

РОБИНЗОН КРУЗ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ТАИНСТВЕННОМ ОСТРОВЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

«Робинзон Крузо» — настольная игра для 1–4 игроков, которые окажутся на затерянном острове в роли потерпевших крушение, авантюристов и даже экзорцистов. Игроки будут исследовать остров, разбивать и укреплять лагерь, сражаться с дикими зверями и преодолевать другие препятствия, стараясь остаться в живых и достичь цели, которая зависит от выбранного ими сценария.

СОСТАВ ИГРЫ

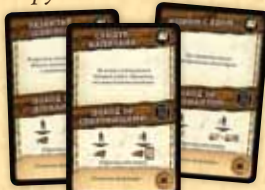
- Игровое поле
- 11 участков острова



На оборотной стороне участка № 8 изображён вулкан, который нужен только для одного сценария. В других сценариях сторона с вулканом не применяется.



- Жетон первого игрока
- 73 карты событий
- 3 карты обломков крушения



- 90 карт приключений:
- 52 карты тайн:

Строительство

Исследование

Ловушка



Сбор ресурсов

Клад

Монстр

- 8 карт стартовых предметов
- 16 карт зверей



- 30 карт изобретений



Эти карты двусторонние: с одной стороны изображение, а с другой — предмет.

- Особая карта «Обустройство лагеря» (только для игры вчетвером)



- Карта и фишка Пятницы



- Карта и фишка пса



- 4 листа персонажей



- 3 двусторонних листа сценариев



- Фишки игроков: по 2 каждого цвета



- Добавочные фишки: 4 коричневых, 3 зелёных, 2 серых, 1 красная



- 15 чёрных маркеров
- 15 серых маркеров (могут использоваться вместо чёрных или согласно сценарию)
- 5 синих маркеров (используются согласно сценарию)
- 5 маркеров ран

- 1 маркер раунда

- 22 жетона находок

- 1 жетон лагеря / укрытия

- 1 жетон тропы

- 20 жетонов решимости

- 12 жетонов особых ран

- 4 жетона переброса успеха

- 24 прочих жетона

- Кубики ресурсов:

- 20 дерева
- 8 шкур
- 13 еды
- 6 еды, которая не портится

- 9 кубиков действий (3 серых, 3 зелёных, 3 коричневых)

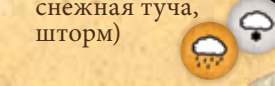


- 3 кубика погоды (оранжевый, красный, белый)



- 3 жетона приключений (серый, зелёный, коричневый)

- 3 жетона погоды (дождевая туча, снежная туча, шторм)



Перед началом партии игроки выбирают сценарий, который будут проходить (рекомендуем начинать с первого).

На листе сценария указаны:

- число раундов в партии;
- погодные условия;
- цель сценария (одна или несколько);
- 4 особые находки;
- 2 изобретения;
- значение символа книги;
- значение символа тотема.

Ниже описана стандартная подготовка к игре по первому сценарию «Выжившие». Если вы играете по иному сценарию, при подготовке сверьтесь с его листом.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите поле в центре стола.
2. Каждый игрок вслепую тянет лист персонажа и кладёт его перед собой (в партии на двоих могут участвовать только плотник, кок и исследователь: каждый игрок вытягивает себе персонажа из этих троих). Лишние листы персонажей уберите в коробку. На листе каждого персонажа указано изобретение. Найдите одноимённые карты в колоде изобретений и выложите их на соответствующие листы персонажей изобретением вверх. Каждый игрок берёт 2 фишки выбранного цвета (синего, жёлтого, чёрного или оранжевого) и маркер раны, который выставляет на крайнее левое деление шкалы здоровья своего персонажа.
3. Поставьте серый маркер на нулевое деление шкалы морального духа в верхней части поля.
4. Поставьте чёрный маркер на верхнее деление шкалы оружия (на символ оружия — это считается нулевым уровнем).
5. Возьмите 9 карт изобретений, названия которых отмечены стрелками (▶ ◀), и ещё 5 случайных изобретений. Выложите их на соответствующие ячейки поля изобретениями вверх. Перетасуйте остальные изобретения и положите получившуюся колоду рядом с полем изобретениями вверх.
6. Разделите карты приключений на три колоды по видам рубашки. Перетасуйте каждую колоду и положите рядом с ячейками соответствующих действий на поле.
7. Перетасуйте колоду карт зверей и положите её лицом вниз рядом с полем. Обратите внимание, что эта колода — не то же самое, что колода охоты (которая составляется из карт зверей в ходе игры).
8. Перетасуйте колоду карт тайн и положите её лицевой стороной вниз рядом с полем.
9. Разместите участок острова под номером 8 на указанной клетке острова (островной стороной вверх). Положите жетон лагеря (лагерем вверх) на этот участок.
10. Закройте чёрным маркером символ ландшафта (пляжа) на карте «Лопата». Данный тип ландшафта считается исследованным в результате размещения первого участка острова (см. предыдущий пункт).
11. Перемешайте оставшиеся участки острова и сложите их лицом вниз стопкой рядом с полем.
12. Перетасуйте 8 карт стартовых предметов, вытяните две из них и положите лицом вверх рядом с полем. Эти предметы — общее имущество игроков. Каждый стартовый предмет можно использовать только два раза за партию. Игрок может применить предмет в любой момент игры, если на карте не сказано иного. Закройте чёрными маркерами по два символа ящика в нижней части обеих карт. Оставшиеся карты стартовых предметов уберите в коробку.
13. Перемешайте жетоны находок и сложите их лицом вниз стопкой рядом с полем.
14. Кубики ресурсов, маркеры, оставшиеся жетоны, добавочные фишки и все кубики (действий и погоды) положите рядом с полем так, чтобы всем игрокам было удобно.
15. Выложите рядом с полем лист выбранного сценария. Поставьте маркер раунда на деление первого раунда на листе сценария.
16. Разделите карты событий на две стопки: в одной будут карты с символом книги, в другой — с символом приключения, — и перетасуйте их по отдельности. Возьмите из каждой стопки в два раза меньше карт, чем раундов в выбранном сценарии (округляя вверх), сложите их в колоду, перетасуйте её и разместите лицом вниз в ячейку событий на игровом поле. Оставшиеся карты событий уберите в коробку. Например, для первого сценария «Выжившие» (12 раундов) возьмите 6 событий с символом книги и 6 с символом приключения и перетасуйте их.
17. Поместите карту обломков крушения «Ящики с едой» в правую ячейку угрозы.
18. Самый младший игрок берёт жетон первого игрока. У первого игрока есть две дополнительные игровые обязанности:
 - он получает или сбрасывает жетоны решимости в фазе морального духа, а также
 - он разрешает все споры между игроками.
19. Если вы играете вчетвером, положите на поле карту «Обустройство лагеря», закрыв соответствующую ячейку.
20. Если вы играете вдвоём, вам будет помогать Пятница. Положите рядом с полем его карту и белую фишку. Выставьте маркер раны на крайнее левое деление шкалы здоровья Пятницы.

Банкиште

15.

ИСПОЛЗАВАТЕЛЬ

2.

12.

ШКАЛА МОРАЛЬНОГО ДУХА

16.

3.

9.

ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ ОСТРОВА

ОЖИДАЕМЫЕ РЕСУРСЫ

ДОСТУПНЫЕ РЕСУРСЫ

4.

10.

5.

ЯЧЕЙКА УКРЫТИЯ

ШКАЛА ЧАСТОКОЛА

ШКАЛА КРЫШИ

ЯЧЕЙКИ ДЛЯ КАРТ ИЗОБРЕТЕНИЙ

ШКАЛА ОРУЖИЯ

ЯЧЕЙКИ УГРОЗЫ

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ

17.

6.

ЯЧЕЙКА ПОГОДЫ

ЯЧЕЙКА НОЧИ

11.

7.

18.

РОБИНСОН КРУЗО

13.

8.

14.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Робинзон Крузо» — кооперативная игра. Игроки либо совместно побеждают (если все герои выживают и достигают цели сценария), либо все вместе терпят поражение (если хотя бы один персонаж погиб или цель сценария не достигнута за нужное число раундов).

РАУНД

Партия продолжается несколько раундов (их число зависит от выбранного сценария). Каждый раунд делится на шесть фаз, которые выполняются в следующем порядке:



1. Фаза событий



2. Фаза морального духа



3. Фаза добычи



4. Фаза действий



5. Фаза погоды



6. Фаза ночи

НАЗВАНИЕ

ЭФФЕКТ ОТ ПРИМЕНЕНИЯ

МЕСТА ДЛЯ МАРКЕРОВ, которыми отмечают использование предмета (убирайте один маркер после каждого применения).

КАРТЫ СТАРТОВЫХ ПРЕДМЕТОВ

Стартовые предметы — это общее имущество всех игроков. Каждый такой предмет можно применить дважды за партию. В начале партии разместите на каждой карте стартового предмета по два чёрных маркера (закрывая символы ящиков). Всякий раз, когда игрок применяет предмет, он убирает с карты один маркер. Когда с карты стартового предмета снят последний маркер, сбросьте её.

Стартовый предмет можно применить в любой момент игры, даже в самом начале партии (если только на самой карте не сказано иного). Например, предмет «Пустая бутылка» при каждом применении позволяет повысить уровень оружия на 1. Игроки могут дважды использовать (а затем сбросить) «Пустую бутылку» в самом начале игры, чтобы получить оружие 2-го уровня уже на старте партии.

НАЗВАНИЕ



ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ

В начале игры поставьте маркер раны на крайнее левое деление шкалы здоровья персонажа. Эта шкала показывает, сколько ран может получить персонаж, прежде чем умрёт.

Ранения. Всякий раз, когда персонаж получает рану, сдвигайте маркер на одно деление вправо по его шкале здоровья. Если при этом маркер миновал символ падения морального духа, снизьте на 1 уровень морального духа на игровом поле

(жалобы раненого персонажа пагубно сказываются на настроении всей команды). Когда маркер раны доходит до последнего деления шкалы здоровья, персонаж умирает, и все игроки немедленно проигрывают.

Лечение. Всякий раз, когда персонаж излечивает рану, сдвигайте маркер на его шкале здоровья на одно деление влево. При этом уровень морального духа не изменяется, даже если маркер минует символ падения морального духа. Персонажи лечатся ночью, а также во время отдыха или с помощью умения кока.

Части тела. На портрете персонажа отмечены голова, рука, живот и нога. В ходе приключений герои могут получать особые ранения в эти части тела.

Изобретения персонажей. В начале игры каждый персонаж получает определённую карту предмета, которая размещается на его листе. Только он может создать данный предмет. После создания предмет становится доступным для всех игроков, а тот, кто создал его, получает 2 жетона решимости.

ОСОБЫЕ УМЕНИЯ

У каждого персонажа есть уникальные умения, которые можно применять в любой момент игры. Для этого игрок должен потратить столько жетонов решимости, сколько указано в описании умения на листе персонажа. Каждое умение можно применить только один раз в раунд. Применив умение, отметьте его на листе персонажа чёрным маркером. В конце фазы ночи уберите все такие маркеры. Умения описаны в главе «Умения персонажей».

Листы персонажей двусторонние: на одной стороне изображён мужчина, на другой — женщина. Таким образом, вы можете выбрать пол своего героя. Иных различий между сторонами нет.

1. Фаза событий



Пропустите эту фазу в первом раунде.

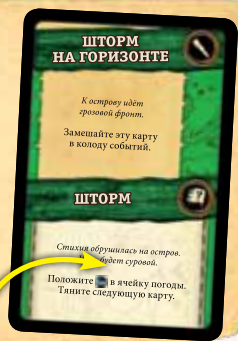
Начиная со второго раунда (и в каждом последующем раунде), в этой фазе возьмите верхнюю карту из колоды событий и сразу её разыграйте.

В начале игры в колоде событий лежат только карты событий. В ходе партии вы будете замешивать в неё карты приключений и тайн.

Вытянув из колоды событий карту приключения или тайны, разыграйте эффект события с этой карты, сбросьте её и возьмите следующую карту из колоды событий (как указано на картах приключений и тайн). Не исключено, что вам надо будет вытянуть и разыграть несколько карт приключений или тайн подряд, пока вы не доберётесь до обычного события.

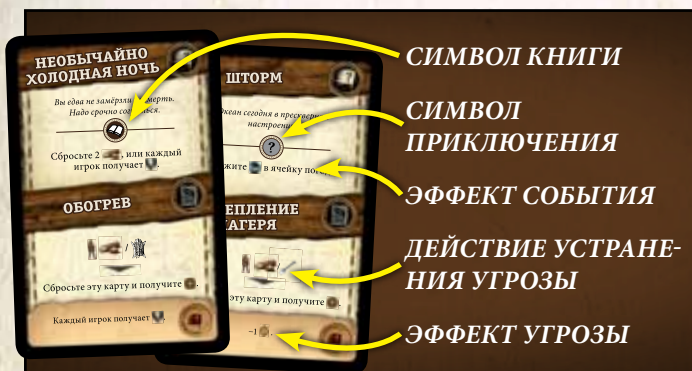
Пример: игрок тянет из колоды событий приключение с эффектом события «Шторм». Он кладёт жетон шторма в ячейку погоды и затем тянет следующую карту. Вскрывается карта приключения с эффектом события «Обрушение». Уровень крыши снижается наполовину (потери округляются вниз), и игрок тянет следующую карту. Наконец-то, это обычная карта события.

ЭФФЕКТ СОБЫТИЯ



Когда вы взяли карту события:

1. Если карта отмечена символом приключения, положите жетон приключения такого же цвета в соответствующую ячейку действия на поле. Если на карте указан символ книги, сверьтесь с листом сценария (в каждом сценарии у этого символа своё значение).
2. Разыграйте эффект события карты и выложите её в правую ячейку угрозы. Если в этой ячейке уже есть карта, сдвиньте её влево, освобождая место для новой карты. Если при этом и в левой ячейке есть карта, она сдвигается за пределы поля: разыграйте эффект угрозы этой карты, а затем сбросьте её.



2. Фаза морального духа



Проверьте текущий уровень морального духа (отмечен на одноимённой шкале серым маркером).

В зависимости от уровня морального духа первый игрок должен получить или сбросить указанное количество жетонов решимости. При максимальном уровне морального духа (крайнее правое деление) первый игрок может выбрать: взять 2 жетона решимости или излечить одну рану.

Если первый игрок должен сбросить больше жетонов решимости, чем у него есть, он сбрасывает все свои жетоны и получает по одной ране за каждый недостающий жетон согласно правилу невыполненных требований (см. стр. 13).

Пример: моральный дух команды ниже некуда. Первый игрок должен сбросить 3 жетона решимости, но у него только один такой жетон. Игрок сбрасывает его и получает 2 раны.

3. Фаза добычи



В этой фазе игроки получают ресурсы из источников, расположенных на участке острова с лагерем. Каждый источник приносит один кубик ресурса. Источники бывают двух типов:

- источники еды / приносят ;
- источники дерева приносят .

Все ресурсы, полученные игроками в этой фазе (а также в фазе событий), складываются в ячейку доступных ресурсов. Игроки могут сразу же воспользоваться ими.



Разнообразные эффекты предметов, приключений, событий и т. п. могут изменять количество получаемых игроками ресурсов.

4. Фаза действий



Наиболее важная фаза раунда состоит из двух этапов: планирование и выполнение действий.

4.1 Планирование

На этом этапе все игроки вместе решают, чем будут заниматься их персонажи в этом раунде. Игроки в любом порядке выставляют свои фишки на выбранные ими действия.

Фишками игроки отмечают, что делают персонажи на острове. Используя обе фишки своего цвета, каждый игрок может предпринять до двух действий. Однако имейте в виду, что для выполнения некоторых действий требуется больше одной фишки.

Вот список возможных действий с их кратким описанием:

- Устранение угрозы.** Нужно число фишек указано на той карте события, угроза которой устраняется. Это действие позволяет устранить угрозу карты события, находящейся в одной из ячеек угрозы. После устранения угрозы игроки получают описанную в тексте карты награду (обычно это жетоны решимости или ресурсы).
- Охота.** Это действие можно выбрать, если в колоде охоты есть хотя бы одна карта зверя. Оно всегда требует двух фишек. Охота даёт игрокам еду и шкуры, однако при этом есть риск получить раны.
- Строительство.** Можно выполнить одной или двумя фишками (подробности ниже). Строительство позволяет соорудить укрытие, крышу, частокол и оружие, а также превратить изобретения в предметы.
- Сбор ресурсов.** Можно выполнить одной или двумя фишками (подробности ниже). Сбор ресурсов позволяет получать еду и дерево с исследованных участков острова.
- Исследование.** Можно выполнить одной или двумя фишками (подробности ниже). Исследование позволяет выкладывать на поле новые участки острова.
- Обустройство лагеря.** Требуется одной фишкой. Всякий раз, когда игрок выполняет это действие, он получает 2 жетона решимости и увеличивает



- уровень морального духа на 1 (в партии на четверых это действие либо даёт 2 жетона, либо повышает моральный дух на 1 — по выбору игрока).
- Отдых.** Требуется одной фишки. Всякий раз, когда игрок выполняет это действие, он излечивает 1 рану.



Обратите внимание!

В течение раунда игроки вправе предпринять каждое действие (кроме устранения угрозы) сколько угодно раз. Устранение угрозы всегда направлено на конкретную карту события, которая сбрасывается после выполнения этого действия. На поле всего две ячейки угрозы, в которых одновременно может лежать не больше двух карт, следовательно, за раунд можно устранить не больше двух угроз. Каждое устранение угрозы должно быть направлено на свою карту.

Важно!

Некоторые действия, в том числе строительство, сбор ресурсов и исследование, можно предпринять с помощью как одной, так и двух фишек. Если вы решили использовать только одну фишку, при выполнении действия вы бросаете три соответствующих кубика (Y, Z, W), чтобы определить, выполнено ли действие, получил ли игрок рану и случилось ли с ним какое-нибудь приключение.

Если же вы использовали две фишки, вам не надо бросать кубики: действие выполняется автоматически.

Обратите внимание, что вторая фишка может быть как фишкой игрока, так и добавочной фишкой, полученной от предмета, карты, жетона и т. п. (см. на следующей странице).

Как выставлять фишки?

Выбрав действия, игроки выставляют свои фишки (а также добавочные, если желают ими воспользоваться) в соответствующие ячейки поля.

- Для устранения угрозы поставьте фишку (фишки) на выбранную карту события.
- Чтобы пойти на охоту, поставьте фишки в ячейку охоты.
- При строительстве, в зависимости от того, что хотите соорудить, поставьте фишку (фишки) в ячейку укрытия, на шкалу крыши, частоккола или оружия, на карту выбранного изобретения и т. п.



- Для сбора ресурсов поставьте фишку (фишки) рядом с источником ресурса на выбранном участке острова (вы можете взять ресурсы только из одного источника, даже если на выбранном участке их два).



- Чтобы исследовать остров, поставьте фишку (фишки) на ещё не открытую клетку острова, которую хотите исследовать.



- Для обустройства лагеря поставьте фишку в ячейку обустройства.



- Чтобы отдохнуть, поставьте фишку в ячейку отдыха.



Важно!

Если для выполнения действия используется две или больше фишек, они могут принадлежать разным игрокам. В таком случае игроки, которые назначили свои фишки, должны решить, кто из них будет выполнять действие, а кто станет помощником (фишки последних считаются добавочными, см. ниже). Это важно, поскольку многие действия (например, охота) и карты приключений влияют только на того игрока, кто выполняет действие, но не на помощников.

Пример: игроки хотят устранить угрозу карты «Моряцкая песня». Выполнив это действие, игроки сбросят данную карту события, поднимут моральный дух на 1 и получат 2 жетона решимости, однако жетоны достанутся только тому игроку, кто выполнил действие. Поэтому, если двое игроков захотят назначить на это действие по одной фишке, они должны договориться, кто станет главным (и получит жетоны), а кто помощником.



ДОБАВОЧНЫЕ ФИШКИ



В ходе партии игроки могут получить добавочные фишки, которые можно использовать при планировании действий. Такие фишки дают, например, предметы «Карта» или «Фонарь», клад «Свечи» и некоторые другие карты, жетоны и эффекты. Добавочные фишки используются по тем же правилам, что и фишки игроков, за двумя исключениями: во-первых, их можно назначить только на определённые действия (указанные на картах и жетонах, дающих вам фишки); во-вторых, действие нельзя выполнить только добавочными фишками — хотя бы одна из назначенных на каждое действие фишек должна принадлежать игроку. Например, при исследовании вы не можете выставить на пустую клетку острова добавочную фишку от «Компаса» и вторую добавочную фишку от «Карты»: как минимум один игрок должен назначить на это действие свою фишку.

Действия в подробностях

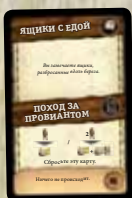
Устранение угрозы

В первой фазе раунда игроки выкладывают в ячейку угрозы только что разыгранную карту события. В нижней части каждой такой карты (за исключением обломков крушения, о которых позже) указан эффект угрозы. Этот эффект срабатывает, когда карта события из ячейки угрозы уходит за пределы поля (обычно это случается из-за сдвига карт при выкладывании новой карты события).

Чтобы этого не случилось, в фазе действий игроки могут устранять угрозы. Для этого надо поставить на карту события нужное число фишек (одну или две) и выполнить дополнительные требования карты, если они есть (например, сбросить еду или дерево, обладать оружием нужного уровня и т. п.). Если на этапе выполнения действий игроки отвечают данным требованиям, они получают награду за устранение угрозы (обычно это жетоны решимости) и сбрасывают карту, не давая её эффекту угрозы вступить в силу. Условия устранения угрозы и награда указаны в нижней половине карты события, под вторым названием.

Каждую угрозу можно устранить только единожды (поскольку карта события после этого сбрасывается). Однако, поскольку на поле две ячейки угрозы, игроки могут предпринять до двух действий устранения угрозы в раунд.

Пример: для устранения угрозы «Дозор» требуется 1 фишка и оружие не ниже 2-го уровня. Для «Укрепления лагеря» нужна 1 фишка. Кроме того, если у игроков нет «Лопаты», им придётся потратить 1 дерево.



В начале игры в правую ячейку угрозы выкладывается одна из карт обломков крушения. У неё нет эффекта угрозы, однако, пока она лежит на поле, игроки могут выполнить указанное на ней действие устранения угрозы. Каждая карта обломков крушения позволяет игрокам выбрать один из двух вариантов такого действия: либо назначить одну фишку и получить меньшее количество ресурсов, либо назначить две фишки ради большего числа ресурсов. После того как игроки выполнят один из вариантов действия, карта обломков сбрасывается.

Строительство

С помощью этого действия игроки строят укрытие, крышу, частокол, улучшают оружие, превращают изобретения в предметы.



- **Укрытие** защищает от ран за сон под открытым небом (в фазе ночи). Если игроки возвели укрытие, они уже не могут потерять его до конца партии. Построив укрытие, разместите чёрный маркер в ячейке укрытия. На некоторых участках острова встречается готовое укрытие — но это не то же самое, что и укрытие, построенное игроками.
- **Крыша** защищает от разгула стихии в фазе погоды. Крышу можно строить только в том случае, если у игроков уже возведено укрытие либо на участке с лагерем есть готовое укрытие. Всякий раз, когда вы строите крышу, повышайте её уровень на 1 (сдвигая маркер по соответствующей шкале).
- **Частокол** защищает от эффекта «Шторма» и некоторых других воздействий. Частокол можно строить только в том случае, если у игроков уже возведено укрытие либо на участке с лагерем есть готовое укрытие. Всякий раз, когда вы строите частокол, повышайте его уровень на 1 (сдвигая маркер по соответствующей шкале).
- **Оружие** требуется для охоты. Чем выше уровень оружия, тем ниже шансы получить раны в бою со зверями. Всякий раз, когда вы создаёте оружие, повышайте его уровень на 1 (сдвигая маркер по соответствующей шкале).
- **Предметы**, как правило, создаются ради разнообразных полезных свойств — разовых или постоянно действующих. На карте каждого предмета указано, какую он приносит пользу. Например, «Фонарь» даёт игрокам добавочную фишку для строительства.

Стоимость строительства укрытия, крыши и частокола одинакова и зависит от числа игроков (см. таблицу на поле). Оплатить строительство можно либо деревом, либо шкурами, но не тем и другим одновременно.

2	3	4
2 / 1	3 / 2	4 / 3

Так, строя укрытие в партии на троих, вы можете потратить либо 3 дерева, либо 2 шкуры, но не 2 дерева и 1 шкуру.

Всякий раз, когда вы создаёте оружие, вы должны потратить 1 дерево.

В верхней части каждой карты изобретения указаны требования для создания предмета на основе этого изобретения.

Эти требования могут быть такими:

- исследовать определённый тип местности;
- сперва создать другой предмет;
- потратить те или иные ресурсы.

Создав предмет, игроки получают доступ к его полезным свойствам.



Примеры:

- «Огонь» повышает уровень частокола на 1 и позволяет создать «Очаг».
- «Нож» повышает уровень оружия на 1 и позволяет создать «Лук».
- «Карта» даёт игрокам добавочную фишку для исследования и требуется для «Тропы».

Изобретения, которые можно превратить в предметы, могут находиться в разных игровых зонах:

- на игровом поле (их может создать любой игрок);
- на листе персонажа (их может создать только этот персонаж);
- на листе сценария (их может создать любой игрок).

Обратите внимание: каждый предмет можно создать только один раз. Если предмет потерян, его можно создать снова.

ОЧЕНЬ ВАЖНО!

У некоторых действий (как правило, строительства и устранения угрозы) есть дополнительные требования, такие как стоимость в ресурсах, обладание определённым предметом, минимальный уровень оружия и т. п.

При выполнении действий игроки могут тратить только те ресурсы, которые были у них на этапе планирования (то есть кубики из ячейки доступных ресурсов).

Игроки не вправе использовать ресурсы, полученные в текущей фазе действий (хотя на практике действия выполняются в определённом порядке, считается, что все они происходят одновременно). Чтобы избежать путаницы, рекомендуем на этапе планирования распределять между действиями не только фишки, но и необходимые ресурсы (из числа доступных).

Пример: в партии на троих вы должны потратить 3 дерева или 2 шкуры на строительство укрытия. Планируя это действие, игрок выставляет в ячейку укрытия не только свою фишку (фишки), но и 3 кубика дерева из ячейки доступных ресурсов.

То же правило касается и предметов: при выполнении действий вы можете пользоваться только теми предметами, которые уже были у вас во время планирования.

Пример: для создания «Лука» нужен «Нож». Это значит, что сделать «Нож» и «Лук» за один раунд не получится. Если вам нужен «Лук», вам сначала надо сделать «Нож», и тогда не раньше следующего раунда вы сможете создать «Лук».

Аналогичная ситуация с уровнем оружия. Для устранения некоторых угроз требуется оружие определённого уровня. Вы можете взяться за устранение такой угрозы только в том случае, если во время планирования у вас уже есть оружие нужного уровня.

Сбор ресурсов

Собирать ресурсы можно только на тех участках острова, которые либо соседствуют с участком, где расположен лагерь, либо находятся на расстоянии одного участка от него (см. пример ниже). Непосредственно на участке с лагерем это действие выполнять нельзя, поскольку ресурсы с этого участка игроки уже получили в фазе добычи.



Из каждого источника ресурсов можно собрать только 1 соответствующий ресурс (но некоторые предметы, события, приключения могут изменить количество добываемых ресурсов).

Собирать ресурсы из каждого источника можно только один раз в раунд. Таким образом, если игрок выставил фишку (фишки) на источник, в текущем раунде больше никто не может собирать ресурсы из этого источника.

Исследование

Игроки могут исследовать только неоткрытые клетки острова, которые либо соседствуют с участком, где расположен лагерь, либо находятся на расстоянии одного исследованного участка от него (см. пример ниже).




Если для сбора ресурсов или исследования выбран участок (клетка), который не соседствует с лагерем, игрок должен назначить на это действие на одну фишку больше обычного.

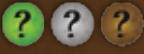
Иными словами, вам потребуется как минимум две фишки (в этом случае вы будете бросать кубики действий). Отправив на такое действие три фишки, вы гарантируете успех действия (и не бросаете кубики).





Если на обустройство лагеря или отдых назначено несколько фишек, каждая из них считается отдельным выполнением действия. Например, если в партии на троих игрок назначит обе свои фишки на обустройство лагеря, он выполнит это действие дважды — получит 4 жетона решимости и поднимет моральный дух на 2.


В ходе игры на поле (в том числе в ячейки действий, на участки и клетки острова) могут выкладываться жетоны, которые, как правило, затрудняют выполнение действий. На этапе планирования внимательно изучите, какие жетоны лежат на поле, прежде чем выставлять фишки. Ниже вы найдёте описание жетонов.

 — Если при выполнении действия, отмеченного таким жетоном, вы кидаете кубики и выбрасываете успех, вам надо перебросить кубик успеха (один раз). После этого сбросьте жетон.

 — Выполняя действие, отмеченное таким жетоном, вы должны взять и разыграть карту приключения (не имеет значения, сколько фишек назначено на действие и выпало ли на кубиках приключение). После этого сбросьте жетон. Если при выполнении действия, отмеченного таким жетоном, вы бросали кубики и вам выпало приключение, вы всё равно разыгрываете только одну карту приключения и сбрасываете жетон.

 — Если вы отправились на охоту, а рядом с колодой охоты лежит такой жетон, увеличьте на 1 силу встреченного вами зверя. После этого сбросьте жетон. Когда такой жетон лежит на участке или клетке острова, это значит, что при выполнении каждого своего действия на этом участке (клетке) вы получаете 1 рану, если только у вас нет оружия хотя бы первого уровня.

 — Когда вы берётесь за действие, ячейка которого отмечена таким жетоном, вам надо назначить на это действие на одну фишку больше обычного (две фишки вместо одной, три вместо двух и т. д.). После этого сбросьте жетон. Если такой жетон лежит на участке или клетке острова, это значит, что для того, чтобы взяться за любое действие на этом участке (клетке), вам надо выставить на одну фишку больше обычного (две фишки вместо одной, три вместо двух и т. д.).

 — Если при выполнении действия строительства, ячейка которого отмечена таким жетоном, вы расходуете дерево, вы должны потратить 1 дополнительный кубик дерева. После этого сбросьте жетон. Когда таким жетоном отмечена стоимость строительства укрытия / крыши / частокола или оружия, это значит, что при каждом строительстве «подорожавшего» объекта вы тратите на 1 дерево больше обычного (но только если использовали дерево при этом строительстве). Если же такой жетон лежит на участке острова, данный участок приносит на 1 дерево больше обычного (при сборе ресурсов или в фазе добычи).

ВАЖНО! Если жетон лежит в ячейке действия, он сбрасывается сразу после того, как сработает. Жетоны в других местах поля, как правило, остаются в игре до конца партии.

4.2 Выполнение действий

После того как все фишки игроков выставлены, переходите к выполнению действий. Выполняйте только те действия, на которые были назначены фишки, и строго в указанном порядке.

1. Устранение угрозы

Следуйте инструкциям карты: если нужно, потратьте ресурсы, выполните иные условия устранения угрозы, затем сбросьте карту и получите указанную на ней награду — ресурсы или жетоны решимости.

Если за устранение угрозы игрок получил ресурсы, он кладёт их в ячейку ожидаемых ресурсов. Они будут доступны только после выполнения всех действий этого раунда.

Если игрок получил жетоны решимости, он забирает их себе и может сразу же ими воспользоваться.

2. Охота

Возьмите из колоды охоты верхнюю карту и сразитесь с указанным на ней зверем.



БОЙ СО ЗВЕРЕМ

1. Сравните силу зверя с вашим текущим уровнем оружия. Если сила зверя выше уровня оружия, получите 1 рану за каждую единицу разницы.
2. Снизьте уровень оружия на значение, указанное на карте.
3. Получите столько кубиков еды, сколько указано на карте, и положите их в ячейку ожидаемых ресурсов. Они будут доступны только после выполнения всех действий этого раунда.
4. Получите столько кубиков шкур, сколько указано на карте, и положите их в ячейку ожидаемых ресурсов. Они будут доступны только после выполнения всех действий этого раунда.
5. Снизьте уровень частокола на значение, указанное на карте (таким эффектом обладают лишь некоторые карты приключений).
6. Примените прочие эффекты карты, с которой вы бились, и сбросьте её.



Некоторые карты приключений, событий и загадок требуют от игрока сразиться со зверем, однако при этом на них указана только сила зверя. В таких случаях игрок просто сравнивает эту силу со своим уровнем оружия и получает по ране за каждую единицу, на которую его оружие уступает силе зверя.

Броски кубиков действий

В игре три набора по три кубика действий. Каждый набор соответствует действиям определённого вида:

Строительство



Сбор ресурсов



Исследование



Каждый набор состоит из кубика ран, кубика успеха и кубика приключений. На них могут выпасть следующие результаты:

Кубик ран:



Получите 1 рану



Ничего не происходит

Кубик успеха:



Успех: запланированное действие выполнено, то есть вы построили что-либо, собрали ресурсы или исследовали часть острова



Провал: запланированное действие не удалось, но вы получаете 2 жетона решимости

Кубик приключений:



Возьмите и разыграйте верхнюю карту из соответствующей колоды приключений



Ничего не происходит

Результат каждого кубика не зависит от того, что выпало на других. Иными словами, что бы ни выпало на кубике успеха, вы всё равно должны сделать то, что предписывают результаты других кубиков: получить рану (или не получить) и пережить приключение (или избежать его).

Пример: при строительстве вам выпало . Таким образом, вы получаете 1 рану и 2 жетона решимости (но не строите то, что планировали), а также разыгрываете карту приключения.

Примечание: если при сборе ресурсов карта приключения даёт вам на один ресурс больше, чем вы планировали собрать, значит, вы получаете этот дополнительный ресурс даже при провале действия.

Рекомендуется разыгрывать результаты броска в следующем порядке: раны, успех, приключения.

3. Строительство

Когда вы строите укрытие, потратьте нужные для этого ресурсы и переверните жетон лагеря стороной укрытия вверх. Вы можете разместить укрытие либо на том же участке, где лежал этот жетон, либо на соседнем исследованном участке. Теперь ваш лагерь находится на том участке острова, где вы построили укрытие.

Если вы построили укрытие, оно остаётся с вами до конца партии, его нельзя лишиться и вам не понадобится строить его снова.

Чтобы отметить, что вы построили укрытие, выставите чёрный маркер в ячейку укрытия и ещё по одному чёрному маркеру на верхние деления шкалы крыши и шкалы частокола (иными словами, на символы — они считаются нулевым уровнем).



Крышу или частокол можно строить только в том случае, если вы уже построили укрытие (либо на участке с лагерем есть готовое укрытие — см. «Исследование»).

Всякий раз, когда вы строите крышу, частокол или оружие, потратьте нужные для этого ресурсы и повысьте уровень построенного объекта, сдвинув маркер вниз по его шкале. Уровни крыши, частоккола и оружия могут быть сколь угодно высокими.

Когда вы создаёте предмет на основе карты изобретения, потратьте нужные для этого ресурсы и положите карту изобретения в ячейку ожидаемых ресурсов. Созданный предмет станет доступен только после выполнения всех действий этого раунда.

Если игрок создаёт предмет на основе карты изобретения, которая лежит на листе его персонажа, он вдобавок получает 2 жетона решимости. Карта изобретения кладётся в ячейку ожидаемых ресурсов, как обычно.

В конце фазы действий возьмите из ячейки ожидаемых ресурсов все карты изобретений, примените все срабатывающие при этом эффекты и выложите их предметами вверх на соответствующие ячейки.

Если игрок создаёт особый предмет, описанный в сценарии, он отмечает его чёрным маркером на листе сценария (если в сценарии не указано иного). Несмотря на то, что данный предмет напечатан на листе сценария и после выполнения действий вы не будете переключать его на поле, не забудьте применить те его эффекты, которые срабатывают в конце фазы действий.

4. Сбор ресурсов

Возьмите из общего резерва ресурсов нужные кубики и положите их в ячейку ожидаемых ресурсов. Эти кубики будут доступны только после выполнения всех действий этого раунда.

Из каждого источника ресурсов можно собрать только 1 соответствующий ресурс (некоторые предметы, события, приключения могут изменить количество добываемых ресурсов).

5. Исследование

Если исследование прошло успешно, возьмите верхний участок острова из стопки и положите его лицом вверх в ту клетку, которую исследовали.

Отметьте чёрными маркерами все карты изобретений, на которых указан тип местности нового участка. Если на новом участке есть символ зверя, замешайте одну карту зверя в колоду охоты. Если на новом участке есть символ тотема, посмотрите в сценарии, что это значит.

Возьмите столько жетонов находок, сколько указано на новом участке острова, и положите их в ячейку ожидаемых ресурсов. Они станут доступны только после выполнения всех действий этого раунда.



На некоторых участках острова есть готовое укрытие (символ палатки). Однако это не значит, что игроки автоматически строят укрытие, открыв такой участок. Вы ставите маркер в ячейку укрытия на поле и переворачиваете жетон лагеря укрытием вверх только после того, как возведёте укрытие действием строительства.

Пример: игрок открывает участок острова и кладёт его в ту клетку, которую исследовал. Тип местности нового участка — равнина. Это первая равнина в текущей партии, поэтому игрок отмечает маркерами те карты изобретений, для создания которых требуется исследовать равнину: «Корзину», «Снадобье» и «Верёвку» (впоследствии их можно будет превратить в предметы). На новом участке есть символ зверя, поэтому игрок замешивает одну карту зверя в колоду охоты. Наконец, игрок кладёт в ячейку ожидаемых ресурсов два жетона находок (они тоже указаны на новом участке) лицом вверх.

После выполнения всех действий вы сможете забрать из ячейки ожидаемых ресурсов жетоны находок, чтобы использовать их в будущем. Поскольку ночью еда портится (см. раздел «6. Фаза ночи»), при этом теряются также и жетоны находок, дающие еду. Сбросьте жетон находки после того, как использовали его.

6. Обустройство лагеря

Выполнив это действие, игрок получает 2 жетона решимости (забирает их в свой личный запас) и повышает моральный дух на 1. Если вы играете вчетвером, выполняется только один из этих эффектов — см. «Настройка игры» на стр. 14.

Если моральный дух и так поднят до самого высокого уровня, игрок не повышает его, а только получает жетоны решимости.

7. Отдых

Персонаж отдыхающего игрока излечивает 1 рану: сдвиньте маркер раны на одно деление влево по шкале здоровья персонажа.

8. После выполнения всех действий

- игроки забирают свои фишки с поля;
- верните добавочные фишки с поля либо в общий резерв, либо на карты, которые ввели их в игру;
- переместите все ресурсы и жетоны из ячейки ожидаемых ресурсов в ячейку доступных ресурсов (теперь вы можете их использовать);
- возьмите все карты изобретений из ячейки ожидаемых ресурсов, разыграйте их эффекты, которые при этом срабатывают, и выложите их на соответствующие ячейки поля стороной с предметами вверх.

5. Фаза погоды



В этой фазе игроки сталкиваются с суровым климатом острова. Для определения погодных условий бросьте кубики погоды.

На листе сценария указано, какие кубики погоды нужно бросать в текущем раунде. Число кубиков в броске изменяется по ходу игры и зависит от сценария и номера раунда.

Например, в сценарии № 1:

- в первых трёх раундах игроки не бросают кубики погоды;
- в раундах с 4-го по 6-й игроки бросают один кубик дождя;
- начиная с 7-го раунда игроки бросают кубик дождя, кубик зимы и кубик голодных зверей.

В игре три разных кубика погоды:

кубик дождя, кубик зимы и кубик голодных зверей.



Карты событий и приключений могут добавлять в ячейку погоды жетоны, которые учитываются наряду с результатами погодного броска. Сбросьте такие жетоны из ячейки погоды после того, как разыграете их эффект.

Если в текущем раунде вам не надо бросать кубики погоды, всё равно разыграйте все жетоны из ячейки погоды (при их наличии).

Жетон дождевой тучи



Жетон снежной тучи



Жетон шторма



На кубике дождя и на кубике зимы могут выпасть тучи двух видов (они же изображены на жетонах):

Дождевая туча



Снежная туча



Борьба с непогодой

Прежде всего подсчитайте общее количество снежных туч (на кубиках и жетонах) и сбросьте по 1 дереву за каждую, независимо от текущего уровня крыши, — холодными ночами обогрев лагеря требует больше дров.

Затем сравните общее количество туч (как дождевых, так и снежных, с кубиков и жетонов) с уровнем крыши. Каждая единица этого уровня защищает от одной тучи.

Если число туч превышает текущий уровень крыши, сбросьте 1 еду и 1 дерево за каждую единицу разницы — в плохую погоду герои вынуждены увеличить порции горячего питания.

Если игрокам не хватает ресурсов для сброса, каждый игрок получает 1 рану за каждый недостающий ресурс (согласно правилу невыполненных требований, см. стр. 13).

Пример: на кубике дождя выпало две дождевые тучи, а в ячейке погоды лежит жетон со снежной тучей. Текущий уровень крыши равен 1, из ресурсов игрокам доступны 3 дерева и 1 еда. Сперва игроки сбрасывают одно дерево за снежную тучу. Общее число туч равно 3, а уровень крыши — всего 1: игрокам не хватает 2 уровней, чтобы защититься от непогоды. За один недостающий уровень они сбрасывают одну еду и ещё одно дерево, а за другой — последнее дерево и получают каждый по ране (так как им не хватает одной еды). Наконец, игроки сбрасывают жетон из ячейки погоды.

Результат, выпавший на кубике голодных зверей, может потребовать от игроков сделать следующее:



Сбросить 1 еду.



Понизить на 1 уровень частотокола.



Сразиться со зверем, сила которого равна 3.

Если вы не можете справиться с этой задачей, каждый игрок получает некоторое число ран.

Примеры:

- если вам нужно понизить уровень частотокола, а он и так на нуле, каждый игрок получает 1 рану;
- если игроки должны биться со зверем (сила 3), а уровень оружия ниже 3, за каждую единицу разницы каждый игрок получает 1 рану (согласно правилу невыполненных требований, см. раздел «Другие правила»).

Если карта события или приключения предписывает бросить кубик голодных зверей и одновременно того же требует сценарий, этот кубик нужно бросить только один раз.

Жетон шторма

Эффект шторма разыгрывается после всех остальных эффектов погоды. Шторм понижает уровень частотокола на 1. Если этот уровень и так на нуле, каждый игрок получает по 1 ране.

В конце фазы погоды не забудьте сбросить из ячейки погоды все жетоны.

6. Фаза ночи



1. После дневных трудов надо подкрепиться. Сбросьте по 1 еде за каждого игрока. Если еды не хватает, решите, кто именно ляжет спать голодным: каждый такой персонаж получает 2 раны.
2. Ночью игроки могут решить, оставить лагерь на месте или перенести его на соседний участок. Помните, что от расположения лагеря зависит, какие ресурсы будут получены в следующую фазу добычи и где можно будет осуществить действия исследования и сбора ресурсов.
3. Если игроки не построили укрытие (и на участке с лагерем нет готового укрытия), каждый персонаж получает 1 рану за сон под открытым небом.
4. Если у вас нет «Погребка» или карты клада, которая позволяет сохранить еду («Ящики», «Бочка»), вся оставшаяся еда в ячейке доступных ресурсов (кроме еды, которая не портится), уходит в сброс. Прочие ресурсы остаются в ячейке доступных ресурсов и могут быть использованы в следующем раунде.

ПЕРЕНОС ЛАГЕРЯ

Если игроки построили укрытие и хотят перенести лагерь на соседний участок острова, они вдвое сокращают уровни частоккола и крыши (потери округляются вниз). Например, перенося на соседний участок лагерь с крышей 2-го уровня и частокколом 1-го уровня, игроки потеряют 1 уровень крыши, однако частоккол останется на прежнем уровне (они теряют половину от единицы, округляя вниз, то есть 0).

Если же игроки ещё не построили укрытие, они переносят лагерь без каких-либо последствий (исключения описаны ниже). Если при этом лагерь оказался на участке с готовым укрытием, это не значит, что игроки построили укрытие (жетон лагеря не переворачивается укрытием вверх).

Если игроки ещё не построили укрытие, но уже соорудили крышу и / или частоккол (поскольку их лагерь располагался на участке с готовым укрытием), при переносе лагеря они полностью теряют и крышу, и частоккол (их уровни падают до 0).

При переносе лагеря уберите с его прежнего участка жетон тропы и переверните карту «Тропа» изобретением вверх. Чтобы проложить новую тропу, вам надо будет снова создать этот предмет.

Если на участке с лагерем есть жетоны «+1 ресурс» (🍌, 🍌), выложенные в результате создания предметов, вы можете переместить их вместе с лагерем. При этом необходимо соблюдать правило одного жетона (в одном месте может лежать только один жетон каждого типа; подробнее на стр. 14).

5. Снимите с листов персонажей чёрные маркеры, которыми вы отмечали умения, применённые в прошедшем раунде. Сдвиньте на следующее деление маркер раунда на листе сценария. Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Начинается новый раунд.

Если у игроков есть карты или жетоны, позволяющие излечить раны, их можно использовать только ночью (исключения — действие отдыха и умение кока). Например, если у игрока есть карта клада «Бутылка вина» или жетон 🍷, их можно применить только в фазу ночи (в любой её момент).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра может завершиться тремя исходами:

1. Игроки побеждают, если им удалось достигнуть цели сценария за отведённое число раундов (если в тексте сценария не сказано иного).
2. Игроки терпят поражение, как только один из персонажей погибает.
3. Игроки терпят поражение, если за отведённое число раундов они не смогли достигнуть цели сценария.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Приоритет

Особые инструкции, изложенные в сценарии, могут изменять базовые правила игры. В случае противоречий следуйте указаниям сценария.

Невыполненные требования

Если игрок должен разыграть эффект карты (события, приключения, тайны и т. п.), но не может выполнить его требования, он получает одну или несколько ран.

Примеры:

- если игрок должен сбросить или потратить что-либо (дерево, еду, жетон решимости, и т. п.), чего у него нет, его персонаж получает 1 рану за каждый кубик ресурса или жетон, который он не может сбросить;
- если игрок бьётся со зверем и уровень оружия ниже силы зверя, его персонаж получает 1 рану за каждый недостающий уровень оружия.

Если текст карты или бросок кубика затрагивает всех игроков и они не могут справиться с ситуацией, каждый из них получает 1 рану за каждый недостающий кубик ресурса или жетон.

Примеры:

- если игроки должны снизить уровень крыши, частоккола или оружия на 1, а этот уровень и так на нуле, каждый персонаж получает 1 рану;
- если игрокам надо поставить чёрный маркер на источник дерева или еды, а подходящего источника нет, каждый персонаж получает 1 рану.

Исключения

- В описании ряда эффектов сказано, что они разыгрываются только при возможности это сделать. Если выполнить требования такого эффекта невозможно, ничего не происходит.

Пример: событие «Насекомые» требует сбросить 1 дерево, если возможно. Если у игроков нет дерева, данный эффект не разыгрывается и ничего не происходит: ран никто не получает.



- Если вам нужно повысить (или понизить) моральный дух, в то время как он и так находится на максимальном (или минимальном) уровне, ничего не происходит.

Только один жетон

В каждой зоне игрового поля: на участке или клетке острова, в ячейке действия, погоды или ночи и т. п. — может лежать только один жетон каждого типа.

Примеры:

- если карта предписывает положить жетон переброса успеха в ячейку строительства, в то время как там уже лежит один такой жетон, игнорируйте требования карты, поскольку двух одинаковых жетонов в одной ячейке быть не может;
- если на участке острова есть жетон «+1 еда», вы не можете выложить туда ещё один такой же жетон.

Важно: в таких случаях не считается, что игроки не смогли выполнить требования (фактически требования были выполнены ещё до розыгрыша эффекта), и персонажи не получают ран.

Личная решимость

Игроки не могут делиться друг с другом жетонами решимости.

Сброшенные карты изобретений

Если вам надо сбросить карту изобретения, просто замешайте её обратно в колоду изобретений. Обратите внимание, что умение плотника «Новая идея» не подчиняется этому правилу.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Игра вчетвером

Если вы играете вчетвером, возьмите особую карту «Обустройство лагеря» и выложите на поле поверх соответствующего деления.



Всякий раз, когда игрок обустривает лагерь, он либо получает 2 жетона решимости, либо повышает моральный дух на 1.

Игра вдвоём

Солдат в партии не участвует. Каждый игрок вытягивает себе персонажа из трёх оставшихся: плотник, кок и исследователь.

Кроме того, в партии на двоих игрокам помогает Пятница. Положите рядом с полем его карту и белую фишку. Выставьте маркер ран на крайнее левое деление шкалы здоровья Пятницы.

Пятница



Пятница представлен в игре белой фишкой. Первый игрок решает, куда назначить эту фишку при планировании действий. Фишку Пятницы можно направить на любое действие:

- как единственную фишку, нужную для действия;
- как главную фишку с другой добавочной фишкой (например, с фишкой от «Карты»);
- вместе с фишкой игрока как добавочную фишку.

Важно! Если фишка Пятницы назначена на действие вместе с фишкой игрока, то этот игрок всегда считается главным участником действия, а Пятница — добавочной фишкой.

Особенности Пятницы

Пятница выполняет действия таким же образом, как игрок, за следующим исключением. Когда Пятница в одиночестве (без участия других фишек) занимается строительством, сбором ресурсов или исследованием, один из игроков должен бросить за него кубики. Если при этом выпадает приключение, карта приключения не тянется, вместо этого Пятница получает 1 рану.

Пятница — это не игрок, поэтому:

- он не может стать первым игроком;
- с его смертью игра не заканчивается;
- на него не влияет погода;
- ночью ему не надо есть;
- ночью ему не требуется укрытие;
- на него не влияют эффекты событий, приключений, угроз и т. п., требующие от игроков что-нибудь сбросить или получить рану.

Если у Пятницы есть жетоны решимости, он может один раз за действие потратить два жетона, чтобы перебросить один кубик.

Упрощение игры

Если вы не можете пройти тот или иной сценарий, попробуйте упростить игру одним или несколькими из нижеописанных способов.

А) Можно ввести в игру пса. В начале игры положите рядом с полем карту пса и его фиолетовую фишку. Вы можете использовать пса как добавочную фишку при охоте и исследовании (но не для других действий). Пёс не применяется отдельно от фишки персонажа. Рекомендуется для партии вдвоём.

Пёс



- Б) Можно заручиться поддержкой Пятницы, как в игре на двоих (см. выше)
- В) Можно выложить побольше стартовых предметов в начале игры (например, три или четыре вместо двух).
- Г) При сборе колоды событий (16-й шаг подготовки к игре) можно взять меньше карт событий с символом книги и больше — с символом приключения. Например, вместо 6 книг и 6 приключений возьмите 4 книги и 8 приключений.
- Обратите внимание!** В первом сценарии такая замена сделает игру не проще, а сложнее.

Усложнение игры

Опытные игроки, которым обычные сценарии кажутся чересчур простыми, могут усложнить игру следующими способами.

- А) В начале игры выкладывается только один стартовый предмет или вовсе ни одного.
- Б) При сборе колоды событий (16-й шаг подготовки к игре) берётся меньше карт событий с символом приключения и больше — с символом книги. Например, вместо 6 книг и 6 приключений возьмите 8 книг и 4 приключения.
- Обратите внимание!** В первом сценарии такая замена сделает игру не сложнее, а проще.
- В) Если вы играете вдвоём, замените Пятницу на пса.

Карты обломков крушения

На 17-м шаге подготовки к игре вы можете вытянуть карту обломков крушения вслепую (вместо того чтобы брать «Ящики с едой»).



Одиночная игра

Если вы играете в одиночку, придерживайтесь обычных правил со следующими исключениями:

- вытяните себе одного персонажа из трёх: плотник, кок и исследователь;
- в игре участвуют и Пятница, и пёс;
- стоимость строительства укрытия, крыши или частокола та же, что в игре вдвоём;
- вы всегда первый игрок;
- в самом начале фазы морального духа (прежде чем излечивать раны, получать или сбрасывать жетоны) ваш моральный дух увеличивается на 1: вы рады уже тому, что встретили ещё один рассвет.

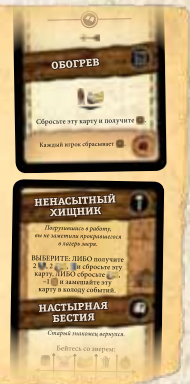
СИМВОЛЫ И ИХ ЭФФЕКТЫ

Если перед символом ресурса (жетона, раны, оружия и т. п.) нет числа, имеется в виду 1 ресурс (жетон, рана, оружие и т. п.).

Примеры

Чтобы сбросить эту карту, игроки должны выставить на неё 1 фишку и потратить 1 еду. Тот, кто выполнит это действие, получает 1 жетон решимости.

Игрок делает выбор: либо а) получить 2 раны, 2 еды и 1 шкуру, а также сбросить эту карту, либо б) потратить 1 еду, понизить уровень частокола на 1 и замешать эту карту в колоду событий.



УМЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Помните! Каждое умение можно применить в любой момент раунда, но только один раз в раунд. Персонаж может применять только свои умения.

Плотник

Бережливость — Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы потратить на 1 дерево меньше при выполнении любого действия. Например, если для строительства укрытия вам нужно потратить 3 дерева, можете построить его за 2 дерева. Если для устранения угрозы надо потратить 1 дерево, плотник может выполнить это действие, не тратя дерева.

Мастерство — Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы перебросить любой коричневый кубик действия. Внимание! Нельзя сбросить жетоны, полученные за проваленный бросок кубика, чтобы перебросить этот же самый кубик.

Новая идея — Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы взять 5 карт из колоды изобретений, выбрать одну из них и выложить на поле изобретением вверх. Остальные 4 карты положите лицом вниз в стопку сброса изобретений. Когда колода изобретений будет исчерпана, перетасуйте все сброшенные карты и используйте их как новую колоду.

Умелец — Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы получить добавочную коричневую фишку, которую можно использовать только для строительства. Выполнив действие, сбросьте эту фишку.

Кок

Бабушкин рецепт — Сбросьте 2 жетона решимости и 1 еду, чтобы излечить 2 раны одному персонажу или по 1 ране двум персонажам (можно и самому себе).

Пройдоха — Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы перебросить любой серый кубик действия. Внимание! Нельзя сбросить жетоны, полученные за проваленный бросок кубика, чтобы перебросить этот же самый кубик.

Каша из топора — Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы получить 1 еду (положите её в ячейку доступных ресурсов).

Самогон — В фазе погоды сбросьте 3 жетона решимости, чтобы игнорировать одну дождевую тучу или заменить одну снежную тучу на дождевую.

Исследователь

Счастливчик — Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы перебросить любой зелёный кубик действия. Внимание! Нельзя сбросить жетоны, полученные за проваленный бросок кубика, чтобы перебросить этот же самый кубик.

Разведка — Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы взять из стопки 3 участка острова, выбрать один из них, замешать остальные два в стопку, а выбранный положить сверху неё.

Вдохновляющая речь — Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы повысить уровень морального духа на 1.

Поиски — Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы взять из стопки 2 жетона находок, выбрать один из них и положить в ячейку доступных ресурсов. Второй жетон не возвращается в стопку, а сбрасывается.

Солдат

Следопыт — Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы посмотреть верхнюю карту в колоде охоты и либо вернуть её на верх колоды, либо убрать под низ колоды.

План обороны — Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы повысить на 1 уровень частотола либо оружия.

Ярость — Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы добавить +3 к уровню оружия до конца своего текущего действия.

Приманка — Сбросьте 4 жетона решимости, чтобы взять из колоды зверей верхнюю карту и не глядя положить её на верх колоды охоты.

КАРТЫ И ИХ ЭФФЕКТЫ

На некоторых картах встречаются следующие ключевые слова:

ВЫБЕРИТЕ (как правило, на картах приключений) — игроки должны выбрать один из вариантов, указанных на карте. Обычно перед ними стоит такой выбор: либо сбросить карту приключения без каких-либо дополнительных эффектов, либо получить некоторую выгоду, но в будущем столкнуться с последствиями (карта приключения с негативным воздействием будет замешана в колоду событий и со временем может вскрыться).

ЕСЛИ ВОЗМОЖНО — такой эффект выполняется, только если его возможно разыграть. Если это невозможно (например, требуется сбросить ресурс, которого нет), ничего не происходит. Правило невыполненных требований в данном случае не работает.

Эффекты карт

Ночь вне лагеря

Если игрок проводит фазу ночи вне лагеря, он оставляет всё, что добыл своими действиями в этом раунде (ресурсы, жетоны, карты и т. п.), при себе. Эта добыча перекладывается в ячейку доступных ресурсов только в начале следующего раунда (таким образом, другие игроки не могут использовать её в фазах погоды и ночи текущего раунда). Хотя погода не влияет на персонажа, ночующего вне лагеря, он получает 1 рану за сон под открытым небом, если только своим действием он не исследовал участок с готовым укрытием. Ночью он должен сбросить 1 еду (если у него она есть), иначе получит ещё 2 раны.

Как брать карты тайн

В колоде тайн встречаются карты нескольких типов. Когда вам нужно разыграть тайну определённого типа, тяните карты из колоды до тех пор, пока не найдёте карту нужного типа, пропуская остальные. Разыграв эту карту, вы можете либо остановиться, либо, если желаете, продолжить тянуть карты, пока снова не найдёте карту нужного типа (пропуская ненужные). Когда закончите брать карты, замешайте в колоду тайн все карты, которые вы пропустили, и сбросьте те, которые вы разыграли (если не сказано иного).

Пример: вам надо взять 3 карты тайн и при этом разыграть 1 монстра и 2 клада. Вы начинаете тянуть карты из колоды тайн. Первая — ловушка, пропускается. Вторая — клад, вы разыгрываете её. Теперь вы можете либо остановиться, либо продолжать брать карты, пока вам не встретится монстр или другой клад. Вы решаете продолжать. Третья карта — снова ловушка, пропускается. Четвёртая — монстр, вы должны его разыграть. Затем вы снова решаете, остановиться или продолжать. Поскольку вам осталось разыграть один клад, вы можете продолжать тянуть карты, пропуская все остальные вплоть до следующего клада.

Истощение источника

Истощённый источник не приносит ресурсов — ни в фазе добычи, ни за счёт действия сбора ресурсов. Однако, если на истощённом источнике лежит жетон «+1 ресурс» (👤, 🏠), он даёт этот дополнительный ресурс.

Недоступный участок

Когда участок острова становится недоступным для игроков (например, из-за события), переверните его лицом вниз и сбросьте с него все жетоны и маркеры. На этот участок нельзя перенести лагерь, на нём нельзя выполнять действия (включая исследование). Если на острове нет доступного участка с таким же типом местности, он становится неисследованным (см. ниже).

Неисследованный тип местности

Если недоступным стал участок с типом местности, который не встречается больше нигде на поле, этот тип местности становится неисследованным. Вы больше не можете создавать предметы, требующие такой тип местности: снимите с карт изобретений маркеры, отмечающие его как исследованный. Однако вы не теряете уже созданные предметы. Открыв новый участок острова с такой же местностью (или устранив угрозу, сделавшую недоступной прежний участок), вы снова исследуете данный тип местности и сможете создавать соответствующие предметы. Например, потеряв доступ к единственным открытым горам

на острове, вы не сможете сделать «Нож» и добыть «Огонь» (если только не сделали этого раньше), пока не откроете новый горный участок.

Потеря предмета

Когда вы теряете предмет, переверните его карту изобретением вверх. Если вам понадобится этот предмет, вам надо будет снова его создать. Если потерянный предмет был нужен для создания другого предмета или устранения угрозы, теперь вы не можете этого сделать. Например, потеряв «Карту», вы не сможете сделать «Тропу» (ей нужна «Карта»), а потеряв «Лопату», не сможете устранить угрозу, которой требуется «Лопата».

Кроме того, вы должны отменить все остальные эффекты потерянного предмета, если это возможно.

Примеры

- Создав «Кирпичи», вы получили +1 к уровню частотола. Потеря «Кирпичей» вынудит вас понизить уровень частотола на 1, если только он уже не на нуле (в этом случае ничего не происходит).
- Потеряв «Тропу», уберите жетон тропы с участка острова.
- Потеряв «Карту», вы не можете использовать добавочную фишку от этого предмета для исследования, начиная с этого раунда (но если эта фишка уже назначена, она остаётся на месте, и тогда её нельзя использовать со следующего раунда).

Бой со зверем (как эффект события)

Если карта, вытянутая из колоды событий, требует биться со зверем, с ним сражается первый игрок (и только он может получить раны в этом бою).

Разыграть эффект события ещё раз

Описания некоторых эффектов событий не вмещаются в блок эффекта угрозы. В таком случае мы пишем: «разыграйте эффект этого события ещё раз». Помните, что это означает только одно повторное применение эффекта, после чего карта сбрасывается, а не возвращается в ячейку угрозы.

Временное улучшение оружия

Если карта, жетон или иной эффект временно увеличивает уровень оружия, не сдвигайте маркер по шкале оружия. Временное улучшение распространяется только на то действие, в ходе которого оно было получено. Если в ходе того же действия игрок должен понизить уровень оружия, он отмечает это уменьшение на шкале (при этом он может получить раны по правилу невыполненных требований, если базовый уровень оружия недостаточно высок для снижения).

Замешайте эту карту в колоду событий

Такое указание всегда относится к той карте, на которой написано.

Карты изобретений / предметов

Следующие правила применяются ко всем предметам.

1. Каждый предмет можно создать только один раз (если только он не был потерян или в сценарии не сказано иного).
2. Созданный предмет остаётся в игре до конца партии.
3. Если на карте со стороны предмета есть только иллюстрация без текста или символов («Плотина»), такой предмет приносит вам выгоду однократно, в момент его создания. Некоторые предметы требуются для создания других предметов («Лопата») или могут использоваться раз в раунд («Очаг»).



Краткие описания предметов

Барабан. В фазе морального духа первый игрок получает на два жетона решимости больше (или теряет на два меньше).

Верёвка. Требуется для создания ряда других предметов.

Горшок. Нужен для использования некоторых жетонов находок, а также позволяет лечиться: раз в раунд в фазу ночи можете потратить 1 еду, чтобы излечить 1 рану.

Дневник. В фазе морального духа первый игрок получает на один жетон решимости больше (или теряет на один меньше).

Загон. При создании этого предмета вы можете закрыть чёрным маркером 1 источник еды  на участке острова, который соседствует с лагерем, чтобы положить жетон «+1 еда»  на участок с лагерем.

Карта. Требуется для создания ряда других предметов. Даёт игрокам 1 добавочную зелёную фишку для исследования. Пока эта фишка не используется, рекомендуется держать её на карте предмета.

Кирпичи. Повышают уровень частотола на 1. Требуются для создания ряда других предметов.

Копьё. Повышает уровень оружия на 3.

Корзина. Если вы успешно выполнили действие сбора ресурсов, получите ещё 1 кубик того ресурса, который собирали. Корзину можно применить только один раз в раунд. Можно использовать вместе с мешком.

Лежанка. Всякий раз, когда игрок выполняет действие отдыха, он получает 1 жетон решимости и излечивает 2 раны (а не просто излечивает рану). Можно использовать вместе с гамаком.

Лопата. Требуется для создания ряда других предметов.

Лук. Повышает уровень оружия на 3.

Мешок. Если вы успешно выполнили действие сбора ресурсов, получите ещё 1 кубик того ресурса, который собирали. Мешок можно применить только

один раз в раунд. Можно использовать вместе с корзиной.

Нож. Повышает уровень оружия на 1. Требуется для создания ряда других предметов.

Огонь. Повышает уровень частотола на 1. Требуется для создания ряда других предметов.

Очаг. Позволяет лечиться: раз в раунд в фазу ночи можете потратить 1 еду, чтобы излечить 2 раны одному персонажу или по 1 ране двум персонажам.

Печь. В фазе погоды позволяет игнорировать 1 снежную тучу.

Плот. Даёт игрокам 1 добавочную фишку для исследования или сбора ресурсов. Пока эта фишка не используется, рекомендуется держать её на карте предмета.


Плотина. Игроки получают 2 кубика еды, которая не портится.

Погреб. Сохраняет всю вашу еду, чтобы она не портилась ночью.

Праща. Повышает уровень оружия на 2.

Ремни. Дают игрокам 1 добавочную серую фишку для сбора ресурсов. Пока эта фишка не используется, рекомендуется держать её на карте предмета.

Ров. Повышает уровень частотола на 2.

Силки. При создании этого предмета можете положить жетон «+1 еда»  на участок с лагерем.

Снадобье. Игроки получают снадобье до конца партии (или до потери этого предмета).

Стена. Повышает уровень частотола на 2.

Тропа. При создании этого предмета положите жетон тропы на участок, соседний с лагерем. В фазе добычи следующих раундов вы получаете 1 ресурс из числа доступных на участке с тропой. Данный источник по-прежнему приносит только 1 ресурс в раунд.

Фонарь. Даёт игрокам 1 добавочную коричневую фишку для строительства. Пока эта фишка не используется, рекомендуется держать её на карте предмета.

Щит. Даёт игрокам 1 добавочную красную фишку для охоты. Пока эта фишка не используется, рекомендуется держать её на карте предмета.

Яма. В фазе добычи бросьте коричневый кубик ран. Если выпала рана, получите ещё 2 еды.

ПРИМЕР СЦЕНАРИЯ

Каждый следующий сценарий сложнее предыдущего, поэтому лучше проходить их в предложенном порядке, начиная с первого.

1. Название сценария.
2. Сюжет сценария.
3. Число раундов, отведённое для игры.
4. Погодные условия (какие кубики погоды нужно бросать в каждом раунде).

5. Цель сценария, которую надо достичь для победы в игре.
6. Значение особых жетонов находок. Если в сценарии не сказано иного, такие жетоны после применения сбрасываются, как и обычные жетоны находок.
7. Значение символа книги. Всякий раз, когда игрок вытягивает событие с символом книги, выполните то, что описано в этом блоке.
8. Значение символа тотема. Всякий раз, когда игрок исследует участок острова с символом тотема, это приводит к описанным здесь последствиям. Иногда это мгновенный эффект, но некоторые сценарии дают игрокам возможность предпринять то или иное действие на участке с тотемом.
9. Особенности подготовки к игре.
10. Другие особые правила для данного сценария.
11. Два изобретения (все изобретения сценариев описаны ниже).
12. В некоторых сценариях встречаются особые элементы (здесь, например, шкала здоровья Дженни) или доступные игрокам специальные действия.
13. Таблица для записи победных очков (разные колонки для разного числа игроков).



Особые изобретения / предметы сценариев

Топор. При создании этого предмета можете положить жетон «+1 дерево» (🌳) на участок с лагерем.

Мачта. Даёт 3 кубика дерева, которые можно использовать только на деревья.

Крест. Этот предмет можно создавать сколько угодно раз. При каждом создании поместите синий маркер на участок острова, где ещё нет такого маркера (это может быть участок с лагерем или соседний с ним). Чтобы поставить крест на участке с маркером тумана, вам надо назначить на создание креста на 1 фишку больше, чем обычно.

Освящённый колокол. Этот предмет можно создавать сколько угодно раз. При каждом создании уберите 3 маркера тумана с участков и клеток острова.

Плот. В любом из следующих раундов после создания этого предмета вы можете предпринять с его помощью действие исследования, чтобы спасти Дженни. Если при выполнении этого действия

выпадает ?, получите 1 ❤️ вместо розыгрыша карты приключения.

Лодка. Если все прочие условия победы выполнены, после создания этого предмета вы побеждаете.

Верёвочная лестница. Даёт игрокам 1 добавочную фишку для исследования участков с тотемом (особое действие этого сценария). Пока эта фишка не используется, рекомендуется держать её на листе сценария.

Баркас. Если все прочие условия победы выполнены, после создания этого предмета вы побеждаете.

Баллиста. При создании этого предмета уровень частоккола повышается на 2, а уровень оружия повышается на 1.

Каное. Если этот предмет создан, при каждом успешном исследовании берите 2 участка острова и кладите в исследованную клетку один из них по вашему выбору, а второй замешивайте в стопку.

Грядка. При создании этого предмета получите 4 еды.

Изгородь. Повышает уровень частоккола на 1.

Автор игры: Игнаций Тшевичек

Разработка: Portal Publishing

Создатель игры благодарит за помощь и поддержку

всех своих коллег, друзей и тех, кто тестировал игру:

Cnidius, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvátill, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Cierń, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widłak, Zachi, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, Mst, многочисленных участников тестирования на конвентах, и, разумеется, Мерри и детей!

© 2012 Portal Publishing



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Петр Тюленев

Вёрстка: Дарья Смирнова, Иван Суховой

Корректра: Ольга Португалова

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Юрий Тапилин. Также с переводом помогли Алексей Борисов, Дмитрий Кабиков, Максим Флат и Rerej.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

По вопросам издания игр пишите на адрес info@hobbyworld.ru с темой письма «Издание игры».

© 2014 «Мир Хобби», www.hobbyworld.ru



Играть интересно

СИМВОЛЫ

- приносит
- / — приносят
- еда
- еда, которая не портится
- дерево
- шкуры
- фишка
- добавочная фишка для строительства, охоты, исследования и сбора ресурсов
- чёрный маркер (если вам не хватает чёрных маркеров, можете заменить их серыми)
- укрытие
- крыша (уровень крыши)
- +/-1 — повысить / понизить уровень крыши на 1
- частокол (уровень частокола)
- +/-1 — повысить / понизить уровень частокола на 1
- оружие (уровень оружия)
- +/-1 — повысить / понизить уровень оружия на 1
- понизить моральный дух на 1
- повысить моральный дух на 1
- клад (тип карт тайн)
- монстр (тип карт тайн)
- ловушка (тип карт тайн)
- рана
- + — излечить одну рану
- число таких символов показывает, сколько раз можно применить предмет

- | | | | |
|--------|----------|---------|---------|
| Карта | Нож | Верёвка | Кирпичи |
| | | | |
| Лопата | Снадобье | Огонь | Горшок |
| | | | |

Типы местности:

- | | | | | |
|------|-------|------|------|---------|
| Пляж | Холмы | Горы | Река | Равнина |
| | | | | |

Кубики действий

- строительство
- сбор ресурсов
- исследование
- приключение
- рана
- успех
- 2 жетона решимости

Кубики погоды

- кубик дождя
- кубик зимы
- кубик голодных зверей
- / — 1 / 2 дождевые тучи
- / — 1 / 2 снежные тучи
- понизьте уровень частокола на 1
- сбросьте 1 еду
- сразитесь со зверем (сила 3)
- / — игнорируйте 1 дождевую / снежную тучу

Жетоны

- Жетоны приключений
- Жетон дождевой тучи
- Жетон снежной тучи
- Жетон шторма
- Жетон переброса успеха
- Жетон силы зверя
- Прочие жетоны:
- минус одна фишка
- плюс одно дерево
- плюс одна еда
- тропа
- / — жетон лагеря / укрытия
- жетоны особых ран
- жетон решимости

- 1 2 3 4 5 6
номерные жетоны

Жетоны находок

- повысьте уровень частокола на 1
- повысьте уровень оружия на 1
- игнорируйте 1 дождевую тучу
- возьмите из колоды тайн 1 клад
- повысьте моральный дух на 1
- получите 1 дерево
- 1 добавочная коричневая фишка для строительства (только на одно действие, затем сбросьте этот жетон)
- получите 2 еды (если у вас нет предмета или карты клада для хранения еды, сбросьте этот жетон в конце фазы ночи)
- если ваш уровень оружия хотя бы 1, можете обменять этот жетон на 1 шкуру и 1 еду (положите их в ячейку доступных ресурсов)
- если у вас есть горшок, можете сбросить этот жетон, чтобы излечить 2 раны одному персонажу или по 1 ране двум персонажам
- если у вас есть горшок, можете сбросить этот жетон, чтобы повысить уровень оружия на 2
- если у вас есть горшок, можете сбросить этот жетон, чтобы бесплатно и не расходуя действие создать снадобье
- если у вас есть горшок, можете сбросить этот жетон, чтобы повысить моральный дух на 1

	Строительство	
Охота		Сбор ресурсов
	Обустройство лагеря	
Исследование		Отдых