

ПРАВИЛА ИГРЫ

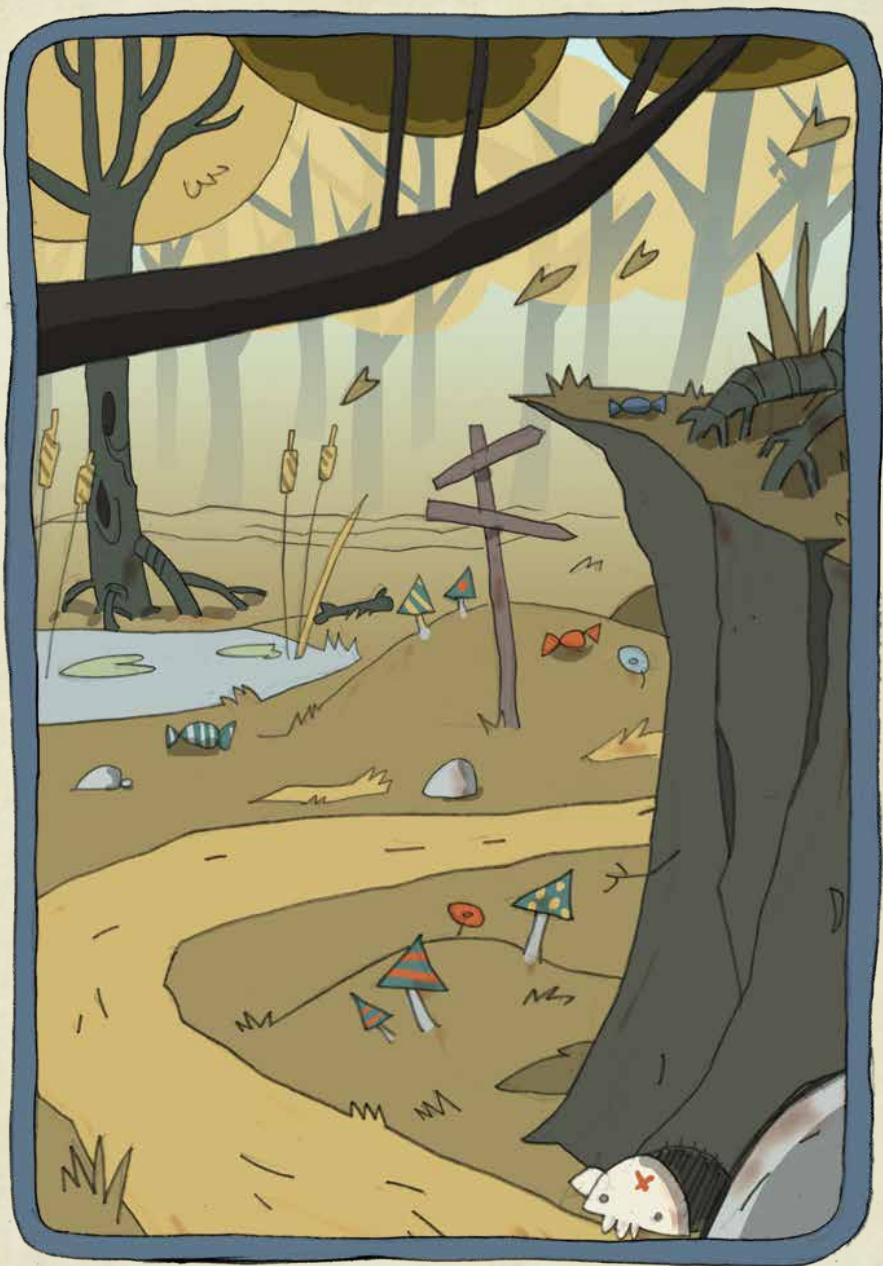


• ОРАНЖ •

• КВЕСТ •

В ПОГОНЕ ЗА КОНФЕТНЫМ ДЖО







Muravey Games



ОРАНЖ КВЕСТ: В ПОГОНЕ ЗА КОНФЕТНЫМ ДЖО

Количество игроков: **2-6**

Возраст: **14+**

Длительность: **от 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 заполучить себе несколько – мечта каждого.

Вас ждет 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 пойдет всевозможный арсенал, включая тортики, бомбы, разнообразное оружие и боевые приемы, и даже котики не останутся в стороне!

СОСТАВ ИГРЫ Правила игры. Игровые карточки – 135 шт. Монетка 1 шт.


6 КАРТОЧЕК ПЕРСОНАЖЕЙ

Вам предстоит сыграть за отважных (и не очень) героев.



У каждого из них есть своя уникальная способность.



Если рядом с описанием способности есть значок , то при использовании способности поверните карточку персонажа до конца игровых суток так, чтобы было понятно, что она использовалась. В начале следующих игровых суток верните карточку в исходное положение – способность можно будет использовать вновь.

10 КАРТОЧЕК МЕСТНОСТЕЙ



Указатель

6 КАРТОЧЕК БОССОВ



Жизни босса

Награда за победу над боссом

КАРТОЧКА УСИЛЕНИЯ БОССОВ



При игре в пятером

При игре в шестером

Путешествие не может обойтись без новых неизведанных мест! В каждой местности действуют свои собственные условия игры. Значки на указателе сообщат вам, что нужно делать. Подробное описание действий можно найти в разделе «Указатели» на последней странице.

Думали, это будет легкая прогулка? А вот и нет! На вашем пути будут встречаться опасные боссы, цель которых - отнять у вас конфеты!

У каждого босса есть показатель жизней и список наград, которые получат игроки в случае победы над ним.

В награду можно получить конфеты и карточки действия.

Если вы отправились в путешествие большой командой (5-6 игроков), тогда используйте карточку усиления боссов, чтобы они по-прежнему оставались опасными, а вы могли получить за них дополнительные награды! Если вы считаете себя достаточно сильной командой, можете использовать карточку усиления боссов, путешествуя и меньшим составом.

Карточка подкладывается под карточку босса, тем самым усиливая его и увеличивая награду.

Бонус к награде для победивших босса игроков одинаково добавляется к каждой ячейке.

102 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).

КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЙ БЫВАЮТ НЕСКОЛЬКИХ ВИДОВ И РАЗЛИЧАЮТСЯ ПО ЦВЕТУ РАМКИ:



Карточки быстрых действий – с желтой рамкой.

Вы можете разыграть их в любой момент игры. Вообще в любой – как только начнется игра, попробуйте разыграть одну, и сразу всё поймете!

Если карточка быстрого действия уже разыгрывается, то придется подождать, пока будет 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 и восстанавливают урон. Разыгрываются только во время боя с боссом и в дуэлях!

Боевые карточки восстановления разыгрываются, когда какой-либо герой уже нанес урон. Они подкладываются к сыгранным боевым карточкам игрока, урон которого нужно сократить, уменьшая общее значение его урона

Пример: Сильвестр сыграл карту «Гвоздарь» (-40) и нанес боссу 40 урона. Арнольд в свой ход разыграл «Дао-колу» (+20) и положил её на карту «Гвоздарь», сыгранную Сильвестром. Теперь считается, что, Сильвестр нанес боссу всего 20 урона (-40+20=-20).



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, а потом наслаждаться их эффектом

Для того, чтобы вам было проще понять, что произойдет, если вы разыграете карточку действия, у них есть значки, которые показывают, каким эффектом будет обладать то или иное действие.



Проклятия

Они по определению не несут ничего хорошего. Такие карточки кладутся рядом с карточкой героя и срабатывают при наступлении определенного события, а затем скидываются в сброс. Например, «Метка» срабатывает, как только начинается бой с боссом.



Пакости

Эти действия, как правило, вредят игрокам. Сложно представить себе пакость, которая бы помогала.




Нейтральные

Такие действия могут как помогать игрокам, так и мешать им. Результат целиком и полностью в вашей власти!



Постоянные

Эти карточки выкладываются рядом с карточкой героя и находятся на столе до конца игры или до определенного момента, когда их нужно будет снять по условиям игры (например, их уничтожают). Они имеют значок  и могут быть использованы в любой момент игры. Если кратко: это как карточки героев, только карточки действий.

КОНФЕТЫ



А вот и самое сладкое в игре!

Оборотная сторона
(рубашка) карточек действия = 1 конфета.

Если по ходу игры игроку нужно **получить** конфеты, он берет необходимое количество карточек из колоды карт действий и кладет их перед собой рубашкой вверх под карточку персонажа в свой «конфетный запас». Если игроку нужно **забрать** конфеты, тогда он берет конфеты из «запаса» другого игрока.

Карточки в «запасе» и карточки в руке не являются одним и тем же – их нельзя смешивать. Это как пытаться открыть дверь ботинком или плыть при помощи вафли. Смысла никакого, уж поверьте.

Брать карты из «запаса» в руку нельзя.

Игроки не должны скрывать количество конфет в «запасе».

При желании вы можете использовать в игре настоящие конфеты, но будьте осторожны: они могут закончиться быстрее, чем вы ожидаете!

КАРТОЧКИ УРОНА



Эти карточки используются, если нужно отметить, что действие какой-либо карточки было усилено или ослаблено. По необходимости они кладутся сверху на исходную карточку.

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

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.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1) Странно было бы начинать путешествие неподготовленными, поэтому каждому игроку случайным образом раздается:

а) по одной карте персонажа – это их персонаж на текущую игру. Остальные карты персонажей можно убрать в коробку, потому что для текущей игры они не понадобятся.

б) по 5 карт действий «в темную» - это начальный набор карт в руке. В дальнейшем количество карт в руке не должно превышать 7 карт. Больше 7-ми карт в руке – непосильная ноша, поэтому лучше сразу обменять часть карточек на конфеты.

Если у игрока на руках более 7-ми карт, он немедленно должен отложить карты рубашкой вверх в «конфетный запас», чтобы на руках осталось максимальное количество.

2) Придумайте свое будущее приключение. Перемешайте и положите в центр стола лицом вниз колоды действий, местностей и боссов (количество карточек боссов в колоде должно быть равно количеству суток путешествия (см. Процесс игры), неиспользуемые карты боссов уберите в коробку). Карточка Конфетного Джо обязательно должна быть в колоде боссов в самом низу колоды.

3) Выберите игрока, который будет ходить первым. Это весьма ответственная роль, и мы рекомендуем выбирать на неё наиболее опытного игрока в «Оранжевый Квест». Также вы можете просто выбрать первого игрока случайным образом и считать, что он самый опытный. Первым игрок считается в течение одних игровых суток, после чего передает это звание другому игроку.

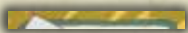
ПРОЦЕСС ИГРЫ

Ваше путешествие будет длиться несколько суток. Не-не-не, спокойно! Конечно же, это условные игровые сутки, а не настоящие (1 условные сутки = 1 раунд). Максимальная длина путешествия составляет 6 суток, и мы рекомендуем именно такую продолжительность путешествия, но вы можете сами определить для себя, будет ли путешествие длинным или коротким (например, 4 суток).

Игра заканчивается, когда закончатся последние сутки.

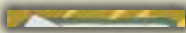
Каждые игровые сутки делятся на 4 периода (рядом указаны типы карт, которые можно применять в это время суток):

УТРО – ПОДГОТОВКА



Каждые сутки начинаются с подготовки. Герои отдохнули и полны сил, поэтому им нужно пополнить снаряжение новыми «игрушками». Каждый должен взять в руку по две карты из колоды действий и вернуть в исходное положение повернутые карты персонажей и предметов.

ДЕНЬ – ПУТЕШЕСТВИЕ



Пора бы уже и двигаться начать, сони! Исследуйте местность, куда пришли герои. Откройте верхнюю карту колоды местностей и положите её лицом вверх на стол, после чего вам необходимо выполнить действия, отмеченные на указателе. События выполняются немедленно в порядке их очередности.

ВЕЧЕР – БОЙ С БОССОМ



После того, как условия всемогущего указателя были выполнены, герои внезапно (на вторые стуки уже ожидаемо) встречают босса – откройте верхнюю карточку босса. С ним вам предстоит биться в этом раунде. Начинается бой с боссом.

Во время боя ваша задача - нанести боссу урона больше, чем количество его жизней. Если вам это удалось, начинается распределение наград (см. Распределение наград), если нет, то вы все вне зависимости от того, участвовали ли вы в этом бою или нет, проигрываете боссу и теряете по 2 конфеты из своего «конфетного запаса».

Мало просто победить босса! Важно еще и нанести ему больше всех урона, чтобы получить самую вкусную награду! После того, как вы узнали, кто будет вам противостоять, вы по очереди (начиная с первого игрока) наносите урон боссу. Каждый в порядке очередности может разыгрывать боевые (можно по одной, а можно и сразу все) карты перед собой, чтобы показать, сколько урона он наносит боссу, или отказаться от этого, пасуя и передавая ход следующему игроку.

Бой с боссом закончится, когда все игроки поочередно 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 карту действия, тогда право хода к спасовавшему вернется, и он сможет претворить свой коварный план в жизнь.

Карточки восстановления можно использовать, чтобы сократить количество урона, наносимого боссу одним из игроков, – просто кладите их к карточкам, разыгранных любым игроком, чтобы сократить его урон.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ НАГРАД


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



Лидер.

В каждом бою есть лидер – самый сильный/ловкий/удачливый/пафосный герой, который забирает себе самую большую награду и за счет своего особого статуса может влиять на распределение между другими игроками.

Лидер – тот, кто нанес 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 дает определенное количество конфет . Карточка босса не является наградой и идет дополнением. Ее нельзя отнять, переместить или передать каким-нибудь образом, поэтому она является самым ценным трофеем!

Если несколько игроков хотят стать лидерами в бою с боссом, то они вправе добавлять карточки с уроном даже после превышения количества жизней босса до тех пор, пока есть возможность. Даже после того, как вы нанесли боссу урона больше, чем количество его жизней, никто не будет вам мешать продолжать втапывать его в землю в погоне за лидерством. Если по итогам боя несколько героев нанесли равное количество урона, и так уж вышло, что лидера нет, награда лидера добавляется к награде участников. В таком случае абсолютно все игроки считаются участниками.



Участники.

Игроки, не ставшие лидером, но нанешие какой-либо урон боссу, считаются участниками, которые вступают в **Дележ награды**. Награда для участников, указанная на карточке босса в ячейке со значком участников, выкладывается на стол (карты предметов лицом вверх, чтобы все видели, что за предметы делятся). Участники должны договориться, как распределяется награда, и стараться, чтобы это было

сделано максимально честно. Если договориться не удастся или просто не очень хочется, всегда можно воспользоваться одним из предложенных вариантов в разделе «Дополнительные правила» в конце этой книжки. См. стр. 11



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.

Распределение награды для прочих игроков производит 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 не может полностью отказаться от её выдачи. Карты прочим игрокам нужно раздать обязательно.

Пример: Игроки, играя в 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, бумага», распределяет награду между Дольфом и Чаком, которые урона в бою не наносили.

НОЧЬ – ВЕЧЕРИНКА



Что делать, когда босс повержен, конфеты жмут карман, а до следующего утра еще 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. На вечеринке нет запретов, а потому можно использовать самые разнообразные карты!

Игрок, который должен ходить первым, начинает свой ход. Он может разыгрывать карты действия, вызывать других игроков на дуэль (см. **Дуэль**) или пасовать, передавая ход соседу.

После того, как игрок выполнил все желаемые действия, он передает ход игроку слева. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют.

После того, как все игроки спасовали, вечеринка заканчивается. Правила паса такие же, как и в бою с боссом.



ДУЭЛЬ



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


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

Игроки по очереди разыгрывают карты с руки, чтобы нанести друг другу урон. В дуэли все средства хороши, ведь на кону конфеты! Можно разыгрывать любые карты разрешенных типов с руки и прикрепленные к ним предметы. Победителем в дуэли считается тот игрок, который смог нанести противнику больше урона. В случае, если урон не нанесен никому из игроков или нанесено равное количество урона, дуэль заканчивается ничьей.

В случае победы игрок забирает 3 конфеты у проигравшего игрока. В случае ничьи награду никто не получает.

В ходе дуэли другие игроки также могут разыгрывать карты с руки, чтобы помочь одному из дуэлянтов. Они вправе просить за помощь награду в виде конфет (в которой им может быть отказано) или помогать безвозмездно.

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 не убедительной. Вероятно, после таких действий Арнольда ждет Вынужденная месть Чака.

Чтобы усилия по отбору сладостей у ближнего не были безрезультатными, после окончания дуэли все участвовавшие в ней игроки (и даже просто помогавшие) получают количество карт действий из колоды, равное количеству потраченных боевых карточек  в этой дуэли. Для того, чтобы не запутаться, кто сколько карт использовал, рекомендуется сразу откладывать из колоды одну новую карту действия, а после дуэли просто взять себе получившуюся стопку.



КОНЕЦ СУТОК

Маршрут пройден, босс повержен, вечеринка завершилась феерическим финалом, день подошел к концу. С окончанием вечеринки сутки заканчиваются. На следующие сутки первым будет ходить игрок, сидящий слева от игрока, который ранее ходил первым. Начинаются новые сутки.

Если в последний вечер вы бились с Конфетным Джо, то это были последние игровые сутки – новые сутки не начинаются, а игра подходит к финалу.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вот и долгожданный финал! Когда вы закончили последние игровые сутки, начинается подсчет очков.

Положите в свой конфетный запас все оставшиеся на руках карты, а также все прикрепляемые предметы со значком , которые были закреплены за вашими героями. Посчитайте, как много конфет вам удалось скопить за время путешествия. Прибавьте к этому количеству очки с карточек боссов (те самые, что рядом с черепком ) из расчета 1 очко = 1 конфета.

Игрок, собравший по итогам игры наибольшее количество конфет и очков за боссов, 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 найдете всё, чтобы оформить путешествие в своем 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 miravey@miravey-games.ru, и, возможно, в будущем мы включим их в игру!

Дележ награды за победу над боссом для участников.

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

Вариант «**Сыграем в игру внутри игры**». Разыграйте право выбрать себе карту с помощью замечательных «Камень, ножницы, бумага». Вы ведь знаете правила этой игры?

Вариант «**Беру, что хочу**». Дележ награды происходит в несколько стадий . В каждой стадии: 1) Каждый игрок по очереди говорит, какую карту он намерен забрать. 2) Каждый игрок 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 игроков, отправляются в сброс. Если для дележки осталась одна карточка – она автоматически отправляется в сброс.

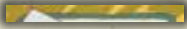
Вариант «**Лучше бы нам договориться**». Для этого варианта понадобятся часы. Задача игроков в течение 30 секунд договориться о том, как они распределяются карты. Если им не удастся договориться за 30 секунд, все карты, участвовавшие в делении, уходят в сброс.

ИГРА ВДВОЕМ

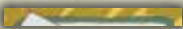
Если вы отправились в путешествие малым составом, то бишь вдвоем, то вам может быть довольно непросто преодолеть все препятствия. Поэтому для упрощения задачи вы можете сократить количество жизней всех боссов вдвое – это позволит вам выглядеть эффектно в каждом бою, регулярно получать заслуженную награду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



ПАМЯТКА ПУТЕШЕСТВЕННИКА

Утро – подготовка 

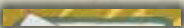
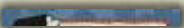
Разворачиваются повернутые карточки предметов и персонажей. Каждый игрок берет в руку по две карты из колоды действий.

День – путешествие 



Открывается карта местности. Выполняются события, обозначенные указателем.

Вечер – бой с боссом  

Открывается карточка босса. Начинается бой с боссом.

Ночь – вечеринка  

Вечеринка!!!

Применяются карты действия, есть возможность начинать дуэли ( ).



Версия 1.0

Автор игры: Артём Чистяков.

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

Иллюстратор: Дмитрий Дубровин.

Верстка: Александр Амосов, Андрей Беликов, Ольга Югова.

Редактура: Нала Кирию.

Производство: Александр Амосов.

Спасибо Андрею Беликову, Ольге Юговой и Александру Холопову за тестирование, помощь в оформлении и поддержку на разных стадиях подготовки игры!

Отдельное спасибо Анне Чистяковой за неоценимую поддержку на всех этапах создания игры!

Miravey Games выражает благодарность всем, кто помогал тестировать игру, и лично:

Денису Красикову, Ирине Шульгиной, Владимиру Стецову, Дарье Архангельской, Насте Остапенко, Артему Бродскому, Егору Кишневу, Юле Симаковой, Егору Шемпелю, Ивану Козлову, Ивану Ермолаеву, Владиславу Сидорову, Александру Званиву, Максиму Исаеву, Андрею Плужникову, Святославу Осину, Даниилу Киманеву, Анастасии Николаевой, Анастасии Лукашиной, Алексею Плужникову, Наде Феоктистовой, Тане Щербаковой, Роману Земневу, Марии Никулиной, Алевтине Белоглазовой, Владимиру Завьялову, Илье Волкову, Николаю Пятахину, Нечипоруку Алексею, Владимиру Чиснокову, Марии Ньюшковой, Леониду Красникову и многим другим. Спасибо вам Друзья!

Спасибо всем поддерживавшим нашу кампанию на Boomstarter и отдельно Суперфанату «Оранж Квест» [Антону Иванову!](#)

Без вас эта игра бы не появилась!



Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Муравей Геймс». Все права защищены (с) 2015.



УКАЗАТЕЛИ



Поломка – игроки не могут использовать прикрепленные предметы со значком рюкзака. Поверните все карты предметов, как если бы они были использованы. Новые карты прикрепляются сразу повернутыми.



Ярость – босс получает бонус к жизням. Бросьте монетку: орел - «+20», решка - «+40». Можете использовать **карточки урона**, чтобы показать величину бонуса.



Священная местность – нельзя вызывать игроков на дуэль.



Конфетное безумие – каждый игрок по очереди, начиная с первого игрока, сравнивает количество своих конфет в запасе с соседом. Бросьте монетку орел - «сосед справа», решка - «сосед слева». Тот, у кого в результате каждого сравнения окажется меньше конфет, получает еще две конфеты. Если у игроков равное количество конфет, то они оба получают по две конфеты.



Туман щедрости – все игроки одновременно передают по одному предмету на свой выбор с руки игроку, сидящему по соседству. Бросьте монетку, чтобы определить направление: орел - «все передают соседу справа», решка - «все передают соседу слева».



Ярмарка – каждый игрок немедленно берет по две карты действий из колоды действий в руку.



Клад – игрок (игроки) с максимальным на данный момент количеством конфет в запасе берут из колоды действий столько карточек, сколько игроков в игре, и распределяют их между остальными игроками на свое усмотрение. 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.



Потеря потерь – каждый игрок теряет по одной карточке с руки. Карточки действий, выбранные случайно с рук игроков, отправляются в колоду сброса.



Бессилие – игроки не могут использовать способности героев. Все карточки героев поворачиваются, как если бы их способности уже были использованы. Они вернутся при наступлении следующих суток.



Бардак – каждый игрок кладет в центр стола две карты с руки на свой выбор. Затем получившаяся стопка перемешивается, и карты раздаются игрокам случайным образом по две, начиная с первого игрока. Если у игрока меньше двух карт в руке, он кладет в центр всё, что у него есть.