

БОССЫ

Конфетный Джо устал проигрывать, он позвал на помощь роботов!

В этом дополнении вы найдёте три новые карточки боссов. Используйте их наравне с прочими.

На этапе подготовки к игре замешайте карточки новых боссов в колоду боссов. Конфетный Джо по-прежнему самый главный и всегда должен лежать в самом низу, а количество карточек боссов в колоде должно соответствовать количеству раундов, которые вы хотите сыграть. Неиспользуемые карточки боссов уберите в коробку.

Если по окончании боя с боссом у босса остались жизни, все игроки вне зависимости от того, участвовали ли они в этом бою или нет, проигрывают боссу. Каждый игрок сбрасывает 2 конфеты из своего «конфетного запаса» и **дополнительно по 2 конфеты за каждую имеющуюся у него карточку босса.**

КАРТОЧКИ ОСОБЕННОСТЕЙ БОССОВ

Помимо усиления роботами Джо натренировал своих поделщиков, и теперь у каждого босса появляется своя особенность!

Карточки особенностей дают бонус к жизням боссов и бонус к награде для победивших босса игроков, а также



задают вам специальные условия боя с боссом.

На этапе подготовки к игре перемешайте карточки особенностей и положите в центр стола лицом вниз рядом с другими колодами в колоду особенностей.

После того, как вы открыли карточку босса в фазе «Вечер – бой с боссом», откройте верхнюю карточку из колоды особенностей, прочитайте вслух её текст и положите её рядом с карточкой босса.

Название особенности

Бонус к жизни босса



Дополнительное условие для текущего боя с боссом

Бонус к наградам

Текст на карточке особенности задаёт вам дополнительное условие для текущего боя с боссом.

Условие считается правилом игры, которое действует до окончания фазы боя с боссом, в которой была открыта карточка особенности с этим условием.

Пример: Текст способности «Хардкорный» гласит «В этом бою нельзя разыгрывать карточки быстрых действий» – это значит, что в бою с боссом нельзя разыгрывать никакие карточки, кроме боевых.

Карточки дают бонус к жизням босса и наградам за победу над ним (на карточке указано, каким игрокам полагается награда).

Если вы используете карточку усиления босса, всегда учитывайте её в самом конце.

Пример: У босса «Техно Джо» 100 жизней, на карточке его особенности есть бонус «Х2», удваивающий его жизни, и вы также используете карточку усиления боссов для 5 игроков (даёт бонус +50). В итоге у «Техно Джо» $100 \cdot 2 + 50 = 250$ жизней.

ПОПОЛНЕНИЕ КОМАНДЫ

На этапе подготовки к игре раздавайте новые карточки героев наравне с остальными.

В этом дополнении вас ждут 6 новых героев, а это значит, что теперь вы можете играть в «Оранжевый Квест» большим, чем 6 игроков, составом (мы рекомендуем не более, чем всемером)!

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, со значком – во время вечеринки. 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.

КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЙ

Пора пополнить арсенал новинками!

В игру добавились как новые и невероятные, так и проверенные временем карточки действий.

Большинство карточек играет по обычным правилам, но в игру добавились и новые виды.

На этапе подготовки к игре замешайте новые карточки действий в колоду действий.

Примочки



«Значок скрепки» – добавляемые к карточкам примочки. Эти карточки подкладываются под прикрепленную карточку и находятся с ней до конца игры или до определённого момента, когда их нужно будет снять по усло-

виям игры (например, их уничтожат картой «Блок»). Они имеют постоянный эффект на карточку, под которой лежат.

Карточки примочек не кладутся в конфетный запас при подсчёте очков в конце игры.

Карточка примочки перемещается и уходит в сброс вместе с карточкой, к которой считается прикрепленной. В случае если карточка примочки должна отправиться в сброс, туда отправляется только она, а карточка, к которой она считалась прикрепленной, остаётся прикрепленной к игроку.

Пример: Брюс прикрепляет к «Отнимаше» Чака «Пухлокота». Чак может отменить «Пухлокота» и отправить его в сброс, чтобы его «Отнимаша» развернулась в начале следующего раунда. Если Чак развернёт свою «Отнимашу» с «Пухлокотом» при помощи «Энергетика» и захочет отнять конфету у Дольфа, Дольф может отменить «Отнимашу» «Блоком», и она уйдёт в сброс вместе с «Пухлокотом».




Новое снаряжение

Теперь вам доступно специальное снаряжение для вечеринки –

Разыгрывать эти карточки можно только в фазе «Ночь – вечеринка», в отличие от снаряжения с желтым фоном

Карточки снаряжения без значка в описании работают всё время, пока прикреплены к герою.

Пример: Дольф прикрепляет к себе «Пакетик» и получает возможность держать в руке 9 карточек. На следующий день выпадает событие «Пополнение запасов», и Дольф добирает до 9 карточек в руку. Сильвестр играет «Блок» на «Пакетик» Дольфа, у Дольфа становится больше 7 разрешённых правилами карточек на руке, и он отправляет 2 в свой конфетный запас.

Карточки снаряжения со значком по-прежнему могут быть использованы только раз за раунд, но теперь и в фазе вечеринки: со значком  – в любой момент, со значком  – во время боя с боссом и в дуэли, со значком  – во время вечеринки.





С большим количеством новых карточек приходит и большая ответственность!


МЕСТНОСТИ И СОБЫТИЯ


Теперь на местностях вы найдёте новые события!


На этапе подготовки к игре замешайте новые карточки местностей в колоду местностей.

 **Грусть** – в текущем раунде нельзя разыгрывать с руки карточки быстрых действий или действий для вечеринки. Первый игрок бросает монетку, определяя вид карточек: орёл – «карточки быстрых действий», решка – «карточки действий для вечеринки».

 **Пополнение запасов** – каждый игрок по часовой стрелке, начиная с первого игрока, немедленно добирает карточки из колоды действий в руку до максимума.

 **Смена ролей** – Игроки меняются карточками героев. Первый игрок перемешивает все карточки героев, которые участвуют в текущей игре, а затем случайным образом раздаёт по одной игрокам по часовой стрелке, начиная с себя. Герои приходят к игрокам в исходном положении.

 **Рыбалка на свалке** – каждый игрок по часовой стрелке, начиная с первого игрока, берёт в руку одну карточку действия из сброса на свой выбор, показывая эту карточку остальным игрокам.

 **Очищение** – игроки немедленно отправляют в сброс все карточки примочек, которые подложены на данный момент под другие карточки на столе.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ



«Конфетный пулемёт»

Если игрок сбросил конфеты, а потом на «пулемёт» сыграли «Блок», конфеты возвращаются (раз действие отменено)?

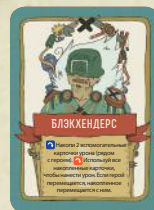
Да, конфеты возвращаются разыгравшему «пулемёт» игроку.



«Халапеньо ярости»

Может ли игрок применить «Фокус», чтобы перевернуть монетку, когда выпала решка, чтобы продолжить бросать?

Да, может.



«Блэкхендерс»

Можно ли использовать способность героя два раза за раунд, ведь у него два значка поворота?

Можно использовать только одну из частей способности героя, поскольку после этого герой считается уставшим. Можно развернуть карточку «Энергетиком», чтобы применить обе части способности за один раунд.



«Вспомогательные карточки»

Как быть, если все вспомогательные карточки уже задействованы в игре, а нужны ещё?

В случае если вам нужно использовать вспомогательную карточку, а они закончились в стопке, воспользуйтесь любым подходящим аналогом, например, фантиками от конфет.

Версия 1.0

Автор и разработчик игры: **Артём Чистяков**.

Иллюстратор: **Дмитрий Дубровин**.

Текст правил: **Артём Чистяков**.

Дизайн и вёрстка: **Мария Немова**.

Редактор и корректор: **Константин Пономарёв**.

Производство: **Анна Чистякова**.

Muravey Games выражает благодарность всем, кто помог тестировать это дополнение, и лично: Александру Юдину, Алексею Нечипоруку, Алексею Феоктистову, Анатолию Пузанову, Андрею Голоду, Андрею Русинову, Андрею Суворову, Антону Ефимову, Артёму Шорохову, Ваниллопе фон кекс, Владиславе Балашовой, Владиславу Прылипко, Власию Ефимову, Данилу Попову, Дарье Хмельницкой, Евгению Миляеву, Егору Кленину, Ирине Конноновой, Ирине Якуниной, Максиму Ерёмину, Максиму Никишину, Мэри Мдивани, Наталье Литвиновой, Никите Ермолаеву, Николаю Жуляеву, Олегу Лутченко, Сергею Филиповичу, Соне Артеменко, Таисии Жуляевой, Филиппу Спиридонову, Эмилю Халикову и многим другим.

Все права на издание и использование изображений принадлежат ИП Чистякова А.Р.

Все права защищены © 2018.

