

ПРАВИЛА ВАШОЇ ПОДОРОЖІ

• ОРАНЖ •

НАЗДОГНАТИ ЛІПКОГО ДЖО



ОРАНЖ КВЕСТ: НАЗДОГНАТИ ЛИПКОГО ДЖО



Вік:
14+



Кількість гравців:
2-6



Час гри:
15-40 хв.

Ласкаво просимо до божевільного світу, де усе догори дригом, а найбільшою цінністю вважаються цукерки!

Ця гра про дивовижну подорож у пошуках Липкого Джо – злочинця, який пограбував потяг, що перевозив найбільшу в історії партію цукерок.

Щоб здобути якомога більше цукерок, які у кінці гри визначають переможця, вам доведеться подорожувати різноманітними місцевостями, де на вас чекають битви з небезпечними босами і навіть зі своїми компаньйонами.

Приготуйтеся: у бій піде весь арсенал мисливця за цукерками. Під час гри ви будете використовувати тортики, бомби, різноманітну зброю, бойові прийоми, і навіть спеціально натренованих котиків-цукеркоцупів!

СКЛАД ГРИ

Ігрові картки – 151 шт.: 102 картки дій, 6 карток героїв, 10 карток місцевостей, 6 карток босів, 1 картка посилення босів, 20 допоміжних карток, 6 пам'яток гравця;
монетка – 1 шт;
правила гри.

МЕТА ГРИ

У грі перемагає той, хто більше за всіх збере цукерок.

ПРАВИЛА

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

На стіл сорочкою догори викладається три колоди карт: карти місцевостей («Куди я потрапив?»), босів («Твій жах») і дій (Цукерка).

За домовленістю визначається кількість ігрових раундів. Оптимальний варіант: кількість гравців +1. *Наприклад: 2-є гравців – 3 раунди.*

Кількість карт босів та карт місцевостей у відповідних колодах



*Колода карт
місцевостей*



*Карта Липкого Джо
внизу колоди босів*




Колода дій

має відповідати кількості ігрових раундів. Карта головного боса Липкого Джо має бути внизу колоди босів. Картки босів, що не використовуються, приберіть до коробки. Коли грає 5-6 гравців, використовується **картка посилення босів** (детальніше на 7 сторінці).

КАРТКИ ГЕРОІВ

Гравцям випадковим чином роздається по одній картці героя. Ви будете грати цим персонажем впродовж всієї гри. Картки героїв, що не використовуються, приберіть до коробки.




Кожен герой має свою унікальну здібність. Якщо на картці є позначка , то здібність можна використовувати лише раз протягом одного раунду. Після того, як ви використали здібність, необхідно повернути картку героя на 90°, щоб продемонструвати іншим гравцям, що ви вже використали свою здібність.


Кожен гравець бере в руку по 5 карт з колоди карт дій. В подальшому на руках у гравців не може бути більше 7 карт. Якщо кількість карт на руках перевищує 7, то зайві картки необхідно скинути в свій цукерковий запас. При цьому у вас є вибір, які карти скинути, а які ефективно використовувати у грі, плануючи свою стратегію.


КАРТКИ ДІЙ

Картки дій поділяються на три категорії.

 **Картки швидких дій** (з жовтою рамкою) можна розігравати у будь-який момент гри.

Якщо картка швидкої дії вже розігрується, то доведеться зачекати, доки повністю не буде виконана дія попередньої, щоб зіграти наступну. Виключенням є «Блок», яким можна відмінити будь-яку дію і навіть дію іншого «Блока».

 **Бойові картки** (з червоною рамкою) розігруються тільки під час **бою з босом** та **дуелі**. Завдають ушкоджень та відновлюють здоров'я.

 **Картки для вечірки** (з синьою рамкою) розігруються тільки під час **вечірки**.


Коли колода дій закінчується, карти відбою можна замішати і використовувати знову.



ПОЗНАЧКИ НА КАРТАХ



«**Позначка рюкзака**» – картки спорядження, які прикріплюються до вашого героя. Вони викладаються поруч з картою героя і залишаються на столі до кінця гри чи до певного моменту, коли їх буде потрібно зняти за умовами гри (наприклад, їх знищать картою «Блок»).

На них, як і на деяких картках героїв, є позначка . Вона означає, що їх можна використовувати лише один раз впродовж поточного раунду. Після того, як ви скористалися картою, поверніть її на 90°, щоб було зрозуміло, що її було використано. На початку нового раунду поверніть картку у вихідне положення – її можна буде використовувати знову.



«**Позначка черепка**» – картки проклять, які прикріплюються до героїв. Кладуться поруч з картою героя і спрацьовують під час настання вказаної у них події, а після виконання їх ефекту одразу скидаються у відбій. Наприклад, «*ДрімК.О.*» спрацьовує, щойно починається бій з босом.



«**Позначка кнопки**» – картки капостей. Вони зазвичай шкодять гравцям.



«**Позначка Інь-Ян**» – нейтральні картки.

Картою «Блок» гравець може скасувати дію будь-якої картки та/чи знищити будь-яку (в тому числі і прикріплену) карту дії.

Нейтральні картки можуть як допомагати гравцям, так і шкодити їм.

Наприклад, картою «Блок» ви можете знищити прокляття гравця і допомогти йому, або нашкодити, знищивши прикріплену до нього карту спорядження.

ЦУКЕРКОВИЙ ЗАПАС

Цукерковий запас – це карти дій, які кладуться під картку персонажа сорочкою (зображенням цукерки) догори. Цукерковий запас поповнюється, коли герой отримує цукерки чи скидає зайві картки. В кінці гри цукерковий запас визначить переможця: перемагає гравець, який збере найбільшу кількість цукерок.

Гравцям забороняється дивитись, які картки пішли до цукеркового запасу та використовувати їх у грі як карти дій. Не можна приховувати кількість карток у цукерковому запасі.

Якщо за умовами гри гравець має віддати, передати чи втратити цукерки, а в його цукерковому запасі їх не залишилось, то він нічого не віддає і не втрачає.



ПРАВО ПЕРШОГО ХОДУ

Обирається гравець, який отримує право першого ходу. Його можна обрати випадковим чином або шляхом жеребкування (зіграти в «Камінь, ножичі, папір»). В кожній з фаз поточного раунду він ходитиме першим. На початку нового раунду право першого ходу передається за годинниковою стрілкою.



МОНЕТКА

Гравець, який ходитиме першим, бере монетку. Вона показує, хто має ходити. Коли хід гравця закінчується, він передає монетку наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

Монетка знадобиться вам у фазі «День (Подорож)»

для виконання умов та дій на вказівниках у певній місцевості, а також для посилення/послаблення ушкоджень під час боїв з босами та дуелей.

Монетка робить гру більш непередбачуваною та азартною, а також допомагає вирішувати спірні питання.

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Ігровий процес являє собою подорож, яка складається з певної кількості раундів (ігрових діб). Максимальна кількість раундів у гри – 6.

ІГРОВИЙ РАУНД

Раунд складається з чотирьох **фаз**: ранок (підготовка), день (подорож), вечір (бій з босом), ніч (вечірка). В кожній фазі можна розігравати тільки певні карти. В свій хід гравець може розіграти з руки скільки завгодно карток, дозволених у даній ігровій фазі.

ХІД ГРИ



РАНОК (ПІДГОТОВКА)

Гравці, починаючи з першого, по черзі за годинниковою стрілкою беруть в руку по 2 карти з колоди карт дій. Якщо після добору кількість карт перевищує 7, то зайві карти скидаються до цукеркового запасу.

Вранці гравці можуть розігравати **картки швидких дій** (з жовтою рамкою).



ДЕНЬ (ПОДОРОЖ)

З колоди карт місцевостей («Куди я потрапив?») на стіл викладається верхня карта і перевертається обличчям (малюнком місцевості) догори.



Вдень можна розігравати **картки швидких дій**.

Вказівники визначають ігрові умови та дії гравців у даній місцевості.

Умови та дії виконуються, починаючи з верхнього вказівника.

ВКАЗІВНИКИ



Лють – бос отримує бонус до життів. Перший гравець кидає монетку: орел – «бонус +20», решка – «бонус

+40». Можете використовувати допоміжні картки ушкоджень, щоб показати величину бонуса.



Ярмарок – кожен гравець за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця, негайно бере по

дві карти з колоди дій у руку.



Імла щедрості – усі гравці одночасно передають сусідньому гравцю по одній карті з руки на свій вибір.

Перший гравець кидає монетку, визначаючи напрямок: орел – «сусіду праворуч», решка – «сусіду ліворуч».



Свята земля – у цій місцевості не можна викликати гравців на дуель.



Втрата втрат – кожен гравець втрачає по одній картці з руки, випадково обраній сусідом. Перший

гравець кидає монетку: орел – «сусід праворуч», решка – «сусід ліворуч». Картки дій, які було втрачено таким чином, скидаються у відбій.



Безсилля – здібності героїв не працюють. Усі картки героїв повертаються

так, наче їх здібності вже було використано. Їх можна буде повернути у вихідне положення на початку наступного раунду.



Поломка – поверніть усе спорядження так, наче його вже було використано. Гравці не можуть використовувати

прикріплені картки спорядження з позначкою рюкзака. Нові картки спорядження у цьому раунді прикріплюються одразу повернутими.



Скарб – гравці з найбільшою кількістю цукерок беруть з колоди дій кількість

карток, яка відповідає числу гравців. Ознайомившись з картками, вони мають розподілити їх між рештою гравців на свій розсуд взакрити. Якщо лідерів немає, кожен гравець тягне з колоди по одній картці.



Бардак – кожен гравець кладе в центр стола дві карти з руки на свій вибір.

Отриману стопку перемішують та роздають всім порівну, починаючи з першого гравця. Якщо у гравця менше двох карт в руці, він кладе в центр все, що має.



Цукеркове божевілля – починаючи з першого гравця, киньте монетку та порівняйте свій цукерковий

запас з сусідським: орел - праворуч, решка - ліворуч. Якщо у вас менше - отримайте дві цукерки, якщо порівну - обидва отримують по дві, якщо більше - нічого не отримуєте.



ВЕЧІР (БІЙ З БОСОМ)

Після того, як усі умови картки місцевості виконано, гравці зустрічають боса. З колоди босів на стіл поруч з відкритою картою місцевості викладається верхня карта.

На карті боса у верхньому лівому кутку вказана кількість його життів. Щоб перемогти боса, гравці повинні розігрувати **бойові картки** (з червоною рамкою) і завдати босу певну кількість очок ушкоджень, яка відповідає або перевищує кількість його життів.

Задля зручності гравці викладають бойові картки перед собою, щоб було видно, скільки ушкоджень завдав босу кожен з гравців. Кількість завданих ушкоджень впливатиме на розподіл нагород між гравцями.

Якщо гравець отримав «ДрімК.О.» перед боєм з босом, то впродовж бою він може розігравати тільки **картки швидких дій**.

Якщо гравець не розіграє картку дії, він пасує, і хід передається наступному гравцю.



КАРТКА ПОСИЛЕННЯ БОСІВ



Якщо у грі беруть участь 5-6 гравців, можна скористатися **карткою посилення босів**. Вона підкладається під картку боса. Картка посилення босів збільшує здоров'я босів та додає до кожного типу нагород (див. розділ «Розподіл нагород») по одній картці дії. Завдяки їй гра збереже динамізм та гостроту. Якщо гравців менше, але вони достатньо досвідчені та впевнені у своїй силі, вони можуть використовувати картку посилення босів за бажанням.

ДОПОМІЖНІ КАРТКИ УШКОДЖЕНЬ

Якщо ви граєте вдвох, бажано скоротити кількість життів всіх босів вдвічі. Для цього можна скористатися **допоміжними картками ушкоджень**, які зменшують здоров'я. Вони викладаються поруч з карткою боса.

Якщо одна з табличок вказівника містить бонус до життів боса, то поруч з його карткою викладаються допоміжні картки ушкоджень, які збільшують здоров'я.

ПОСИЛЕННЯ ТА ПОСЛАБЛЕННЯ БОЙОВИХ КАРТОК

Бойові картки можуть бути посилені чи послаблені.



Наприклад, якщо під час бою ти першим дав «Помордаса», то можна дати ще одного або більше «Помордасів», і тоді ушкодження від кожного збільшаться на 10.

У інших випадках для посилення чи скорочення ушкоджень можна кинути **монетку**.

Якщо ви кинули монетку і випав орел, то ушкодження посилюються. Якщо випала решка, то ушкодження послаблюються.

Для позначення посилення чи послаблення ушкоджень можна скористатися **допоміжними картками ушкоджень**. Щоб посилити бойову картку, просто покладіть на неї зверху потрібну кількість допоміжних карток ушкоджень відповідною стороною («-10»). Якщо ушкодження необхідно скоротити, то покладіть потрібну кількість допоміжних карток ушкоджень іншою стороною («+10»).

Приклад: Сильвестр готується розіграти картку «Гвіздюк». З її допомогою можна завдати -40 ушкоджень. Але цього йому виявилось замало. За бажанням він може посилити ушкодження від цієї картки. Для цього Сильвестр має кинути монетку. Орел означатиме 50 ушкоджень, у той час як решка – лише 30. Удача посміхнулася Сильвестру, і випав орел. Після цього він бере допоміжну картку ушкоджень і кладе її відповідною стороною (-10) на картку «Гвіздюк», щоб в сумі ушкодження склали -50 (-40+(-10)=-50).

Гравці також можуть посилювати і скорочувати ушкодження інших гравців під час дуелі (див. розділ «Дуель»).

ВІДНОВЛЕННЯ ЗДОРОВ'Я БОСА

Гравці також можуть відновлювати здоров'я боса, використовуючи для цього відповідні **карти швидких дій** та **бойові картки**.

ЗАКІНЧЕННЯ БОЮ С БОСОМ

Бій з босом закінчується, коли всі гравці по черзі спасують.

Якщо всі гравці по черзі спасували, і у боса залишились життя, то гравці програють цей бій. Бос «забирає» у кожного з героїв по 2 цукерки – кожен гравець скидає зі свого цукеркового запасу у відбій по 2 цукерки.

РОЗПОДІЛ НАГОРОД

У разі перемоги над босом гравці діляться на три категорії:

- **лідер,**
- **учасники бою,**
- **гравці, що не брали участі в бою.**

Для кожної з цих категорій передбачена відповідна нагорода за перемогу над босом. Вона вказана на карті боса під позначками «корони», «меча» та «трьох крапок».

«**Корона**» – нагорода для лідера;

«**Меч**» – нагорода учасників бою;

«**Три крапки**» – втішна нагорода для тих, хто не брав участі в бою.





Лідером вважається гравець, який завдав босу найбільше ушкоджень. Лідер отримує вказану кількість переможних карток дій та цукерок, а також картку боса. За неї в кінці гри йому будуть нараховані додаткові цукерки. Їх кількість вказана в правому верхньому кутку карти боса поруч з червоним черепком.

Карта боса кладеться поруч із картою героя і зберігається протягом всієї гри. Її не можна забрати, обміняти, перетягнути чи вкрати.

Гравець, що отримав **«ДрімК.О.»** перед боєм з босом, може розіграти картку **«Король крадіїв»**, але забрати картку боса у лідера він не зможе.



Учасники – гравці, які завдали босу ушкоджень, але не стали лідерами. Нагорода, яка вказана під позначкою меча, ділиться між всіма учасниками, а не присуджується кожному з них окремо.

Учасники домовляються скільки кому дістанеться цукерок і хто отримає ту чи іншу картку. При цьому карти дій перевертаються, щоб всі гравці бачили, які саме трофеї вони ділитимуть.

Гравець, що отримав **«ДрімК.О.»** перед боєм з босом, не отримує втішну нагороду.

Якщо ви не можете домовитись, скористайтесь одним з наступних варіантів.

РОЗПОДІЛ НАГОРОДИ ЗА ПЕРЕМОГУ НАД БОСОМ ДЛЯ УЧАСНИКІВ

Варіант **«Миролюбний»**. Роздайте усі картки порівну випадковим чином (зайві скиньте у відбій).

Варіант **«Гра всередині гри»**. Розіграйте право обрати собі картку за допомогою гри **«Камінь, ножиці, папір»**.

Варіант **«Беру, що хочу»**. Розподіл нагороди відбувається у декілька етапів.

1. Кожен гравець по черзі говорить, яку картку він хоче забрати;
2. Усі гравці одночасно на рахунок «три» вказують пальцем на одну з карток. Якщо на картку вказав лише один гравець, він забирає її собі. Картки, на які вказали двоє та більше гравців, скидаються у відбій. Якщо для розподілу залишилася одна картка – вона автоматично скидається у відбій.

Варіант **«Краще б нам домовитись»**. Для цього варіанта гри вам знадобиться годинник. Мета гравців – впродовж 30 секунд домовитись про те, як саме вони розділять картки. Якщо їм не вдасться домовитись за 30 секунд, усі картки, які необхідно було розділити, скидаються у відбій.



Гравці, які не брали участі в бою, не ділять між собою нагороду як учасники. Між ними її ділить лідер або гравець, обраний випадковим чином чи за результатами жеребкування (кинути монетку, зіграти в **«Камінь, ножиці, папір»** і т.д.). Як і в попередньому випадку, нагорода не присуджується кожному окремо.

Якщо гравці завдали босу рівну кількість очок ушкоджень, які в

сумі відповідають або перевищують кількість його життів, то гравці продовжують завдавати босу ушкоджень, поки не визначиться лідер. Якщо після цього так само зберігатиметься нічия, то лідери прирівнюються до учасників, а нагорода лідерів додається до нагороди учасників, після чого учасники ділять її між собою.

Якщо в бою з босом немає лідера, то картку боса ніхто не отримує – вона відкладається до коробки.

Приклад: Шестеро гравців зустріли боса Енді. Четверо з них (Сильвестр, Арнольд, Брюс і Жан) вступили в бій (завдали ушкоджень), і перемогли боса. Двоє гравців (Дольф і Чак) не брали участі в бою (не завдавали ушкоджень).

Сильвестр і Арнольд завдали босу більше ушкоджень, ніж Брюс і Жан, але рівну кількість. Брюс і Жан стають учасниками, а Сильвестр і Арнольд продовжують боротьбу за титул лідера. Вони продовжують завдавати босу ушкоджень. Нічия зберігається, Сильвестр і Арнольд прирівнюються до учасників – Брюса і Жана, та разом з ними ділять нагороду для учасників. Тепер хтось має розділити втішну нагороду між Дольфом і Чаком. Для цього Сильвестр, Арнольд, Брюс і Жан вирішують зіграти у «Камінь, ножиці, папір». Перемагає Арнольд і розподіляє нагороду між Дольфом і Чаком на свій розсуд.



НІЧ (ВЕЧІРКА)

Після того, як бій з босом завершено, починається святкова вечірка.

У свій хід гравці можуть розігравати будь-яку кількість **карт для вечірки** (з синьою рамкою), **карт швидких дій** (з жовтою рамкою) та викликати інших гравців на **дуель**. Якщо гравець виконав усі бажані дії чи спасував, то хід переходить до наступного гравця.



ДУЕЛЬ

Ви можете спробувати відібрати цукерки у іншого гравця, викликавши його на дуель під час вечірки.

Під час дуелі гравці по черзі розігрують з руки бойові картки і картки швидких дій. Першим ходитиме той, хто викликав іншого гравця на дуель. Дуель закінчується, коли гравці по черзі спасують. Переможцем вважається той, хто завдав супернику більше ушкоджень. Переможець забирає в переможеного 3 цукерки або весь залишок, якщо цукерок менше. Якщо дуель закінчується нічиєю, цукерок не отримує ніхто.

Не можна викликати на дуель одного і того ж гравця двічі за одну вечірку.
Гравець не може двічі розпочинати дуель протягом однієї вечірки.

Інші гравці також можуть брати участь в дуелі, але тільки в якості помічників. Вони можуть розігравати картки з руки, щоб допомогти одному з дуелянтів. Перед тим, як надати допомогу одному з учасників дуелі, вони можуть попросити за свої послуги винагороду у вигляді цукерок,

відібраних в переможеного гравця, або ж допомагати безкоштовно.

Приклад: Арнольд викликав Брюса на дуель, але недооцінив власні сили, і в бою йому знадобилась допомога. Він пообіцяв Чаку за допомогу 2 цукерки з тих, які він відбере у Брюса в разі перемоги. Чак погодився, але Арнольд віддав йому лише одну цукерку, пославшись на те, що перемога була не досить переконливою. Ймовірно, після таких дій на Арнольда чекає «Вимушена помста Чака».)

Після закінчення дуелі кожен гравець, що брав у ній участь, отримує на руки стільки карток дій, скільки бойових карток він використав під час дуелі. Щоб гравці не заплутались, після кожної зіграної бойової карти можна одразу ж відкладати собі по одній карті з колоди дій сорочкою догори, складаючи їх в окрему стопку. Коли дуель закінчиться, просто візьміть собі в руку цю стопку, і (якщо це потрібно) скиньте зайві карти в цукерковий запас.

Після закінчення дуелі всі гравці можуть продовжувати виконувати будь-які дозволені дії.

Вечірка закінчується, коли всі гравці по черзі спасують.
Зіграні картки скидаються у відбій.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Вечірка завершується і раунд закінчується. Право першого ходу передається наступному гравцю за годинниковою стрілкою. На початку нового раунду він ходитиме першим.

ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ

Якщо протягом попереднього раунду гравці використовували здібності героїв чи спорядження, то у фазі «Ранок» вони мають повернути у вихідне положення використані картки героїв та спорядження, щоб використовувати їх знову.

Решта фаз грається так само.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після завершення останньої вечірки, яка відбувається після бою з головним босом – Липким Джо. Починається підрахунок цукерок.

Картки, що залишились на руках, а також прикріплені до вашого героя картки спорядження скидаються в цукерковий запас, і враховуються разом з іншими цукерками, а також з цукерками, зазначеними на картках босів.

Гравець, який зібрав найбільшу кількість цукерок, стає переможцем.

Якщо декілька гравців набрали рівну кількість цукерок, то такий результат зараховується як нічия.

Автор гри: Артем Чистяков.

Розробка гри: Артем Чистяков, за участі Дмитра Дубровіна, Олександра Амосова та Олександра Нужнова.

Ілюстратор: Дмитро Дубровін.

Верстка: Олег Сафонов, Олександр Амосов.

Редагування: Нала Кірію, Костянтин Пономарьов.

Виробництво: Анна Чистякова.

Дякуємо Андрію Белікову, Ользі Юговій, Олександру Холопову та Івану Гусеву за допомогу та підтримку на різних стадіях підготовки гри!

Mugavey Games висловлює подяку всім, хто допомагав тестувати гру, і особисто: Денису Красікову, Ірині Шульгіній, Володимирі Стецову, Дар'ї Архангельській, Насті Остапенко, Артему Бродському, Єгору Кшневу, Юлі Симоковій, Єгору Шемпелю, Івану Козлову, Івану Єрмолаєву, Владиславу Сидорову, Олександру Званіву, Максиму Ісаєву, Андрію Плужникову, Олексію Плужникову, Святославу Осіну, Даниїлу Кіманєву, Анастасії Ніколаєвій, Анастасії Лукашиній, Наді Феоктистовій, Тані Щербаковій, Роману Земнєву, Марії Нікуліній, Алевтині Білоглазовій, Володимирі Зав'ялову, Іллі Волкову, Миколаю Пятахіну, Олексію Нечипоруку, Володимирі Чіснокову, Леоніду Краснікову та багатьом іншим.

Усі права на видання та використання зображень належать

© ТОВ «Муравей Геймс». Право на видання на території України належить видавництву FEELINDIGO.

Локалізовано FEELINDIGO:

Технічний дизайнер: Гаяне Терзян.

Копірайтер: Антон Мінаков.

Керівник: Олександр Борисенко.

