыгрывающего игрока он может подбросить монетку. Если в результате броска выпал орел, игрок, сыгравший карточку забирает 3 конфеты, если решка, игрок, сыгравший карточку забирает 1 конфету.

Карманник

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Быстрое действие

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.1 (утро), 3.5.2 (день), 3.5.3 (вечер), 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Позволяет посмотреть карты любого игрока и взять себе одну

Описание действия: Игрок, разыгравший карточку, смотрит карточки на руке у игрока, на которого он её разыграл, выбирает одну за исключением карточек "Карманник" и забирает её себе в руку.

Фокус

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Быстрое действие

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.1 (утро), 3.5.2 (день), 3.5.3 (вечер), 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Позволяет поворачивать монетку на выбранную сторону

Описание действия: После того как карточка фокуса разыграна, любая из лежащих на столе монеток может быть повернута любой из сторон вверх. Если это повлияет на действие другой карточки или карточек, необходимо немедленно учесть эти изменения.

Блок

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Быстрое действие

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.1 (утро), 3.5.2 (день), 3.5.3 (вечер), 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Позволяет отменить действие карточки и/или отправить саму карточку в сброс

Описание действия: Карточка отменяет действие любой карточки предмета и действия. Результат действия целевой карточки аннулируется, а сама она отправляется в сброс. Для розыгрыша карточки "Блок" нет необходимости ждать завершения розыгрыша других карточек быстрых действий. При розыгрыше карточки "Блок" на боевую карточку к которой добавлены одна или несколько вспомогательных карточек, все эти карточки уходят в сброс. Допускается розыгрыш "Блока" только на вспомогательную карточку, в таком случае в сброс отправится только она.

Случайная травма

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Для вечеринки

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Соседний игрок теряет 2 конфеты

Описание действия: При розыгрыше карточки разыгрывающий игрок обязан подбросить монетку. Если в результате броска выпал орел, игрок, сидящий слева от игрока, должен переместить две конфеты из своего конфетного запаса в сброс карточек предметов и действий, если решка, игрок, сидящий справа от игрока, должен переместить две конфеты из своего конфетного запаса в сброс карточек предметов и действий.

Щедрость

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Для вечеринки

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Позволяет забрать конфеты у всех игроков

Описание действия: При розыгрыше карточки по желанию разыгрывающего игрока он может подбросить монетку. Если в результате броска выпал орел, каждый игрок должен переложить две конфеты в конфетный запас игрока, использовавшего карточку "Щедрость", если решка, ничего не происходит.

Король воров

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Быстрое действие

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.3 (вечер)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Позволяет забрать награду для лидера после победы над боссом

Описание действия: Карточку необходимо использовать в подфазе 3.5.3.2 после определения статусов игроков и начисления награды для лидера. После использования, если действие карточки не было отменено, начисленная лидеру награда переходит к игроку, сыгравшему карточку "Король воров".

Магнит

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Для вечеринки

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Позволяет перенести любой прикрепленный предмет или проклятие с одного игрока на любого другого

Описание действия: После использования карточки, если действие карточки не было отменено, игрок, разыгравший карточку, должен переместить выбранную прикрепленную карточку или проклятие к любой карточке персонажа, лежащей на столе. Если перемещается прикрепленная карточка, которая уже была использована в этом раунде, она остается повернутой.

Торгаш

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Для вечеринки

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Позволяет поменять 2 карты со своей руки на 2 карты с руки любого другого игрока

Описание действия: После использования карточки, если действие карточки не было отменено, игрок, разыгравший карточку, должен, если у него есть карточки на руке, передвать выбранному игроку две на свой выбор (или одну, если у него на руке только одна) на свой выбор. После этого он смотрит карточки на руке у игрока, на которого он её разыграл, выбирает две и забирает их себе в руку.

Фуражка

Тип: Предмет/Действие

Подтип: Прикрепляемая

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.1 (утро), 3.5.2 (день), 3.5.3 (вечер), 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: При наступлении события

Когда применяется/срабатывает: Сразу после розыгрыша

Действие: Позволяет вместо лидера распределить награду за босса для "прочих" игроков

Описание действия: В случае если необходимо распределить награду для прочих игроков, игрок, к персонажу которого прикреплена фуражка, берет на себя эту обязанность.

3.8.2 Описание карточек персонажей

Кристиан

Тип: Персонаж

Подтип: Активируемый

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.3.1 (Бой с боссом), 3.5.4.2 (Дуэль)

Когда разыгрывается: В свой ход

Когда применяется/срабатывает: -

Действие: Дает возможность посмотреть 2 верхние карты в колоде и если среди них есть боевые, то применить одну из них в бою

Описание действия: Игрок, использовавший способность, открывает две верхние карточки из колоды карточек предметов и действий, показывает другим игрокам и в случае, если среди них есть боевые карточки, выбирает среди этих боевых карточек одну, что наносит урон, выкладывает её перед собой, чтобы нанести урон. Карточки, которые в результате не были выложены перед игроком, отправляются в сброс.

Рой

Тип: Персонаж

Подтип: Активируемый

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.1 (утро), 3.5.2 (день), 3.5.3 (вечер), 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: -

Действие: Позволяет поворачивать монетку на выбранную сторону

Описание действия: Игрок, использовавший способность, может повернуть любую из лежащих на столе монеток любой из сторон вверх. Если это повлияет на действие другой карточки или карточек, необходимо немедленно учесть эти изменения.

Лиза

Тип: Персонаж

Подтип: Активируемый

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.1 (утро), 3.5.2 (день), 3.5.3 (вечер), 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: -

Действие: Позволяет забрать конфету и любого игрока

Описание действия: Игрок, использовавший способность, выбирает одного из игроков, после чего тот должен переложить одну конфету в конфетный запас игрока, использовавшего способность персонажа "Лиза".

Джерри

Тип: Персонаж

Подтип: Перманентный

В каких фазах/подфазах разыгрывается: -

Когда разыгрывается: При наступлении события

Когда применяется/срабатывает: -

Действие: Забирает на 1 конфету больше при победах в дуэлях

Описание действия: В случае, если игрок играющий персонажем "Джерри", является победившим Дуэлянтом и ему необходимо забрать карточки у проигравшего Дуэлянта, он забирает на одну карточку больше, чем указано в правилах.

Эрик

Тип: Персонаж

Подтип: Перманентный

В каких фазах/подфазах разыгрывается: -

Когда разыгрывается: При наступлении события

Когда применяется/срабатывает: -

Действие: Каждый раз эффект от карты восстановления, сыгранной с руки, увеличивается на 20 ед.

Описание действия: В случае, если игрок играющий персонажем "Эрик", разыгрывает из руки боевую карточку, восстанавливающую жизни, он должен взять две вспомогательные карточки и добавить их к этой боевой карточке сторонами со значением "+10" вверх.

Джой

Тип: Персонаж

Подтип: Активируемый

В каких фазах/подфазах разыгрывается: 3.5.1 (утро), 3.5.2 (день), 3.5.3 (вечер), 3.5.4 (ночь)

Когда разыгрывается: В любой момент

Когда применяется/срабатывает: -

Действие: Позволяет не отдать или не потерять конфеты

Описание действия: В случае, если игрок играющий персонажем "Джой", должен потерять или отдать конфеты из своего конфетного запаса другому игроку, он может использовать способность персонажа. В таком случае отменяется эффект карточки, которая его к этому действию обязывала.

Расширенная версия 1.0.1

Автор: Артём Чистяков.

Редактура: Константин Пономарёв.

Все права принадлежат ООО «Муравей Геймс».

Все права защищены (с) 2015-2016.