

КОНФЕТНАЯ ИМПЕРИЯ



Количество игроков: 2-4



Возраст: 10+



Длительность: 10 мин.

Действие игры происходит во вселенной «Конфетные истории». В этом мире конфеты больше не производятся, они очень ценные, и осталось их немного, а заполучить себе несколько – мечта каждого.

В городе Эмпайр-сити развернулась нешуточная борьба за контроль над конфетным бизнесом! Ваша задача – умело использовать способности ключевых персонажей в этом нелёгком ремесле, чтобы заработать больше всех конфет и построить настоящую Конфетную империю!

СОСТАВ ИГРЫ

• 49 карточек персонажей

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто заработает больше всех конфет. Конфеты зарабатываются в результате выкладывания на стол карточек персонажей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

А. Перемешайте и положите в центр стола лицом вниз колоду из карточек персонажей.

Если вы играете вдвоём, обратите внимание, что в игре имеется отдельный состав колоды для этого (см. Игра вдвоём).

Б. Положите верхнюю карточку из колоды персонажей в сброс взакрытую.

Когда игроку нужно сбросить карточку, она отправляется в сброс. Карточки в сброс могут отправляться как в результате действий игрока, так и по свойствам розыгрыша карточек персонажей (см. Способности персонажей).

Сброс в игре закрытый: игроки могут смотреть, что лежит в сбросе, только если это позволяет разыгрываемая карточка.

В. Раздайте каждому игроку 3 карточки персонажей взакрытую.

КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ



Пример: Барзини разыгрывает в свою империю карточку Наёмника, но не убирает её ни одну из других карточек игроков. В следующих ходах он уже не сможет убрать разыгранным ранее Наёмником чужие карточки.

Пара персонажей, собранных на столе перед игроком, образует **комбинацию** и приносит дополнительные конфеты в конце игры.



Пример: «Скупщик конфет + Конфетный вор» – это комбинация, и тот, кто собрал её на своём столе, получает ещё 5 конфет в конце игры. Если у игрока на столе 2 Конфетных вора и 2 Скупщика конфет – то это 2 комбинации, каждая из которых принесёт 5 конфет.

Комбинации для 2 игроков		Конфеты за комбинацию
Скупщик конфет	Конфетный вор	5
Полицейский	Отнимаша	3
Судья	Наёмник	7
Адвокат	Авторитет	3
Дополнительные комбинации для 3-4 игроков		Конфеты за комбинацию
Похититель	Карманник	5
Детектив	Хитрый полицейский	7

Пример игровой раскладки: Тамталья и Корлеоне играют вдвоём, игра уже длится некоторое время.

Империю Тамталья



Сброс



Империю Корлеоне



Защищённая карточка



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Первым ходит игрок, последним съевший конфету.

В свой ход игрок может сделать одно из трёх доступных действий:

А. Разыграть карточку из руки в свою империю или в сброс. Когда игрок разыгрывает карточку таким образом, он может выбрать, применять ли способность персонажа, если на карточке не указано иное (см. Способности персонажей).

Б. Сбросить карточку из руки и **защитить** одну из карточек в своей империи.

На защищённую карточку нельзя воздействовать никакими способностями персонажей до конца игры.

Защищённая карточка участвует в комбинациях.

Для защиты в свой ход игрок скидывает любую карточку из руки в сброс и переворачивает защищаемую карточку на столе горизонтально (чтобы всем было заметно, что она защищена).



Карточка не защищена, с ней могут что-то сделать



Карточка защищена, с ней нельзя ничего сделать

В. Сбросить карточку из руки и ничего не сделать.

Когда игрок сбрасывает карточку, он не показывает её другим игрокам. Исключение – если карточка уходит в сброс согласно её же свойству (например, Конфетный вор или Адвокат).

После действия игрок, если у него меньше 3 карточек на руке, добирает карточку из колоды на руку (чтобы снова на руке было 3 карточки) и передаёт ход следующему игроку налево. Если в колоде закончились карточки, игрок не берёт новые (см. Конец игры).

В руке не может быть больше 3 карточек на конец хода.

Если у игрока на конец хода больше 3 карточек в руке, он должен замешать случайные карточки из руки в колоду персонажей так, чтобы в руке осталось 3.

Если нужно передать ход, а у следующего игрока нет карточек на руке, игра завершается (см. Конец игры).

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда карточки в колоде персонажей кончились и игроки поочередно сыграли оставшиеся на руках карточки, игра заканчивается, и начинается подсчёт конфет.

Каждый игрок складывает/отнимает конфеты на карточках персонажей, лежащих в его империи. После этого добавляет конфеты, полученные за собранные комбинации и свойства персонажей.

Вариант подсчёта конфет

1. Вначале сложите и вычтите конфеты, указанные на карточках персонажей.

2. Если в вашей империи есть Скупщик конфет, добавьте по 2 конфеты за каждого Конфетного вора и Отнимашу.

3. Если в вашей империи есть Карманники, добавьте 2 конфеты за каждого второго Карманника в своей империи.


4. Добавьте конфеты за собранные комбинации.

Игрок, заработавший 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 коррупции).

ИГРА ВДВОЁМ

Игра вдвоём отличается от обычной совсем немногим:

Некоторых карточек в игре на двоих нет в колоде, а других карточек становится меньше, поэтому на этапе подготовки А положите столько карточек каждого вида, сколько указано на карточках около значка  (также см. Способности персонажей).

Если хотите, вы можете играть на двоих и полной колодой (см. режим игры «Без границ»).

На этапе подготовки Б положите в сброс не одну, а две верхние карточки из колоды персонажей взакрывают.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Командная игра (для 4 игроков)

Игроки в начале игры разделяются на 2 команды по 2 игрока в каждой.

В конце игры конфеты считаются на команду: посчитайте конфеты у каждого игрока отдельно, затем сложите полученные игроками конфеты в общие конфеты команды.

Большая игра (от 3 игроков)

Игроки играют пять игр, объединённых в одну большую. Каждая из игр будет приносить очки в общем зачёте большой игры.

По окончании каждой игры определяются игроки, занявшие места топ-3. Игрок, занявший 1 место, получает 3 победных очка, 2 место – 2 очка, а 3 место – 1 очко.

После пяти сыгранных игр подсчитывается количество победных очков у каждого

игрока и определяется победитель большой игры – тот, у кого очков больше всех.

Режимы игры

Вы можете изменять правила игры, применяя дополнительные режимы:

- **Беззащитность.** Играйте, не защищая карточки.
- **Без границ.** Играйте вдвоём полной колодой карт.
- **Всезнайка.** Карточки в сброс кладутся в открытую, и любой игрок вправе посмотреть карточки сброса. Но взять карточку из сброса к себе в империю можно только согласно правилам с помощью свойств карт.

Если вам захочется узнать больше подробностей об игровом процессе или просто возникли вопросы, смело задавайте их в нашей группе. Присоединяйтесь, чтобы всегда быть в курсе последних новостей:

 muraveygames

Версия 1.0

Авторы игры: Владимир и Алёна Соколовы.
Разработка игры: Владимир и Алёна Соколовы при участии Артёма Чистякова.
Иллюстратор: Дмитрий Дубровин.
Вёрстка и дизайн: Мария Немова.
Редактура: Константин Пономарёв.
Производство: Анна Чистякова.

Спасибо Евгению Сенкевичу и Олегу Раповскому за помощь и поддержку на разных стадиях подготовки игры!

Muravey Games и авторы игры выражает благодарность всем, кто помогал тестировать игру, и лично: Анастасии Нестеровой, Андрею Суворову, Антону Ефимову, Антону Немирову, Ашоту Зограбяну, Виктории Ханагуа, Владимиру Калининко, Владиславу Беловицкому, Власию Ефимову, Всеславу Мокееву, Елене Кузнецовой, Ивану Кузьмину, Ивану Твердовскому, Игорю Варфоломееву, Ксении Карасевой, Лилии Барабановой, Максиму Ерёмину, Максиму Никишину, Маргарите Кошлабе, Марии Новокрещеновой, Михаилу Яковлеву, Нике Яковлевой, Никите Ермолаеву, Николаю Ирви, Ольге Андерсон, Ольге Воронковой, Светлане Брагиной, Сергею Благодатских, Софье Артеменко, Хельг Ворас и многим другим.

Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Тонна Картон». Все права защищены © 2017.

СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ



АВТОРИТЕТ
Игрок может взять из колоды персонажей 3 карточки в руку и затем вернуть 2 любые карточки из руки наверх колоды в любом порядке.
Используется по желанию разыгрывающего игрока. После использования способности, в конце хода игрок не добирает карточку из колоды.



АДВОКАТ
Игрок может разыграть Адвоката из руки в сброс. Затем игрок смотрит сброс и берёт оттуда карточку в свою империю. Игрок сразу разыгрывает способность вытасченной карточки согласно правилам игры.
Пример: Барзини сыграл Адвоката, достал из сброса Конфетного вора и применил его способность: сбросил Конфетного вора обратно в сброс и стащил из империи Тамталью Торгаша. Используется по желанию разыгрывающего игрока. Нельзя достать из сброса обратно своего Адвоката.



ДЕТЕКТИВ
Каждый другой игрок сбрасывает из своей империи на свой выбор 1 Конфетного вора, 1 Скупщика конфет или 1 Авторитета.
Разыгрывающий игрок обязан использовать способность.
Если у другого игрока нет необходимых карточек, на него способность не срабатывает.



КАРМАННИК
При подсчёте конфет каждые 2 Карманника в империи игрока дают ещё 2 конфеты.
Пример: у Тамтальи 3 Карманника. Он получает за них 11 конфет (3 за первого + 3 за второго + 2 за пару + 3 за третьего).



КОНФЕТНЫЙ ВОР
Игрок может разыграть Конфетного вора из руки в сброс и забрать любую карточку из империи другого игрока в свою империю.
Используется по желанию разыгрывающего игрока.
Способность забранной карточки не применяется.



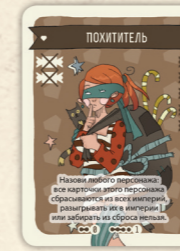
НАЁМНИК
Игрок может сбросить из империи любого игрока любую карточку в сброс, кроме Похитителя.
Используется по желанию разыгрывающего игрока.



ОТНИМАША
Игрок может сбросить двух Отнимаш из своей империи, чтобы заблокировать способность Судьи или Полицейского.
Используется по желанию разыгрывающего игрока. Способность применима исключительно в чужой ход. Способность не распространяется на Хитрого полицейского.



ПОЛИЦЕЙСКИЙ
Игрок может забрать из империи любого другого игрока 1 Карманника или 1 Отнимашу в свою империю.
Используется по желанию разыгрывающего игрока.
Способность забранной карточки не применяется.



ПОХИТИТЕЛЬ
Игрок называет любого персонажа: все карточки этого персонажа сбрасываются из всех империй, разыгрывать их в империи или забирать из сброса нельзя. Их можно сбрасывать из руки для защиты других карт.
Разыгрывающий игрок обязан использовать способность.
Нельзя использовать способность, если у кого-то из игроков нет карточек на руках.



СКУПЩИК КОНФЕТ
При подсчёте конфет даёт 2 конфеты за каждую Отнимашу или Конфетного вора в империи игрока.
Если у игрока несколько Скупщиков конфет, эта способность срабатывает только у одного из них – конфеты приносит только один.
Пример: у Барзини 3 Скупщика конфет, 2 Отнимаш и 2 Конфетных вора. Скупщики принесут Барзини 8 конфет (4 за Отнимаш и 4 за Конфетных воров).



СУДЬЯ
Игрок меняется всеми карточками из руки с другим игроком. Игрок, у которого оказалось на руках 2 карточки, сразу же добирает третью.
Разыгрывающий игрок обязан использовать способность.
Способность не используется, если не хватает карточек для добора из колоды (закончилась).



ТОРГАШ
Не обладает способностями, зато обладает хорошим запасом конфет.



ХИТРЫЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ
Игрок забирает к себе в империю из сброса всех имеющихся там на данный момент Отнимаш. Если Отнимаш нет в сбросе, то забирает 2 Отнимаш и игрока с наибольшим их количеством. Если таких несколько, игрок выбирает, у кого забрать Отнимаш.
Пример: Строчки играет Хитрого полицейского и не находит в сбросе ни одной Отнимаш. У Кунео и Корлеоне у каждого 3 Отнимаш. Строчки выбирает Кунео, поскольку тот задолжал ему в своё время, и забирает Отнимаш у него.
Разыгрывающий игрок обязан использовать способность.

