

ОРАНЖ КВЕСТ: В ПОГОНЕ ЗА КОНФЕТНЫМ ДЖО



Возраст:
14+



Количество игроков:
2-6



Длительность:
15-40 мин.

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

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

СОСТАВ ИГРЫ


Игровые карточки – 145 шт.; Монетка – 1 шт.; Правила игры.

6 КАРТОЧЕК ГЕРОЕВ

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 способность можно использовать только один раз в игровые сутки. При использовании способности поверните карточку героя, чтобы было понятно, что она использована. В начале следующих игровых суток верните карточку в исходное положение – способность можно будет использовать вновь.

10 КАРТОЧЕК МЕСТНОСТЕЙ



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.

6 КАРТОЧЕК БОССОВ



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 получают игроки в случае победы над ним.

В награду можно получить конфеты и карточки действия.

КАРТОЧКА УСИЛЕНИЯ БОССОВ



Если вы отправились в путешествие большой командой (5–6 игроков), то используйте двухстороннюю 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 жёлтой рамкой. Вы можете разыграть их в любой момент игры. Вообще в любой – как только начнётся игра, попробуйте разыграть одну, и сразу всё поймёте!



Если карточка быстрого действия уже разыгрывается, то придётся подождать, пока не будет полностью выполнено действие предыдущей, чтобы сыграть следующую.

Исключением является «Блок», которым можно отменить любое действие и даже действие другого «Блока».



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

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

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


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

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



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



«Значок рюкзака» – прикрепляемое к игроку снаряжение. Эти карточки выкладываются рядом с карточкой героя и находятся на столе до конца игры или до определённого момента, когда их нужно будет снять по условиям игры (например, их уничтожат картой «Блок»). Они имеют значок  и могут быть использованы в любой момент игры, но только один раз в игровые сутки. Если кратко: это как карточки героев, только карточки действий.



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



«Значок кнопки» – пакости. Эти действия, как правило, вредят игрокам. Сложно представить себе пакость, которая бы помогала.



«Значок Инь-Ян» – нейтральные. Такие действия могут как помогать игрокам, так и мешать им. Эффект от них целиком и полностью в вашей власти!

КОНФЕТЫ

А вот и самое сладкое в игре!
Оборотная сторона (рубашка) карточек действия = 1 конфета.

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



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

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

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

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ КАРТОЧКИ УРОНА

Двусторонние карточки с изображением монетки 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 карточку и положить её стороной с красным полем (-10) 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 раздаётся:



а) по одной карточке героя – это ваши персонажи на текущую игру. Остальные карточки героев можно убрать в коробку, потому что для текущей игры они не понадобятся;

б) по 5 карт действий «втёмную» – это начальный набор карточек в руке. В дальнейшем количество карточек в руке не должно превышать 7 карточек. Больше 7 карточек в руке – непосильная ноша, поэтому нужно сразу перевести часть карточек в конфеты.

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

2) Создайте своё 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 карточки боссов уберите в коробку*). Карточка «Джо» всегда должна лежать в самом низу получившейся колоды боссов.

3) Выберите игрока, который будет ходить первым. Это весьма ответственная роль, и мы рекомендуем выбирать на неё наиболее опытного игрока в «Оранж 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 окончания суток это звание передается следующему игроку по часовой стрелке.

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 для себя определить, будет ли путешествие длинным или коротким (например, 4 суток).

Игра заканчивается, когда закончатся последние сутки.

Каждые игровые сутки делятся на 4 фазы (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 игрок должен взять в руку по две карточки из колоды действий и вернуть в исходное положение повернутые карточки героев и прикрепленные карточки.

ДЕНЬ – ПУТЕШЕСТВИЕ



Пора бы уже и двигаться начать, сони! Исследуйте местность, куда пришли герои: откройте верхнюю карточку колоды местностей и положите её лицом вверх на стол, после чего вам необходимо выполнить действия, отмеченные на указателе. События выполняются немедленно сверху вниз в порядке их очерёдности (см. раздел «Указатели»).



ВЕЧЕР – БОЙ С БОССОМ

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



Во время боя ваша задача – нанести боссу урон, равный количеству его жизней или больше. Если вам это удалось до конца боя, начинается распределение наград (см. «Распределение наград»), если нет, то все игроки вне зависимости от того, участвовали ли они в этом бою или нет, проигрывают боссу и теряют по 2 конфеты из своего «конфетного запаса».

Мало просто победить босса! Важно ещё и нанести ему больше всех урона, чтобы получить самую вкусную награду – награду лидера! После того, как вы узнали, кто будет вам противостоять, вы по очереди (начиная с первого игрока) наносите урон боссу. Каждый игрок в порядке очерёдности может разыгрывать боевые карточки (можно по одной, а можно и все сразу) перед собой, чтобы показать, сколько урона он наносит боссу, или, ничего не сделав, спасовать, после чего передать ход следующему игроку.

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




РАСПРЕДЕЛЕНИЕ НАГРАД

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

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



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

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

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

Даже после того, как вы нанесли боссу урона больше, чем количество его жизней, никто не будет вам мешать продолжать втаптывать его в землю в погоне за лидерством, разыгрывая карточки урона. Если по итогам боя несколько игроков нанесли равное количество урона, то так уж вышло, что лидера нет, и награда лидера добавляется к награде участников. В таком случае абсолютно все игроки, нанёсшие урон боссу, считаются участниками.

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

Прочие. Бывает так, что кто-то уснул во время боя или просто поленился нанести боссу урон. Эта награда специально для этих «боевых» ребят! После того, как участники поделили свою награду, награду получают прочие игроки. 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 обязательно должен раздать все карточки.

Пример: Игроки, играя вшестером, 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 ещё целая ночь? Устроить вечеринку! Даже если бой был проигран, лучше устроить вечеринку на всякий случай, а то как бы чего не вышло...

После того, как бой с боссом закончен, начинается вечеринка. На вечеринке нет запретов, а потому можно использовать самые разнообразные карточки!

Первый игрок начинает свой ход. Он может разыгрывать карточки действия, вызывать других игроков на дуэль (см. «Дуэль») или пасовать, передавая ход соседу по часовой стрелке.

После того, как игрок выполнил все желаемые действия, он передаёт 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, начиная с игрока, вызывавшего на дуэль, разыгрывают боевые карточки с руки, чтобы нанести друг другу урон. В дуэли все средства хороши, ведь на кону конфеты! Можно разыгрывать любые карточки разрешённых типов с руки и использовать любое снаряжение. Победителем в дуэли считается тот игрок, который смог нанести противнику больше урона. В том случае, если урон не нанесён никому из игроков или нанесено равное количество урона, дуэль заканчивается ничьей.

В случае победы игрок забирает 3 конфеты у проигравшего игрока (или всё, что есть, если их меньше).

В случае ничьей награду никто не получает.

В ходе дуэли другие игроки также могут разыгрывать карточки с руки, чтобы помочь одному из дуэлянтов. Они вправе просить за помощь награду в виде конфет, отобранных у проигравшего дуэль игрока (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 неубедительной. Вероятно, после таких действий Арнольда ждёт Вынужденная месть Чака.

Чтобы усилия по отбору сладостей у ближнего не вредили общей цели, после окончания дуэли каждый участвовавший в ней игрок (и даже просто помогавший) получает столько карточек действий из колоды, сколько он потратил в этой дуэли боевых карточек . Для того, чтобы не запутаться, кто сколько карточек использовал, рекомендуется сразу после розыгрыша боевой карточки откладывать из колоды одну новую карточку 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 в прошлом раунде 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 финал! Когда вы закончили последние игровые сутки, начинается подсчёт очков.

Положите в свой «конфетный запас» все оставшиеся на руках карточки, а также все прикрепленные к вашему герою карточки снаряжения. Посчитайте, как много конфет вам удалось скопить за время путешествия. Прибавьте к этому количеству победные очки с карточек боссов (те самые, что рядом с черепком 🧠) из расчета 1 очко = 1 конфета.

Игрок, собравший по итогам игры наибольшее количество конфет, становится победителем!

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Здесь вы 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 muravey@muravey-games.ru, и, возможно, в будущем мы включим их в игру!

ДЕЛЁЖ НАГРАДЫ ЗА ПОБЕДУ НАД БОССОМ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

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

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

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

- 1) Каждый игрок по очереди говорит, какую карточку 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 делёжки осталась одна карточка – она автоматически отправляется в сброс.


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

ИГРА ВДВОЁМ

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.

Если вам захочется узнать больше подробностей об игровом процессе или просто возникли вопросы, на нашем сайте www.muravey-games.ru можно найти расширенную версию правил и ответы на часто задаваемые вопросы по игре.

Вступайте в нашу группу, чтобы всегда быть в курсе последних новостей:

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

ПАМЯТКА ПУТЕШЕСТВЕННИКА

**Утро –
подготовка**



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

**День –
путешествие**



Открывается
карточка
местности.
Выполняются
события,
обозначенные
указателем.


**Вечер –
бой с боссом**



Открывается
карточка
босса.
Начинается
бой с боссом.

**Ночь –
вечеринка**



Вечеринка!
Применяются
карточки
действия, есть
возможность
начинать дуэли
()

Версия 1.1

Автор игры: **Артём Чистяков**.

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

Иллюстратор: **Дмитрий Дубровин**.

Вёрстка: **Олег Сафонов**, **Александр Амосов**.

Редактура: **Нала Кирию**, **Константин Пономарёв**.

Производство: **Анна Чистякова**.

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

Muravey Games выражает благодарность всем, кто помогал тестировать
игру, и лично: **Денису Красикову**, **Ирине Шульгиной**, **Владимиру Стецову**,
Дарье Архангельской, **Насте Остапенко**, **Артёму Бродскому**, **Егору Кшневу**,
Юле Симоковой, **Егору Шемпелю**, **Ивану Козлову**, **Ивану Ермолаеву**,
Владиславу Сидорову, **Александру Званиву**, **Максиму Исаеву**,
Андрею Плужникову, **Алексею Плужникову**, **Святославу Осину**, **Даниилу Киманеву**,
Анастасии Николаевой, **Анастасии Лукашиной**, **Наде Феокистовой**,
Тане Щербаковой, **Роману Земневу**, **Марии Никулиной**, **Алевтине Белоглазовой**,
Владимиру Завьялову, **Илье Волкову**, **Николаю Пятахину**, **Алексею Нечипоруку**,
Владимиру Чиснокову, **Леониду Красникову** и многим другим.

Все права на издание и использование изображений принадлежат
ООО «Муравей Геймс». Все права защищены © 2015–2016.

УКАЗАТЕЛИ



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



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



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



Священная местность – нельзя вызывать игроков на дуэль.



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



Поломка – игроки не могут использовать прикрепленные карточки снаряжения со значком рюкзака. Поверните всё снаряжение, как если бы оно было использовано. Новые карточки снаряжения в эти сутки прикрепляются сразу повернутыми.



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



Клад – игрок (игроки) с максимальным на данный момент количеством конфет в запасе берут из колоды действий столько карточек, сколько игроков в игре, смотрят их и распределяют между остальными игроками на своё усмотрение. Если игроков с максимальным количеством конфет несколько, они максимально равно делят между собой карточки для распределения в темную. Обязательно нужно раздать все карточки. Если ни у кого нет конфет или у всех их равное количество, просто раздайте каждому игроку по одной карточке действия случайным образом.



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



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