

Castaways

Naufragos

Вы потерпели кораблекрушение на необитаемом острове - хватит ли у вас сил, чтобы выжить и дождаться прихода спасательного корабля? Чтобы сделать это, вам нужно обустроить лагерь и исследовать остров, добравшись до возвышенностей. Оттуда вы сможете изучить прибрежные воды на предмет кораблей поблизости. Только тогда вы сможете подать им сигнал и спастись!

Если вы спасетесь, то вашу историю расскажут по всему миру, но только если это будет лучшая из историй! Ну и, конечно же, если вы не спасетесь, то никто вашей истории не услышит...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Потерпевшие кораблекрушение должны работать вместе, чтобы выжить на острове и суметь подать сигнал проходящему спасательному кораблю. По ходу игры вы будете получать "Очки истории". Если вы спасетесь, то один из вас, с наибольшим числом очков истории окажется победителем. Если никто не спасется - то все проиграют.

КОМПОНЕНТЫ

- 4 игровых поля (лагерь, экспедиции, основное поле из 2-ух частей)
- 2 кубика
- книга правил

Карты

- 127 карт историй (с числом в круге)
- 12 карт персонажей (женские и мужские варианты 6 персонажей)
- 5 карт базового лагеря
- 21 базовая карта событий
- 30 базовых карт обломков корабля
- 39 карт экспедиции, разделенных на 3 колоды: Побережье (11), Середина(18) и Центр острова (10)
- 6 пустых карт для создания собственных приключений.

Жетоны

- 8 жетонов действия 4 цветов: 2x 2x 2x 2x
- 8 кубиков 4 цветов: 2x 2x 2x 2x 2x
- 16 черных кубиков (кубики травм и вещей)
- 24 белых кубика (для ранений и различных маркеров)
- 16 жетонов еды
- 16 жетонов дерева
- 1 белый мипл (жетон действия 1-го игрока)

Тайлы

- 39 тайлов еды: 15 рыбы (13 с числами, 1 медуза, 1 акула) и 24 тайла провианта
- 38 тайлов Очков историй ("SP")
- 22 других тайла, в т.ч.: 2 веревки 2 паруса 1 первый игрок 4 укрытия 1 костер 1 знак на песке большой костер 1 плот 1 погреб 1 собака 1 коза 1 пушка 1 "покойся с миром" 4 тайла "потерян"

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ



КАРТЫ



Обломки



События



Базовый лагерь



Персонажи



Истории

3 колоды экспедиций



Побережье



Середина



Центр

НАЧАЛО ИГРЫ

На игровом поле изображен остров, куда вас выбросило после крушения. Различные области на поле показывают множество вещей, которые вы можете делать на острове (действия, экспедиции и т.д.), и множество вещей, которые остров может сделать с вами (события, погода, полезные вещи среди обломков корабля и т.д.)

Положите поля экспедиции, лагеря и основное поле на стол так, чтобы все легко могли до них дотянуться. Все карты историй (с числом в круге в левом верхнем углу) отсортируйте по числам. Отделите от этой колоды карты с числом "0" и перетасуйте их. Случайным образом выберите из них 8 (не вскрывая их), остальные отложите в сторону.

Карты экспедиции разделите на стопки Побережья, Середины и Центра (согласно их рубашкам). Добавьте 8 случайно выбранных ранее карт историй в соответствующие колоды. Каждую колоду перетасуйте отдельно и положите на отмеченные места поля экспедиций.

Остальные карты историй положите рядом с полем (они могут понадобиться вам в ходе игры).

Каждый игрок выбирает карту персонажа, берет 2 жетона действия, 2 кубика и 1 жетон "потерян" своего цвета.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если иное не указано, то все карты и тайлы выкладываются лицом вниз!

Положите кубик своего цвета на самое верхнее деление счетчика энергии карты вашего персонажа.



Держите ваши жетоны действия под рукой. Вы будете их использовать, чтобы совершать действия каждый ход.

ТРЭК ЭКСПЕДИЦИИ

Положите кубик вашего цвета на начальную отметку трэка экспедиции. Кубик показывает, насколько продвинулись ваши исследования острова.

ТРЭК ВОЗВРАЩЕНИЯ В ЛАГЕРЬ

Положите белый кубик на отметку "4" трэка Возвращения в лагерь — он показывает, насколько сложно найти дорогу обратно в лагерь по завершению экспедиции.

ПОЛЕ ЭКСПЕДИЦИЙ



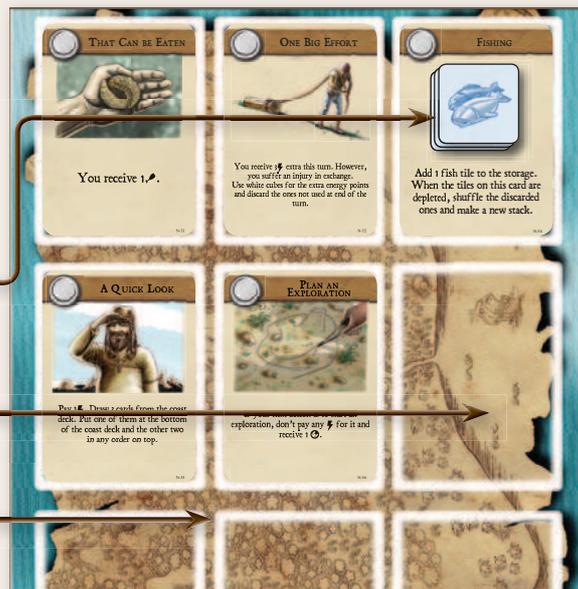
Находки, ожидающие решения

ПОЛЕ ЛАГЕРЯ

Выложите на поле лагеря 5 карт базового лагеря (по одной на каждое место для карты).

Отложите тайл акулы, затем перемешайте остальные тайлы рыбы и сложите их стопкой на карте "Рыбалка" базового лагеря.

Пустые места



ПОГОДА: Положите белый кубик на первую солнечную клетку трека погоды.

СОБЫТИЯ: Если играете больше, чем вдвоем, пожалуйста, уберите базовые карты событий с вот этой иконкой  в левом верхнем углу. Перетасуйте карты событий и случайным образом выберите:

- 12 для 4 игроков
- 15 для 3 игроков
- 18 для 2 игроков
- 21 для 1 игрока.

Получившуюся колоду событий положите на предназначенное для нее место на основном поле. Остальные карты верните в коробку (не смотрите их).

ОБЛОМКИ КОРАБЛЯ:

Положите 6 черных кубиков на места для обломков корабля.

Перетасуйте карты базовых обломков корабля и положите их на предназначенные для них места на поле.

СООРУЖЕНИЯ: Положите тайлы огромного костра и знаков на песке на предназначенные для них места. Убедитесь, что они лежат стороной с требованиями вверх.

ОСТАЛЬНЫЕ ОБЛАСТИ

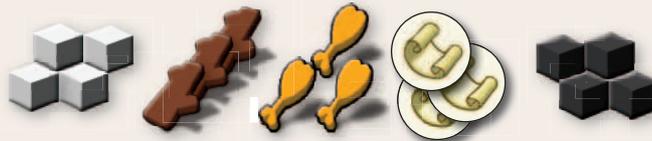
- (1) Знаки на песке
- (2) Огромный костер
- (3) Другие тайлы
- (4) Укрытие

ОСНОВНОЕ ПОЛЕ



ХРАНИЛИЩЕ: Положите в хранилище 1 жетон дерева и количество жетонов еды, равное числу игроков минус 1 (но не менее одного).

Положите игровой кубик, а также черные и белые кубики, тайлы SP, жетоны еды и дерева так, чтобы до них можно было легко дотянуться.



С помощью жребия определите первого игрока. Первый игрок получает тайл первого игрока и жетон действия первого игрока (белый мигл).

Перетасуйте тайлы провианта. Возьмите столько тайлов, сколько игроков участвует в игре, и положите их в область для провианта на основном поле.

Положите остальные тайлы провианта рядом с полем (в любой момент, когда вам нужно добавить тайлы провианта в область на поле, берите из отсюда).

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- (A) Провиант
- (B) Дерево
- (C) Запись в дневнике
- (D) Спасение имущества
- (E) Разжигание костра
- (F) Строительство
- (G) Экспедиция
- (H) Отдых
- (I) Действия в лагере

Отсортируйте тайлы укрытий по порядку и положите их в 1 стопку с тайлами "4" внизу (4, 3, 2, 1). Убедитесь, что они лежат стороной с требованиями вверх.

Область с черным "?" используется для других сооружений, которые вы можете найти, исследуя остров.

ОГОНЬ: Положите тайл костра на поле в указанную область стороной "горит" вниз.



КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ И УРОВЕНЬ ЭНЕРГИИ

Перед началом игры вы должны выбрать одного из шести различных персонажей. Каждый персонаж обладает одной уникальной способностью, которая поможет вам выжить на острове. Для каждого персонажа существует женская и мужская версия: 2 персонажа с одной и той же способностью не могут быть выбраны игроками.

На правой стороне вашей карты персонажа находится трэк энергии. Вы всегда начинаете игру с заполненным трэком, максимальным уровнем энергии. Этот уровень будет снижаться по мере того, как вы будете выполнять различные действия, и повышаться, когда вы будете есть и отдыхать. Используйте кубик своего цвета, чтобы отмечать текущий уровень энергии по ходу игры.

Уровень вашей энергии никогда не может опускаться ниже нуля. Если вы хотите потратить энергию, а у вас ее нет, то ваш персонаж получает ранение - положите белый кубик на самое высокую отметку трэка энергии. Если персонаж получит еще одно ранение, то вы должны будете положить еще один белый кубик на следующую по высоте отметку и так далее. Ранения временно снижают максимальный уровень энергии (до тех пор, пока вы их не излечите).

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы теряете 2 или более энергии в 1 ход, вы получаете только 1 ранение.

Ранения могут приводить к серьезным травмам. Если это случается, то замените верхний белый кубик на трэке энергии черным кубиком. Эти травмы (и соответственно, потеря энергии) сохраняются до конца игры.

Если вы должны положить ранение на отметку "0" вашего трэка энергии, то вместо этого ваш самый верхний кубик ранения становится травмой.

Если вы получаете 4 травмы, то ваш персонаж умирает!

ПРИМЕЧАНИЕ: Если уровень вашей энергии 0, вы не можете совершать действий и выбирать любые варианты развития событий, на которые вам нужна будет энергия.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА



Если персонаж получает четвертую травму, он умирает. В этом (печальном) случае его жетон убирается с трэка экспедиций, а его вещи распределяются между всеми остальными игроками, которые разбирают их одна за одной по кругу, начиная с первого игрока. Исключения составляют случаи, когда вашего персонажа убивают во время экспедиции, которую он совершал в одиночку. В этом случае, все принадлежащие ему вещи, теряются.

СИЛА



Время от времени вам необходимо будет выполнить проверку силы: киньте 1 кубик и добавьте модификаторы силы любых карт, которые есть у вас (или у вашей группы). Вам нужно будет выполнять проверку силы, когда вы столкнетесь с враждебными созданиями на острове, а также когда вы будете решать конфликты с другими игроками. Если значение силы появляется на карте истории, то это полное значение (вам не надо бросать кубик и добавлять к нему силу карты). При ничьей побеждает защищающаяся сторона.

Важнейший ресурс в игре - энергия. Он используется для всего: для добычи еды, постройки зданий, поиска топлива, извлечения полезных предметов из обломков корабля... В игре наступят моменты, когда вы будете истощены (0 энергии), и вашим единственным выбором будет сделать запись в дневнике или отдохнуть. В начале хода вы всегда должны стараться, чтобы у вас было больше 0 энергии, или ваши возможности принести пользу группе будут сильно ограничены! Помните, что ранения можно лечить. Старайтесь отдохнуть и вылечить из до того, как они превратятся в травмы и приведут к постоянному снижению вашей энергии.



Клара начинает игру с уровнем энергии 6. Однако после изматывающей охоты за едой ее энергия снижается на 2. И теперь у нее остается 4 энергии.



Приняв участие в экспедиции, Клара потянула лодыжку и получила ранение. Она кладет белый кубик на верхнее деление трэка (6). Клара не может использовать это деление трэка до тех пор, пока не излечит свою ранение (и белый кубик будет убран).



Позже на Клару напали и она получила еще 2 ранения. Эти ранения перекрыли деления "5" и "4" ее трэка энергии, снизив уровень ее энергии. Теперь Клара не может восстанавливать энергию, пока ее ранения не перестанут блокировать трэк. Ей срочно нужно отдохнуть!



У Клары 6 ранений. К сожалению, она получает еще одно. Т.к. она не может опустить свой счетчик энергии еще ниже, она должна заменить верхнее ранение на травму.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра проходит в виде серии ходов.

Итоговое число ходов в игре зависит от числа карт событий. Таким образом при игре в одиночку она продлится 21 ход, а при игре вчетвером - только 12 ходов. Если спасательный корабль не прибудет по окончанию последнего хода - то все игроки проигрывают!

Каждый ход разделяется на 4 фазы:

А) СОБЫТИЯ

Начните ход, перевернув верхнюю карту колоды событий и разыграв ее эффекты:

1. Погода: Если иконка погоды - солнце, то перевиньте маркер погоды на одно деление вправо. Если иконка - шторм, то передвиньте на одно деление влево.

- Если маркер находится на отметке "пекло", то все персонажи немедленно теряют 1 энергию.
- Если маркер находится на отметке "шторм", то костер в лагере немедленно гаснет; игроки также не могут рыбачить в этот ход.
- Погода также влияет на броски кубиков при возвращении в лагерь из экспедиции (-1, если погода "дождь" и -2, если "шторм").

2. Обломки корабля: если число черных кубиков на местах для обломков корабля больше или равно числу на карте, а на области действий "Спасение имущества" таких кубиков нет, то переместите 1 кубик из обломков кораблей в область "Спасение имущества".



3. Эффект: следуйте инструкциям на карте события.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если все игроки заблудились во время экспедиции, а событие на карте касается именно игроков, то событие не имеет эффекта.

Когда вы закончите розыгрыш карты события, положите ее лицом вверх сверху колоды событий, чтобы все игроки видели ее. Сбросьте ее в начале следующей фазы событий.

В) Действия

• Первый игрок (пропустите этот шаг, если первый игрок заблудился): Если вы первый игрок, поместите белый жетон действия первого игрока на одну из карт лагеря и выполните инструкции на этой карте.

• Персонажи в лагере:

- Первый игрок (если он не заблудился) выкладывает жетон действия своего цвета на одну из ячеек, рядом с действием, которое он хочет выполнить. Далее тоже самое делают все игроки по часовой стрелке (если они не заблудились). После того, как каждый выложит 1 жетон действия, процесс повторяется, и все выкладывают второй жетон действия.

- Когда вы кладете жетон действия на ячейку с числом, вы должны немедленно заплатить указанное количество энергии. Если на области стоит "?", то вы решаете, сколько вы хотите потратить чуть позже, в фазу Осуществления действий.

- Жетоны действий всегда выкладываются на первую свободную ячейку выбранного действия, начиная слева. Количество жетонов, которое можно положить для выполнения одного действия, ограничено количеством ячеек рядом с действием. Например, вы можете положить до 4 жетонов на действие "провиант", но только 1 персонаж может заняться "спасением имущества" (т.е. поиском его в обломках корабля) или "зажечь костер".

- Персонаж не может выбирать 1 действие дважды в течение одного хода (например, вы не можете дважды отдохнуть или использовать 2 карты лагеря или сделать 2 записи в дневник).

Последовательность хода

А) События

В) Действия

- Первый игрок
- Персонажи в лагере
- Заблудившиеся Персонажи
- Осуществление действий

С) Выживание

- Кормление
- Отдых

Д) Конец хода

- Ранения
- Действия по хозяйству



Шторм Дождь Туман 2 x Солнце Пекло



Красный игрок платит 2 энергии, чтобы положить свой жетон на первую ячейку действия Провиант. Следующий игрок, поместивший здесь жетон, заплатит 1 энергию.



- **Заблудившиеся персонажи:** персонажи, которые заблудились, теперь могут попытаться вернуться из экспедиции в лагерь.
 - Каждый заблудившийся персонаж должен использовать 1 жетон действия, чтобы переместить свой жетон “потерян” на 1 деление влево на трэке возвращения в лагерь (это снизит на 1 результат броска, который требуется для возвращения).
 - Каждая группа заблудившихся персонажей теперь должна бросить кубик. Если результат, после применения всех модификаторов, выше или равен числу на трэке возвращения в лагерь, то вы нашли дорогу к нему! Теперь вы можете положить свой второй жетон действия на выбранное вами действие, как описано в предыдущем разделе (“Персонажи в лагере”).
 - Если выпавшее число меньше, чем требуемое, то каждый заблудившийся персонаж должен использовать другой свой жетон действия, чтобы снова переместить свой жетон “потерян” на 1 деление влево. Каждая группа снова бросает кубик и возвращается в лагерь, если бросок успешен. Если и второй бросок провален, они продолжают оставаться заблудившимися в начале следующего хода.
- **Выполнение действий:** на этом этапе все действия осуществляются сверху вниз и слева направо, как они нарисованы на поле. Как только вы выполнили действие, уберите свой жетон действия с поля.

ПРОВИАНТ



Возьмите 1 тайл провианта из области для провианта и положите его лицом вверх в хранилище. Если в области провианта больше не осталось тайлов, то это действие не имеет эффекта.



Область для провианта символизирует ваши знания о том, где добывать еду. В начале вы можете добыть ее всего в нескольких местах. Чтобы расширить это количество мест, вам нужно исследовать остров.

ДЕРЕВО



Возьмите 1 жетон дерева и положите его в хранилище.

ОЧКИ ИСТОРИИ (SP)



Очки истории, который вы собираете, символизируют ваши записи в дневнике и то, насколько захватывающим был ваш опыт. Если вы не сможете выбраться с острова, никто не услышит вашей истории и SP тайлы не будут иметь никакой ценности.

Но если персонажи спасутся, то SP определяют, кого из них запомнят потомки, как пример героизма и умения выживать. Этот персонаж и выиграет игру!

ЗАПИСЬ В ДНЕВНИКЕ



Возьмите 1 тайл SP себе, не показывая его никому.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы можете сбросить 1 из ваших SP тайлов, чтобы перебросить любой бросок (max 1 SP тайл на бросок).

СПАСЕНИЕ ИМУЩЕСТВА



Вы можете выбрать это действие только если в области “спасения имущества” есть черный кубик. Наберите 5 карт из колоды обломков корабля и покажите их группе. Каждый игрок выбирает 1 карту (вы выбираете первым и далее по часовой стрелке). Когда все сделали выбор, сбросьте оставшиеся карты из игры и уберите черный кубик из области “спасения имущества”.



Различные находки среди обломков корабля - это ваша единственная связь с цивилизацией. Все, что вы извлечете из обломков, повысит ваши шансы на выживание. Кроме того, вы можете найти предметы, необходимые для того, чтобы выбраться с острова!

ПРЕДМЕТЫ В ИГРЕ

Предметы можно передавать или меняться ими с другими персонажами в любой момент, за исключением экспедиции. Вы можете свободно договариваться насчет предметов и их цены. Но персонажа нельзя принудить отдать обратно предмет, который кто-либо одолжил ему! У некоторых предметов есть ценность в SP, и они добавятся к общему счету владельца в конце игры.



Мачете даст +1SP в конце игры.

Модификатор силы

SP

РАЗЖИГАНИЕ КОСТРА



Во-первых, объявите, сколько вы хотите потратить энергии, чтобы разжечь костер (переместите счетчик на вашем трэке энергии), затем бросьте кубик. Если результат на кубике меньше или равен потраченной вами только что энергии, а в хранилище есть как минимум 1 дерево, то переверните тайл костра на сторону "горит" и положите 1 тайл дерева из хранилища на него.

ОТДЫХ



Бросьте 1 кубик и сравните результат с используемым укрытием: вы восстанавливаете количество энергии, изображенное на тайле укрытия. Если укрытий не построено, то вы восстанавливаете 1 энергию. После этого уберите самый нижний кубик ранения с вашего трэка энергии (если он у вас есть).

ДЕЙСТВИЯ В ЛАГЕРЕ



Выберите 1 из доступных действий на поле лагеря. Положите свой жетон действия на выбранную карту и следуйте ее инструкциям. Вы не можете выбрать карту, на которой уже лежит жетон действия.

СТРОИТЕЛЬСТВО



В игре 2 типа сооружений: те, которые можно построить за 1 ход (например, укрытия или плот), и те, которые требуют несколько ходов для завершения строительства (например, знаки на песке и огромный костер).

- На тайле сооружений (сторона с требованиями), которые строятся в 1 ход, указаны очки энергии и необходимые для строительства материалы: начиная с персонажа, который начал действие строительства и продолжая по часовой стрелке, каждый персонаж (кроме заблудившихся) называет число энергии, которое он хочет потратить на помощь в строительстве.

Если общее число потраченной энергии больше или равно числу, указанному на тайле, и достаточно материалов для строительства, то сооружение возводится. Уберите потраченные материалы из хранилища, переверните тайл на другую сторону и положите его в предназначенное для него место (каждое укрытие кладется поверх предыдущего). Игрок, который начал строительство, получает 1 SP тайл. Если персонажи не потратили нужное количество энергии, то строительство провалилось. Энергия все-равно потрачена, но материалы остаются в хранилище.

- На долговременных сооружениях нарисован символ песочных часов : Начиная с персонажа, который начал строительство и продолжая по часовой стрелке, каждый персонаж (кроме заблудившихся) называет число энергии, которое он тратит на помощь в строительстве. Положите белый кубик за каждую потраченную энергию при строительстве "знака на песке" или перенесите 1 дерево из хранилища на тайл за каждую потраченную энергию при строительстве "большого костра". Как только указанное число ресурсов удовлетворит требование тайла, уберите их с поля и положите тайл на предназначенное для него место. Игрок, который начал строительство в тот ход, когда оно было завершено, получает 1 SP тайл.



Без укрытий персонажи восстанавливают только 1 энергию - они просто спят на пляже. Вы должны построить улучшение для ваших укрытий как можно быстрее, чтобы обеспечить себе хороший ночной сон. На поле есть 6 ячеек для отдыха, по одной после каждого ключевого действия. Поэтому выбирайте время для сна мудро.

После того, как будет построено третье укрытие, любой персонаж, который решит отдохнуть, восстановит 3 энергии при результате броска 1-3 и 4 энергии при броске 4-6. После этого персонаж убирает 1 кубик ранения.



Укрытие уровня 1 можно построить за один ход.



Знаки на песке можно строить несколько ходов.



По ходу игры вы сможете исследовать остров и найти другие сооружения для постройки. Когда они появляются в игре, кладите их на предназначенные для них ячейки на поле. Эти ячейки не ограничены, как только появляется новое сооружение, вы можете использовать любую свободную ячейку рядом с действием строительства на поле. Если свободных мест не осталось, держите тайл рядом с полем до тех пор, пока одно из активных сооружений не будет завершено и ячейка не освободится. Новые сооружения можно строить по тем же правилам, что и описаны выше.



Знаки на песке и огромный костер - это 2 вещи, которые помогут кораблям заметить вас. Вы не должны откладывать их сооружение до конца игры, т.к. у вас может не хватить времени для их строительства!

ЭКСПЕДИЦИЯ



Все игроки, жетоны действий которых лежат на области экспедиций, становятся ее участниками в этот ход и образуют одну исследовательскую группу. В один ход, поэтому, может образоваться только 1 исследовательская группа. В группе все исследователи действуют совместно. Порядок жетонов в области экспедиции определяет “порядок хода” (кто за кем идет).

Когда экспедиция начинается, переместите белый кубик на трэке “возвращения в лагерь” на отметку “4”. Затем следует несколько “раундов экспедиции”, выполняемых в описанном выше порядке хода. В течение одного раунда экспедиции каждый исследователь выбирает 1 из 2 действий: Исследовать или Вернуться в лагерь. Раунды экспедиции повторяются до тех пор, пока все персонажи не вернуться в лагерь (или заблудятся).

- Исследование: Потяните верхнюю карту колоды экспедиции или разыграйте одну карту из ряда “Находки, ожидающие решение”. Вы можете тянуть карту из колоды, только если наиболее продвинувшийся участник вашей группы уже дошел до той части острова, который соответствует этой колоде. Чтобы разыграть карту:

1) Громко вслух прочитайте название карты и художественный текст (для создания атмосферы).

2) Иконка : все исследователи, находящиеся на участке острова, к которому относится карта (или на областях ближе) перемещают свои кубики на 1 по трэку экспедиции.

ПРИМЕЧАНИЕ: если кубик исследователя достигает последней отметки трэка, то см. Конец игры.

3) Иконка : переместите белый кубик на трэке возвращение в лагерь на число указанное в иконке.

4) Иконка : Возьмите 1 тайл SP (и оставьте его себе, не показывая другим).

5) Следуйте инструкциям на карте. Если на карте не сказано иное, любые бонусы или урон влияют только на персонажа, который вытянул эту карту. Если на карте написано “игроки”, то это означает всех игроков в игре. Если сказано “исследователи”, то это относится только к исследователям конкретной группы. Если на карте указано добавить ее в другую колоду, то эту колоду после надо перетасовать.

6) Если на карте не сказано иное, то удалите ее из игры.

В: Если сложность возвращения в лагерь равна 15, вы не можете больше исследовать и должны вернуться в лагерь.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда карта разыграна, а больше в данной колоде карт не осталось, все персонажи с жетонами на этой части острова немедленно передвигают свои жетоны на первое деление следующей части трэка экспедиции. Это означает, что данная часть острова полностью изучена. Также это применяется в случае, когда кто-либо заходит на часть острова без карт в соответствующей колоде. Если последняя карта из последней колоды отыграна, то все игроки перемещаются на вершину (последнюю отметку трэка) и запускается конец игры.

- Возвращение в лагерь: Если вы хотите вернуться в лагерь, во-первых, объявите о своем намерении. Каждый из остальных исследователей может решить присоединиться к вам и вернуться вместе. Затем оцените текущий уровень возвращения в лагерь и примените все модификаторы (способности персонажей, предметы, погода и т.д.).

Бросьте 2 кубика: если результат выше или равен сложности возвращения в лагерь, то вы возвращаетесь невредимыми.

Если бросок неуспешен, то группа может сделать повторный бросок, если персонажи в группе потратят совместно энергию равную числу возвращающихся персонажей. Вы можете повторять бросок снова и снова, пока у вас хватит энергии оплачивать эти повторы. Если все эти броски неуспешны, то группа заблудилась. Положите жетон “потерян” каждого члена заблудившейся группы на трэк возвращения (на отметку с белым кубиком).

Тип колоды

1. Название

Художественный текст

2. Движение



5. Эффекты

3. Сложность возвращения в лагерь

4. SP

КАРТЫ ЛАГЕРЯ

В экспедиции вы можете найти ряд карт, которые станут новыми картами лагеря. На этих картах изображены новые действия, которые вы можете выполнить. Положите эти карты на свободные места поля лагеря.

Если свободных мест для карт нет, то вы можете положить такую карту поверх одной из имеющихся карт лагеря (эту нижнюю карту нельзя будет больше использовать!). Вы не можете перекрывать таким образом только карты с красным фоном (вредоносные карты). С этими картами нужно разбираться указанным на них образом до того, как вывести их из игры.



ПОЛЕ ЭКСПЕДИЦИЙ

Если в колоде больше не осталось карт, после того, как последняя была разыграна, то эта часть острова теперь полностью исследована: немедленно переместите всех персонажей в этой области на первое деление следующей части трэка.



ТРЭК ЭКСПЕДИЦИЙ

На этой секции поля отражается, как далеко продвинулся каждый персонаж в исследовании острова. Он отображает их опыт и знание острова.

Пример: Желтый и Красный в одной экспедиции вместе. Оба могут брать карты из колоды Середины острова. Зеленый ушел дальше, чем они, но т.к. он не участник этой экспедиции, то они не могут пока брать карты из колоды Центра острова.

ПРОДОЛЖЕНИЕ: Игрок вскрывает и разыгрывает карту из колоды экспедиций или из карт, ожидающих решения.

ЗАБЛУДИЛИСЬ: Если все броски на возвращении неуспешны, группа заблудилась и каждый участник кладет свой маркер "потерян" на деление трэка с белым кубиком.

ЗАБЛУДИВШИЕСЯ ПЕРСОНАЖИ

У заблудившегося персонажа может занять несколько ходов, чтобы найти дорогу в лагерь. Те, кто заблудился вместе с другими персонажами, пытаются вернуться совместно. В примере справа Желтый и Синий заблудились вместе и выполняют бросок кубиков совместно, а Красный отдельно от них.

Когда персонаж заблудился, принадлежащая ему еда недоступна другим персонажам.



Остров обеспечивает вас едой, водой и различными возможностями. Но, чтобы получить их, вам нужно очень хорошо знать остров. Экспедиции необходимы, если вы хотите спастись, поэтому не откладывайте их до последних ходов. Тогда может быть уже слишком поздно!

РЕШЕНИЯ

Часть карт потребует решения от того игрока, который вытянул эту карту. А другие потребуют согласованного решения группы. Обычный порядок действий: игроки обсуждают решения между собой, пытаясь согласовать свои точки зрения. Но, возможно, им не удастся достичь согласия по ряду причин. В этом случае решает большинство. При ничьей (и для того, чтобы не затягивать игру), мы рекомендуем, чтобы каждая сторона выполнила бросок на проверку силы. Группа с наибольшим значением оставляет последнее слово о решении за собой.

В СЛУЧАЕ СОМНЕНИЙ

Castaways - это игра с богатыми возможностями, и мы постарались прояснить все взаимодействия между эффектами карт. Но если у вас возникают сомнения, как нужно действовать, мы рекомендуем руководствоваться здравым смыслом. Если этого недостаточно, то вы можете предложить варианты и выполнить бросок на проверку силы, чтобы выбрать вариант победившей группы.

ИКОНКИ НА КАРТАХ



Энергия



Тайл провианта



Жетон еды



Бросить кубик



Результат броска



SP Тайл

С) ВЫЖИВАНИЕ (Заблудившиеся персонажи пропускают эту фазу).

• **Кормление:** Обменяйте все тайлы в хранилище на белые кубики, указанные на тайлах, а сами тайлы сбросьте из игры. Затем распределите еду в хранилище, фишка за фишкой, начиная с первого игрока и далее по порядку хода. Каждый персонаж берет 1 еду из хранилища (белый кубик или жетон еды) и должен либо съесть ее, либо вернуть в хранилище, либо отдать другому персонажу, чтобы он съел ее немедленно. Жетоны еды и белые кубики имеют одинаковую ценность.

ПРИМЕЧАНИЕ: Распределение еды касается только еды в хранилище, а не еды, в индивидуальном владении персонажам.

Затем персонажи могут съесть принадлежащую им жетоны еды или передать их другим персонажам (те, в свою очередь также решают, съесть ли ее или сохранить ее).

Каждый персонаж должен съесть в эту фазу как минимум 1 еду, или он потеряет 1 энергию и получит 2 ранения. За каждую съеденную еду персонаж восстанавливает 1 энергию.

• **Отдых:** если костер горит, а на тайле костра есть жетон дерева, то костер продолжает гореть, а жетон удаляется с поля. Если же дерева нет, то огонь в костре гаснет (переверните тайл). Затем, если костер горит, то каждый персонаж получает +1 энергию, а если нет, то -1 энергию.



Кладовка: это здание позволяет вам хранить 1 тайл еды, и не конвертировать его в белый кубик.

Вы можете поменять этот тайл на белый кубик в любую фазу Выживания. Вы можете поменять тайл в кладовке на любой тайл еды из хранилища в любое время.



КОСТЕР В ЛАГЕРЕ

Чтобы получать преимущества от костра в лагере, вы должны разжечь его и поддерживать, бросая в него дерево. Пока огонь горит, любой персонаж может взять 1 жетон дерева из хранилища и положить его на жетон костра в любое время в фазу Действий. Это не считается действием. Если огонь погас в результате негативного эффекта, погоды или недостатка топлива, то вам нужно будет разжечь его снова действием "Разжигание костра".

Д) КОНЕЦ ХОДА

• **Ранения:** Каждый персонаж с ранениями должен бросить число кубиков, равное числу его ранений на трэке энергии. Если вы выбросили хотя бы одну "1", ваши ранения ухудшаются: вам нужно заменить верхнее ранение травмой (замените белый кубик черным).

• **Действия по хозяйству:**

1. Уберите все белые кубики из хранилища: эта еда испортилась. Все жетоны еды остаются (они не скоропортятся).
2. Каждая группа заблудившихся исследователей перемещает свои жетоны "Потерян" на одно деление влево по трэку возвращения в лагерь.
3. Первый игрок передает свой белый жетон действия и тайл первого игрока следующему игроку по часовой стрелке (пропуская заблудившихся). Если все персонажи заблудились, то жетон получает игрок слева от первого игрока.
4. Если все персонажи заблудились, то костер в лагере гаснет (переверните тайл).

КОНЕЦ ИГРЫ

Первый игрок, который достигнет возвышенности (последнего деления на трэке экспедиции) должен будет решить, закончится ли игра в этот ход или в конце следующего. Игра будет продолжаться как обычно до окончания фазы Выживания последнего хода. Затем группа проверит текущую карту событий и все карты событий, оставшиеся в колоде, чтобы убедиться, что они могут подать сигнал кораблю.

ПРИМЕЧАНИЕ: Убедитесь, что вы вернулись в лагерь в конце игры! Персонажи, заблудившиеся в конце игры, не могут быть спасены, даже если группа смогла выбраться с острова: они считаются пропавшими без вести и не принимают участие в финальном подсчете очков. Если никто не смог уплыть с острова, то фазы подсчета очков нет, как нет и победителей.

ПРИМЕР



На этой карте события изображены: огромный костер, знаки на песке, подзорная труба и судовой журнал. Если у персонажей есть все эти предметы, то они спасены!

КАК ВЫБРАТЬСЯ С ОСТРОВА

Внизу каждой карты событий есть список сооружений и предметов, которые нужны для того, чтобы подать сигнал спасательному кораблю. Если у группы есть все эти предметы и построенные сооружения, то персонажи спасены! В противном случае корабль уйдет, так и не заметив их.

Чтобы спастись, нужно удовлетворить условия (по списку предметов и сооружений) хотя бы одной карты (текущей на момент окончания игры или любой из оставшихся в колоде).

ИГРА В ОДИНОЧКУ

Если вы один на острове, то примените следующие изменения в правилах:

- Поскольку вы всегда первый игрок, то вы всегда должны использовать белый жетон действия. Вы можете, как обычно, использовать его для карт действий в лагере, или поместить на любое другое действие на поле, кроме экспедиции. Ваше действие первого игрока всегда происходит немедленно. При использовании своих жетонов действия, вы можете повторно совершать действие, которое вы выполнили в начале хода (белым жетоном).
- Уберите карту истории "Difficult Relationship" из игры. Также карта "Greed" теперь не имеет эффекта.
- Когда вы выполняете действие "Спасение имущества", вы можете сохранить вторую карту, если потратите дополнительно 1 энергию.



Находиться на острове в одиночку - это очень рискованная ситуация. Затраты энергии на строительство и на разжигание костра такие же, как и для группы, что делает эти действия значительно более трудными. То, что было легко выполнить вместе с другими, теперь будет стоить значительных усилий. Но никто не говорил, что выбраться с необитаемого острова - легкая задача...

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

По мере того, как вы будете осваиваться на острове, вам захочется сделать игру более сложной. В этом случае просто отмените правило, что можно сбрасывать тайл SP для того, чтобы перебросить кубик.

Вы также можете запретить обмен предметами между заблудившимися и не заблудившимися персонажами.

СОЗДАЙТЕ СВОИ СОБСТВЕННЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Мы вложили 6 пустых карт в игру, чтобы вы могли написать свои собственные истории. В комплекте вы найдете 1 карту событий, 1 карту обломков корабля, 1 карту базового лагеря, 1 карту Побережья, 1 карту Середины острова и 1 карту Центра острова. Если у вас появится великолепная идея - мы тоже хотим ее увидеть! Пошлите, пожалуйста, письмо на адрес tramas@homoludicus.org. Если мы решим добавить ее в наши будущие расширения игры, то обязательно укажем ваше имя, как разработчика!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Designer: Alberto Corral "To my mother"

Editor: Pol Cors & William Niebling

Illustration: Siscu Bellido

Layout: Xavi Carrascosa, Jordi Altimira

International testers: Ian Batty, Noam Bergman, Rich Chamberlain, Nick Fisk, Klemens Franz, Craig Johnson, Huw Morris, Jon Power, Henrik Schunk, Chris Stanton, Jake Tomkinson, Fermin Uribebarria, Jacco Versteeg, Marcus Watney and specially to Steve Berger.

Spanish Testers: Alberto Ceballos Pitach, Alejandro Dobarro, Alejandro Martín Millán, Ana Dors, Àngel Agüeras Martín, Antonio J. Jaume Gelabert, Antonio Rodríguez Picot, Puri Rodríguez, Carlos Fernández Calvo, Carlos García Leiva, Carlos Sanz de Madrid Servera, César Bermúdez Jiménez, César Carralero Sánchez, Daniel Becerra, Daniel Ferrán Chueco, Daniel Martínez Gomez-Pastrana, David Bailon Castrillon, David Cuesta, David Hidalgo Muñoz, David Pujadas Costafreda, Diego García Campos, Diego Pozo Tortosa, Eduardo Bautista Vidal, Eloy Muñoz Gálvez, Emilio De Sousa Gálvez, Emilio Fernández

López, Enric Peláez Marcos, Enrique Martínez De Cestafe Gil, Ezequiel Morcillo Talens, Fernando Latorre García de la Santa, Francisco Javier Ruiz Gómez, Francisco José Medina Gómez, Genis Morera Casablanca (la cabra hay que vivirla), Guillermo Tarazona, Gustavo Bonis Calvo, Igor Cordero, Israel Bejar Suarez, Javier Alabau Gonzalvo, Jesús León Romero, Jesús Zamora Segura, JL San Miguel, Joan Ribera Vañó, Joaquín Motger, Jordi Berges Viñals, Jordi Brinquez Jimenez, Jorge Pradas Moscardó, José Antonio Calvo Expósito, José Antonio Romero Carrascal, José Fernández Ruiz, José M^a Bort Ferrando, José Maicas Martín, José Manuel Benítez García, José María Izquierdo, José Martínez Martínez, Joseba Pernas Hermida, Josep Maria Allué, Juan Darío Gallardo Pedemonte, Juan Ignacio Albert Porta, Juan José Roig Castro, Juan Manuel Barroso Beltran, Julio Camara Fuentes, Luis Alberto Fernández Vallejo, Lydia Flores Martos, Manuel Simón, Miguel Angel Gomez Fernandez, Miguel Angel Maroto de Lis, Miquel Jornet Rodríguez, Natalia León Bonfacio, Neftali Blanco Montes, Oliver Punzano Saiz, Omar Sánchez Coloma, Oscar Lucas Contreras, Pablo García Urieta, Pablo González Pérez, Pedro García Sánchez, Pedro Sanz Baena, Raul Almagro Orihuela, Ricardo Miguel Mesas Spencer, Roberto Méndez Sánchez, Roi Espino Cid, Santiago Neira Cea, Sergio Gavilan, Tania Álvarez Casasempere, Tomás Vera Catalán, Toni Serradesanferm, Urko Ellacuria, Víctor Cerrato Canales, Victor Fernandez-Carbajales Cañete.



PASSPORT
GAME STUDIOS

Passport Game Studios™
PO Box 550
Bothell, WA 98041



www.homoludicus.org



© 2013 HomoLudicus Juegos, S.L.
Ferrer i Guardia, 28-30 1er Zona, 08150 Parets, Spain.
All rights reserved.