

# Робинзон Крузо

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ТАИНСТВЕННОМ ОСТРОВЕ

### Ай! Проклятье!

Уже в третий раз Уильям попал себе по большому пальцу молотком. Да кому в голову пришла столь «светлая» идея послать его чинить потрёпанной штурмом частокел? Взяв несчастный палец в рот, он взглянул в сторону леса. Это уже стало привычным делом – оставлять тяжёлую работу на кока, пока Джейн вместе с плотником Марком что-то там «исследовала». Череду неудач усугублялась ещё и тем, что наловить рыбы с утра не удалось. Оставалось надеяться на то, что Роуз вернётся с охоты не с пустыми руками, а то придётся ложиться спать на пустой желудок. В который раз.

С каждым мгновением Уильям становился всё мрачнее. Куча дров для костра была недостаточно высокой, чтобы с корабля заметили сигнальный огонь, а холода становились злее с каждым днём. Если бы они не нашли те одеяла, то они бы уже замёрзли насмерть. И как тут не потерять надежду на спасение с этого проклятого острова?

СОСТАВ ИГРЫ.....	2	Ночь вне лагеря .....	21
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ .....	4	Обустройство лагеря.....	21
ЛИСТЫ СЦЕНАРИЕВ .....	6	Отдых .....	22
ЛИСТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ.....	7	Конец фазы действий.....	22
ОБ ИГРЕ .....	8	Фаза погоды .....	22
ХОД ИГРЫ .....	8	Фаза ночи .....	23
Фаза событий .....	8	Перенос лагеря.....	23
Фаза морального духа .....	9	Конец игры.....	23
Фаза добычи .....	10	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА.....	24
Фаза действий.....	10	Невыполненные требования .....	24
Как выставлять фишки действий.....	11	Правило одного жетона (маркера).....	24
Требования к выставлению фишек действий .....	11	Доступные и ожидаемые ресурсы.....	24
Эффекты особых жетонов .....	12	Предметы, стартовые предметы и клады .....	24
Выставление фишек действий .....	14	Сброс карт, жетонов находок и т. д.....	25
Дополнительные нейтральные фишки действий.....	14	Информация во время игры.....	25
Выполнение действий .....	14	Золотое правило .....	25
Описание действий.....	15	Важные игровые понятия .....	25
Устранение угрозы .....	15	Игра вдвоём и одиночная игра .....	26
Охота .....	15	Дополнительные персонажи (Пятница и пёс) .....	27
Бой.....	16	Варианты игры.....	27
Строительство.....	16	ПРИЛОЖЕНИЕ.....	28
Броски кубиков действий .....	16	Сценарии .....	28
Создание предметов .....	18	Умения персонажей .....	33
Сбор ресурсов .....	19	Эффекты карт.....	35
Сбор ресурсов и исследование на удалённых участках.....	19	Другие изобретения.....	38
Исследование.....	20	Жетоны находок.....	38
Карты тайн.....	21	Памятка .....	39
Жетоны находок .....	21	Символы.....	40



# СОСТАВ ИГРЫ

## 9 кубиков действий

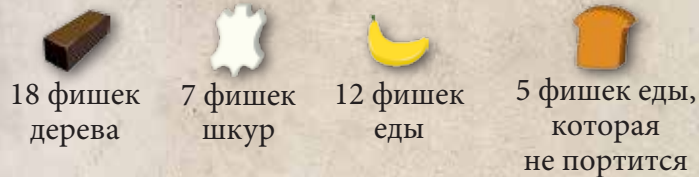


## 3 кубика погоды



30 наклеек на фишки

## Деревянные фишки ресурсов\*



## 5 маркеров ран



## 15 чёрных маркеров



## 15 белых маркеров



## 5 голубых маркеров



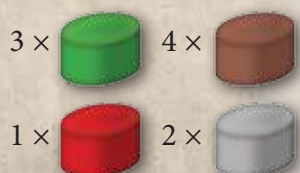
## 1 маркер раунда



## 8 фишек действий персонажей



## 10 нейтральных фишек действий



\* Фактическое количество фишек ресурсов может отличаться в большую сторону.

## 11 участков острова



## 3 жетона приключений



## 3 жетона погоды



## 20 жетонов решимости



## 22 жетона находок



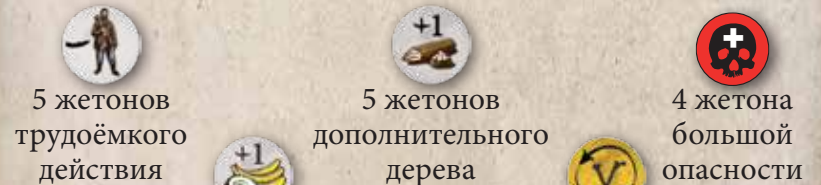
## 12 жетонов особых ран



## 6 жетонов с номерами (для сценариев)



## 22 дополнительных жетона



5 жетонов трудоёмкого действия



4 жетона дополнительной еды

5 жетонов дополнительного дерева



4 жетона переброса успеха



4 жетона большой опасности

## 1 жетон первого игрока



## 1 жетон лагеря/укрытия



Лагерь Укрытие

## 1 жетон корзины



## 1 жетон мешка



## 1 жетон тропы





### 73 карты событий



Лицо

Рубашка

### 52 карты тайн



13 карт  
ловушек

26 карт  
кладов

13 карт  
монстров



Рубашка

### 3 карты обломков крушения



Лицо

Рубашка

### 90 карт приключений

30 карт  
строительства



Лицо/рубашка

30 карт сбора  
ресурсов



Лицо/рубашка

30 карт  
исследования



Лицо/рубашка

### Пятница

Карта и фишка действия  
Пятницы (белая)



### Пёс

Карта и фишка действия  
пса (фиолетовая)



### 30 карт изобретений



Сторона  
изобретения

Сторона  
предмета

### 1 карта «Обустройство лагеря»



(только для игры  
вчетвером)

### 8 карт стартовых предметов



Лицо

Рубашка

### 16 карт зверей



Лицо

Рубашка



Игровое поле

### 4 двусторонних листа сценариев



### 4 двусторонних листа персонажей



(женский и мужской образы)

### Двусторонняя памятка





# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разложите поле в центре стола.
- 2 Выберите сценарий для прохождения. Если вы играете впервые, мы рекомендуем вам начать с первого сценария («Выжившие»). Положите лист выбранного сценария рядом с полем и поставьте маркер раунда на первое деление счётчика раундов. Подробнее о листах сценариев на стр. 6.

Приведённые ниже правила описывают подготовку к игре для 3–4 участников. Варианты подготовки для 1–2 участников можно найти на стр. 26. В некоторых сценариях есть дополнительные правила подготовки, которые описаны на листе сценария и в приложении на стр. 28–33.

- 3 Каждый игрок случайным образом тянет лист персонажа и кладёт его перед собой. По желанию игроки могут сами выбрать персонажей, за которых хотят играть. Лишние листы персонажей уберите в коробку. Подробнее о листах персонажей на стр. 7.

Кроме того, каждый игрок берёт следующие компоненты:

- а) 2 фишки действий выбранного цвета (синего, жёлтого, чёрного или оранжевого);
- б) маркер раны, который надо поставить на пустую клетку (крайнее левое деление) на шкале здоровья персонажа;
- в) карту изобретения, указанного в правом поле на листе персонажа, которую надо положить изобретением вверх справа от листа персонажа.

- 4 Возьмите все оставшиеся карты изобретений (включая изобретения неиспользуемых персонажей).
  - а) Отложите 9 карт типовых изобретений, названия которых отмечены стрелками (▶◀), и разложите их изобретениями вверх в свободных ячейках для изобретений на игровом поле (порядок раскладки не имеет значения).
  - б) Перемешайте остальные карты изобретений и положите получившуюся колоду рядом с полем изобретениями вверх. Это колода изобретений.
  - в) Возьмите 5 карт из колоды изобретений и положите их изобретениями вверх в свободные ячейки рядом с картами типовых изобретений на игровом поле.
  - г) Положите чёрный маркер на карту типового изобретения «Лопата», закрывая её тип местности (пляж). **Примечание:** если вы выбрали сценарий, который начинается не на пляже, вместо этого закройте чёрными маркерами все символы типа местности на картах изобретений, совпадающие с символом на участке, на котором вы начинаете игру (например, в сценарии 4 положите маркеры на все символы реки на картах изобретений).

- 5 Положите белый маркер на нулевое деление шкалы морального духа в верхней части поля.

- 6 Положите чёрный маркер на верхнее деление шкалы оружия, на котором указана стоимость улучшения (нулевой уровень оружия). На ячейку укрытия, а также на шкалы крыши и частокола чёрные маркеры класть не нужно — это можно будет сделать только в процессе игры.

- 7 Разделите карты приключений на три колоды по видам рубашки. Перемешайте каждую колоду и положите лицом вниз в соответствующие ячейки действий на поле. Рядом с каждой колодой положите 3 кубика действий соответствующего цвета (см. на иллюстрации).





# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вы можете украсить фишки действий с помощью наклеек:

- на каждую пару фишек персонажей (синюю, жёлтую, чёрную и оранжевую) наклейте мужские портреты персонажей с одной стороны и женские — с другой (в соответствии с портретами на листах персонажей);
- на белую фишку наклейте с двух сторон портрет Пятницы;
- на фиолетовую фишку наклейте с двух сторон портрет пса;
- на нейтральные фишки (4 коричневых, 3 зелёных, 2 серых и 1 красную) наклейте с одной стороны символ с изображением фишки действия соответствующего цвета.



8. Перемешайте карты зверей и положите получившуюся колоду лицом вниз рядом с полем.  
**Примечание:** ячейка с символом зверя на игровом поле предназначена для колоды охоты, которая состоит из карт зверей в ходе игры.
9. Перемешайте колоду карт тайн и положите лицом вниз рядом с полем.
10. Возьмите 11 участков острова.
  - а) Найдите участок острова № 8 и положите его островной стороной вверх на самую левую клетку центрального ряда на поле.
  - б) Положите жетон лагеря на этот участок стороной с лагерем вверх.
  - в) Перемешайте оставшиеся участки острова и сложите их стопкой лицом вниз рядом с полем.
11. Перемешайте 8 карт стартовых предметов, вытяните 2 из них и положите лицом вверх рядом с полем. Этими предметами могут пользоваться все персонажи, но каждый из них можно использовать только 2 раза за партию. Положите 2 белых маркера на символы ящиков в нижней части каждой карты (каждый маркер соответствует одному использованию карты). Оставшиеся карты стартовых предметов отложите в сторону.
12. Перемешайте жетоны находок и сложите их стопками лицом вниз рядом с полем.
13. Фишки ресурсов, кубики погоды, нейтральные фишки действий, все дополнительные жетоны и маркеры положите рядом с полем.
14. Положите карту обломков крушения «Ящики с едой» в правую ячейку угрозы на поле.
15. Возьмите карты событий.
  - а) Разделите их на 2 стопки: в одну сложите все карты с символом книги (📖), а в другую — все карты с символом приключения любого из 3 цветов (🟡/🟢/🟠).
  - б) Перемешайте каждую стопку отдельно и возьмите из каждой в 2 раза меньше карт, чем раундов в выбранном сценарии (с округлением вверх). Например, для сценария 1 (12 раундов) возьмите 6 карт из каждой стопки.
  - в) Не подсматривая эти карты, сложите их в колоду и перемешайте. Положите сформированную таким образом колоду событий лицом вниз в ячейку событий на игровом поле. Оставшиеся карты событий уберите в коробку.
16. Если вы играете вчетвером, положите на поле карту «Обустройство лагеря», закрыв соответствующую ячейку.
17. Самый младший игрок берёт жетон первого игрока.



# ЛИСТЫ СЦЕНАРИЕВ

Все листы сценариев имеют общую структуру, но отличаются визуальным оформлением и некоторыми особыми правилами. Мы рекомендуем вам начать с первого сценария и далее проходить их по порядку, поскольку каждый последующий сценарий, как правило, сложнее предыдущего.

- А** Название сценария.
- Б** Сюжет сценария.
- В** Цель сценария.
- Г** Счётчик раундов.
- Д** Погодные условия (кубики погоды, которые нужно бросать в каждом раунде).
- Е** Дополнительные правила подготовки к сценарию.
- Ж** Особые правила сценария.
- З** Значение символов тотема. Если вы выкладываете на поле участок острова с символом тотема, примените указанный здесь эффект. Это может быть либо мгновенный эффект, либо возможность впоследствии выполнить особое действие на этом участке (например, исследовать особое место). Отмечайте такие участки с помощью жетонов с порядковыми номерами.
- И** Значение особых жетонов находок, эффекты которых меняются в зависимости от сценария.
- К** Значение символа книги. Если вы открываете карту события с этим символом, примените эффект, описанный в этом блоке.
- Л** 2 особых изобретения, доступные только в этом сценарии (изображены только на листе — карт с такими изобретениями нет).
- М** В некоторых сценариях встречаются особые элементы (например, шкала здоровья Дженни в сценарии «Дженни в беде!») или особые действия персонажей.

**СЦЕНАРИЙ 3**  
Выброшенному на необитаемый остров и без того хватает забот, так ещё и Дженни, девушка с вашего корабля, застряла на верхушке рифа среди океанских волн. Надо соорудить плот, чтобы спасти её, а потом построить прочную лодку — неплохо бы убраться с острова, ведь надвигается ураган...

**ЦЕЛЬ СЦЕНАРИЯ**  
В этом сценарии две цели.  
Первая цель — спасти Дженни. Для этого постройте «Плот» и выполните на карте плота действие исследования, чтобы привести Дженни в лагерь. Если Дженни погибнет, вы проиграли.  
Вторая цель — построить «Лодку», чтобы уехать с острова. Как только вы выполните оба условия, вы немедленно побеждаете.

**ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ДЖЕННИ**  
В каждой фазе ночи Дженни получает 2 раны, пока её не спасут. Когда вы спасёте её, возьмите дополнительную фишку, которая будет представлять Дженни. Она теперь считается одним из персонажей:  
• на неё действуют эффекты всех событий, влияющие на всех персонажей, в том числе правило невыполненных гробований;  
• на неё влияют эффекты погоды;  
• в фазе ночи она должна есть и будет получать раны, если спит под открытым небом.  
После спасения Дженни стоимость строительства укрытия, криши и частоты не изменяется. Она не становится первым игроком, а в фазе действий может только отдыхать, излечивая 1 рану (Дженни не может пользоваться эффектами «Лежанки» и «Таняка»).

**ОСОБЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ**  
Когда вы выкладываете на поле участок с символом тотема, положите на него жетон с его порядковым номером. На первый обнаруженный участок с тотемом положите жетон 1, на второй — жетон 2 и т. д.

**СКОЛЬЗКИЕ КАМНИ**  
Персонаж, который исследовал этот участок, получает 2 ♡.

**СТАРОЕ КЛАДВИЩЕ**  
3 ♣ 3 ♣

**ОСТАТКИ РАЙГУБТА**  
Положите «Верёвку» в ячейку ожидаемых ресурсов.

**УПАВШИЙ АБРОСТАТ**  
2 ♣

**ПЛОТ**  
Спасите Дженни.  
? = ♡

**ЛОДКА**  
Вы победили!

**ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ**  
Уберите карту стартового предмета «Барометр» в коробку — она не используется в этом сценарии.

**ТРАВЫ**  
+ ♡

**РАЗВАЛИНЫ**  
2 ♣

**ПИСТОЛЬ**  
Временно даёт +3 ♣

**ЛИАНЫ**  
+1 ♣

**ШТОРМ**  
Приближается ураган. На лагерь обрушивается шторм.  
-1 ♣



# ЛИСТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



## 1 ПЕРСОНАЖ



Персонаж в игре представлен листом персонажа и двумя фишками действий. Игровые эффекты, влияющие на персонажей, относятся именно к персонажам, представленным этими компонентами.


У листа персонажа есть две стороны — с мужским и женским образами. В начале игры вы можете выбрать пол вашего персонажа, но на игру это не влияет.


## 2 УМЕНИЯ

У каждого персонажа есть 4 умения, которые он может применить в любой момент игры (за некоторыми исключениями). Для этого он должен сбросить определённое число жетонов решимости, указанное в описании умения на листе персонажа. Каждое умение можно применить только 1 раз за раунд. Применив умение, отметьте его на листе персонажа чёрным маркером. В конце фазы ночи уберите все такие маркеры. Все умения подробно описаны в приложении на стр. 33–34.

## 3 ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ

У каждого персонажа есть своя шкала здоровья. Всякий раз, когда персонаж получает , сдвигайте маркер  на 1 деление вправо по его шкале здоровья, пропуская символы падения морального духа. Если при этом маркер миновал символ падения морального духа, понизьте уровень морального духа на игровом поле: жалобы раненого персонажа пагубно сказываются на настроении всей команды. Для этого передвиньте маркер морального духа на 1 деление влево, если это возможно.

Когда маркер раны доходит до последнего деления шкалы здоровья , персонаж погибает и все игроки немедленно проигрывают.

Персонажи могут лечить раны: за каждый символ  сдвигайте маркер ран излечиваемого персонажа на 1 деление влево. При этом уровень морального духа не изменяется, даже если маркер минует символ падения морального духа.

Персонажи могут лечиться только в фазе ночи, применяя эффекты предметов, кладов или жетонов находок. **Исключения:** действие отдыха, умение кока «Бабушкин рецепт» и эффекты карт приключений, в тексте которых сказано «излечите». Особые раны (см. пункт 4) описанными выше способами излечить нельзя.

## 4 ПОРТРЕТ ПЕРСОНАЖА И ОСОБЫЕ РАНЫ

На листе каждого персонажа изображён его портрет со специальными ячейками, обозначающими его голову, руку, ногу и живот. В процессе игры персонажи могут получать особые раны этих частей тела. В таких случаях на соответствующие ячейки на портрете персонажа кладутся жетоны особых ран. На каждой ячейке может лежать несколько таких жетонов.

Эффект получения особой раны заключается лишь в размещении жетона особой раны — персонаж при этом не получает обычной раны. Жетоны особых ран остаются лежать на соответствующих ячейках до тех пор, пока не будут сброшены в результате применения эффектов определённых карт.

## 5 ИЗОБРЕТЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

У каждого персонажа в игре есть карта собственного изобретения, которая лежит рядом с его листом. Только он может создать предмет на основе этого изобретения (следуя обычным правилам на стр. 18), но остальные персонажи могут при этом выступать в качестве помощников. Если предмет успешно создан, персонаж немедленно получает 2 жетона решимости и кладёт их в свой личный запас. В конце фазы действий переверните эту карту изобретения предметом вверх и положите на игровое поле. С этого момента она считается обычным предметом. Если в результате применения какого-либо эффекта эта карта будет перевернута обратно изобретением вверх, положите её опять рядом с листом соответствующего персонажа. Если он вновь сможет создать этот предмет, он ещё раз получит 2 жетона решимости.





# ОБ ИГРЕ

«Робинзон Крузо» — кооперативная игра. Вы должны совместными усилиями достичь цели сценария за определённое число раундов. Цель сценария обычно включает создание определённых предметов или исследование особых мест (см. подробнее на листах сценариев и в приложении на стр. 28–33). Вы либо вместе побеждаете, либо вместе проигрываете, поэтому вам нужно совместно обсуждать и планировать ваши действия, чтобы успешно двигаться к намеченной цели. Если вы не достигнете цели сценария за нужное число раундов или если хотя бы один из персонажей погибнет, вы все терпите поражение.

Раунд игры состоит из 6 фаз:



## 1. ФАЗА СОБЫТИЙ

Откройте карту события и примените её эффект. Затем положите эту карту в правую ячейку угрозы, а остальные карты сдвиньте влево и примените их эффекты угрозы, если они сдвинутся за пределы поля. Иногда может быть необходимо раскрыть и разыграть несколько карт из колоды событий.



## 2. ФАЗА МОРАЛЬНОГО ДУХА

В зависимости от положения маркера морального духа первый игрок либо получает 1–2 жетона решимости (при высоком уровне морального духа), либо сбрасывает 1–3 жетона решимости (при низком уровне морального духа).



## 3. ФАЗА ДОБЫЧИ

Вы получаете ресурсы из источников, расположенных на участке острова с лагерем. Эти ресурсы немедленно становятся доступными.



## 4. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Это основная фаза игры. Она разделена на 2 этапа. Сначала вам нужно обсудить, какие действия будут выполнять ваши персонажи, и выставить фишки на соответствующие области на игровом поле. Как только все фишки будут выставлены, выполните спланированные действия в определённом порядке.



## 5. ФАЗА ПОГОДЫ

В зависимости от результата броска кубиков погоды и/или наличия жетонов погоды в соответствующей ячейке вам придётся бороться с суровым климатом острова и, возможно, даже с голодными животными.



## 6. ФАЗА НОЧИ

Вы можете перенести лагерь на другой участок. Кроме того, все персонажи должны поесть, а затем они наконец-то могут отдохнуть (желательно спать в укрытии, которое можно найти или построить).

Изображённые выше символы фаз совпадают с символами на игровом поле. Например, колода событий находится в ячейке с соответствующим символом в левом верхнем углу игрового поля. В следующем разделе подробно описаны все фазы игры.

# ХОД ИГРЫ

## I. ФАЗА СОБЫТИЙ



Пропустите эту фазу в первом раунде.

Начиная со второго раунда в этой фазе первый игрок берёт верхнюю карту из колоды событий и сразу её разыгрывает. В начале игры в колоде событий лежат только карты событий. В ходе партии вы можете получать указания замешивать в неё карты приключений и/или тайн.

Вытянув из колоды событий карту приключения или тайны, посмотрите на её нижнюю половину, прочтите название карты и художественный текст, написанный курсивом, а затем примените описанный эффект события. Затем сбросьте эту карту и тяните следующую карту из колоды событий (в соответствии с указанием на самой карте приключения или тайны). Может так получиться, что вы вытянете и разыграете несколько карт приключений и/или тайн подряд, пока не откроете карту события.

Когда вы взяли карту события, выполните по порядку следующие шаги:

1. Прочтите вслух название карты и художественный текст, написанный курсивом.
2. Если в верхней части карты есть символ приключения (📖/🔍/🗺️), положите жетон приключения указанного цвета на верх колоды приключения того же цвета (коричневый — на колоду строительства, серый — на колоду сбора ресурсов, зелёный — на колоду исследования), если на колоде ещё не лежит такой жетон. Если на карте есть символ 📖, примените эффект, описанный на листе сценария под этим символом (см. лист сценария или приложение на стр. 28–33).
3. Примените эффект события этой карты.
4. Положите эту карту в правую ячейку угрозы на поле. 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. Все карты, которые не сдвигаются за пределы поля, остаются лежать в своих ячейках.
5. Если карта была сдвинута за пределы поля, немедленно примените эффект угрозы этой карты (указанный в самом нижнем поле карты), а затем сбросьте её.





# ХОД ИГРЫ

**Пример:** вы тянете из колоды событий карту приключения (она отличается рубашкой от карты события) и применяете её эффект события «Шторм». Затем вы сбрасываете эту карту и тянете следующую. Раскрывается ещё одна карта приключения с эффектом события «Хрусть!». Вы также применяете её эффект и затем сбрасываете. Вы тянете следующую карту — открывается карта события «Необычайно холодная ночь».

Сначала вы применяете эффект, обозначенный символом книги (он описан на листе сценария), а затем применяете эффект события. После этого вы кладёте карту в правую ячейку угрозы, сдвигая влево карту, лежащую в этой ячейке. Эта карта, в свою очередь, сдвигает карту, лежащую в левой ячейке, за пределы поля, поэтому вы должны применить эффект угрозы последней.



Большинство эффектов событий представляют собой дополнительные трудности и испытания для персонажей (например, по эффекту события могут быть выложены различные маркеры). Иногда эти эффекты понижают моральный дух или уровень крыши, частокола или оружия.

Потери и понижения уровней, вызванные этими эффектами, происходят немедленно. Если вы не можете выполнить требование отрицательного эффекта (сбросить что-либо, понизить уровень крыши, частокола или оружия, поскольку он уже минимальный, и т. д.), то все персонажи получают по 1 ране за каждый ресурс, который вы не можете сбросить, или за каждый уровень, который вы не можете понизить (см. раздел «Невыполненные требования» на стр. 24). Единственным исключением из этого правила является шкала морального духа: если моральный дух уже на минимальном уровне, то он не понижается дальше и персонажи не получают из-за этого ран.

Карта события также может потребовать вступить в бой. В этом случае бой разыгрывается так же, как во время выполнения действия охоты (см. стр. 16). В бой должен вступить первый игрок, и только он испытывает все последствия этого боя.

Все ресурсы, которые вы получаете в этой фазе (например, во время боя или с помощью клада), кладите в ячейку доступных ресурсов — они могут быть использованы немедленно. Другие положительные эффекты также применяются немедленно.



## II. ФАЗА МОРАЛЬНОГО ДУХА



Первый игрок проверяет текущий уровень морального духа:

- 1 Если маркер находится слева от нулевого деления, ваш моральный дух низок. В этом случае первый игрок должен сбросить 1–3 жетона решимости (в зависимости от положения маркера).
- 2 Если маркер находится справа от нулевого деления, ваш моральный дух высок. В этом случае первый игрок получает 1–2 жетона решимости (в зависимости от положения маркера).
- 3 Если маркер находится на самом правом делении, первый игрок по своему выбору может либо получить 2 жетона решимости, либо излечить 1 рану.
- 4 Если маркер находится на нулевом делении, ничего не происходит.

Во время игры маркер морального духа не может сдвигаться за пределы шкалы морального духа. Если это должно случиться из-за какого-либо эффекта, не двигайте маркер.

Если первый игрок должен сбросить больше жетонов решимости, чем у него есть, он сбрасывает все свои жетоны решимости и получает 1 рану за каждый жетон, который не смог сбросить. Он не может выбрать получение ран вместо сброса жетонов решимости.

**Пример:** ваш моральный дух на самом низком уровне. Первый игрок должен сбросить 3 жетона решимости, но у него только 1 такой жетон. Игрок сбрасывает его и получает 2 раны.

Жетоны решимости могут использовать только те персонажи, которые их получили. Вы не можете передавать друг другу жетоны решимости ваших персонажей. Жетоны решимости можно использовать сразу же после получения.



# ХОД ИГРЫ

## III. ФАЗА ДОБЫЧИ



В этой фазе вы получаете 1 ресурс из каждого источника, расположенного на участке острова с лагерем. Каждый источник еды приносит 1 фишку еды , а каждый источник дерева — 1 фишку дерева . Некоторые эффекты маркеров и/или жетонов, расположенных на этом участке (см. стр. 13), а также карт событий могут изменять количество получаемых вами ресурсов. Все ресурсы, которые вы получаете в этой фазе, кладите в ячейку доступных ресурсов — вы можете использовать их в этом же раунде.



**Пример:** ваш лагерь находится на участке острова с источниками дерева и еды . В фазе добычи вы получаете 1 фишку дерева и 1 фишку еды, которые вы кладёте в ячейку доступных ресурсов.

Все доступные ресурсы, жетоны находок, предметы, стартовые предметы и карты с особыми эффектами могут быть использованы любым персонажем. Ресурсы, жетоны и карты, лежащие в ячейке ожидаемых ресурсов, не являются доступными.



## IV. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ



Это основная фаза раунда, которая состоит из двух этапов: планирование и выполнение действий. На этапе планирования вы совместно решаете, какие действия будут выполнять персонажи с помощью своих фишек. У каждого персонажа есть 2 фишки действий. Это означает, что за раунд он может выполнить не больше 2 действий. Некоторые игровые эффекты могут уменьшать количество доступных персонажу фишек действий, но они не могут полностью лишить его действий, поэтому персонаж всегда может выставить на поле по крайней мере 1 фишку. Вы должны выставить на действия все фишки, доступные вашему персонажу, но при этом нейтральные фишки (в т. ч. фишки Пятницы и пса, см. стр. 27) выставлять на действия необязательно.

**Примечание:** для выполнения некоторых действий требуется больше 1 фишки. В таких случаях могут быть использованы фишки одного или нескольких персонажей.

Действия разыгрываются только после того, как все доступные фишки будут выставлены на поле. При этом действие разыгрывается только в том случае, если на него выставлена хотя бы одна фишка. Если на этапе планирования фишка была выставлена на действие, оно должно быть разыграно.

### КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ



**1. Устранение угрозы:** это действие позволяет получить награду, указанную в нижней половине карты события (обычно это жетоны решимости или ресурсы), а также предотвратить срабатывание эффекта угрозы, указанного в самом нижнем поле этой карты.



**2. Охота:** с помощью этого действия вы можете вступить в бой со зверем, чтобы добыть еду и/или шкуры. Если уровень оружия недостаточно высок, персонаж, выполняющий действие, получит раны.



**3. Строительство:** это действие позволяет строить укрытие, крышу и частокол, совершенствовать оружие, а также создавать полезные предметы на основе изобретений.



**4. Сбор ресурсов:** с помощью этого действия вы можете собирать еду и дерево из источников на открытых участках острова вне лагеря.



**5. Исследование:** это действие позволяет вам выкладывать на неисследованные клетки поля новые участки острова.



**6. Обустройство лагеря:** всякий раз, когда персонаж выполняет это действие, он получает 2 жетона решимости и повышает уровень морального духа на 1 (при игре вчетвером персонаж либо получает 2 жетона решимости, либо повышает моральный дух на 1).



**7. Отдых:** всякий раз, когда персонаж выполняет это действие, он излечивает 1 рану.



# ХОД ИГРЫ

Если не сказано иное, каждое действие может быть выполнено несколько раз в течение раунда как одним, так и несколькими персонажами.

Для устранения угрозы требуется 1 или 2 фишки действий, как указано на карте события.

Для охоты всегда требуются 2 фишки. Это действие можно выбрать только в том случае, если в колоде охоты есть хотя бы 1 карта зверя.

Строительство, сбор ресурсов и исследование можно выполнять с помощью как 1, так и 2 фишек. Если вы используете 2 фишки, действие автоматически выполняется успешно. Если вы решили использовать только 1 фишку, то при выполнении действия вы должны бросить 3 кубика соответствующего цвета, чтобы определить, что при этом произойдёт (см. стр. 16). Кроме того, если вы выполняете действие на острове дальше чем в 1 клетке от лагеря, вам нужно будет выставить на него больше фишек (см. стр. 19).

Для обустройства лагеря и отдыха требуется по 1 фишке, но эти действия также могут быть выполнены несколько раз одним или несколькими персонажами.

## КАК ВЫСТАВЛЯТЬ ФИШКИ ДЕЙСТВИЙ

Для обозначения того, какие действия были выбраны в этой фазе, вы должны ставить фишки действий на соответствующие ячейки игрового поля следующим образом:

- Чтобы устранить угрозу, поставьте фишку (фишки) на выбранную карту события.



- Чтобы пойти на охоту, поставьте фишки в ячейку охоты.



- Чтобы выполнить действие строительства, поставьте фишку (фишки) либо в ячейку укрытия, либо на шкалу крыши, частокола или оружия, либо на карту выбранного изобретения.



- Чтобы собрать ресурсы, поставьте фишку (фишки) над символом источника ресурса на выбранном участке острова.

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



- Чтобы обустроить лагерь, поставьте фишку (фишки) в ячейку обустройства лагеря.



- Чтобы отдохнуть, поставьте фишку (фишки) в ячейку отдыха.

## ТРЕБОВАНИЯ К ВЫСТАВЛЕНИЮ ФИШЕК ДЕЙСТВИЙ

Некоторые действия требуют выполнения дополнительных условий для выставления фишек. Эти требования указаны там, куда должны быть выставлены фишки: для устранения угрозы — на карте события, для строительства — в верхней половине карты изобретения, в таблице стоимости строительства укрытия, крыши и частокола или на шкале оружия.

Как правило, для выполнения этих действий требуется сбросить определённые ресурсы или иметь уровень оружия не ниже указанного.

Иногда для устранения угрозы или для создания некоторых предметов нужно, чтобы у вас уже был создан конкретный предмет или был исследован определённый тип местности. Эти требования должны быть выполнены уже на этапе планирования, т. е. при выставлении фишек действий. Все требуемые ресурсы должны находиться в ячейке доступных ресурсов и должны быть отложены вместе с фишками, выставляемыми на это действие; требуемые предметы должны быть уже созданы (карты изобретений должны лежать предметами вверх), а уровень оружия должен уже соответствовать требуемому. Вы не можете использовать ресурсы, жетоны и карты, лежащие в ячейке ожидаемых ресурсов, ни при планировании, ни при выполнении действий. Если на этапе планирования удовлетворены не все требования действия, вы не можете выставлять на него фишки действий в этом раунде.

**Пример:** при игре втроём вам нужно сбросить 3 фишки дерева или 2 фишки шкур, чтобы построить укрытие. Таким образом, на этапе планирования у вас уже должно быть 3 фишки дерева (или 2 фишки шкур), чтобы вы могли поставить фишку действия в ячейку укрытия.





# ХОД ИГРЫ

Чтобы избежать ошибок при планировании, **все требуемые ресурсы нужно класть рядом с фишками** при выставлении их на соответствующие действия. Это позволяет с лёгкостью отслеживать, какие ресурсы уже использованы, а какие остались для других действий.

**Ресурсы, отложенные для выполнения какого-либо действия, больше не считаются доступными, поэтому не могут быть сброшены иначе, чем в результате выполнения этого действия.**

**Пример:** вы хотите в этом раунде построить крышу для вашего укрытия. При игре втроём для этого нужно 3 фишки дерева (или 2 фишки шкур). Вам доступно 4 фишки дерева, поэтому 3 из них игрок откладывает вместе с фишкой действия своего персонажа в ячейку строительства крыши. Поскольку доступной осталась только 1 фишка дерева, в этом раунде вы не сможете построить частокол, но сможете использовать её для повышения вашего уровня оружия.

То же правило касается и предметов: на этапе планирования вы можете пользоваться только теми предметами, которые уже были созданы во время предыдущих раундов.

**Пример:** для создания «Лука» требуется «Нож». Это значит, что вы не можете создать и «Нож», и «Лук» за один раунд: чтобы выставить фишки на создание «Лука», вам нужно, чтобы на этапе планирования карта «Нож» лежала предметом вверх.

Если для какого-либо действия требуется, чтобы уже был создан определённый предмет (например, для устранения угрозы или для создания нового предмета), он указан на самой карте события или изобретения. В таком случае требуемые предметы просто должны быть **доступны** игрокам — их **не нужно откладывать** вместе с фишками действий, как ресурсы. **Это значит, что в одном раунде один и тот же предмет могут использовать несколько персонажей для разных действий.**

## Примеры:

- Если вы уже создали «Огонь», то в одном из последующих раундов можете одновременно создать как «Фонарь», так и «Очаг».
- С помощью «Ножа» один персонаж может создать «Копьё», а другой в то же самое время — создать «Ремни».

Также при создании многих предметов вы обычно получаете дополнительные бонусы, которые могут помочь вам во время партии.

## Примеры:

- «Огонь» повышает уровень частокола на 1 и позволяет создать «Очаг».
- «Карта» даёт вам дополнительную нейтральную фишку действия для исследования и позволяет создать «Тропу».

Если требуется определённый уровень оружия (например, для устранения угрозы или для охоты), это значит, что у вас должен быть соответствующий уровень оружия или выше — вам не нужно назначать его на действие.

В одном раунде несколько персонажей могут использовать один и тот же уровень оружия для разных действий (см. возможные исключения на стр. 15).

**Примечание:** на охоту можно пойти с любым уровнем оружия, включая нулевой.


**Пример:** со вторым уровнем оружия один персонаж может устранить угрозу карты события «Борьба за еду», в то время как другой персонаж может устранить угрозу карты «Охота на зверя». При этом третий персонаж может в том же раунде использовать этот уровень оружия для охоты.

У некоторых действий есть дополнительные особые требования (например, чтобы пойти на охоту, нужно, чтобы в колоде охоты была хотя бы 1 карта). Такие требования указаны в описании самого действия.

## ЭФФЕКТЫ ОСОБЫХ ЖЕТОНОВ

Иногда из-за эффектов некоторых жетонов или специальных маркеров, используемых в сценариях, для выставления фишек на действие должны быть выполнены особые требования. Жетоны приключений не оказывают влияние на выставление фишек — они разыгрываются только при выполнении действий.

Если в ячейке действия лежит жетон с особым эффектом, он будет разыгран **только один раз во время выполнения следующего действия этого типа** (см. подробнее ниже). Если в одном раунде персонажи выполняют несколько таких действий, примените эффект жетона только для первого из них. Игнорируйте этот жетон при выставлении всех последующих фишек на это действие.

**Пример:** в ячейке строительства лежит жетон . Для первого действия строительства, которое вы спланируете (неважно, в этом раунде или в одном из последующих), вам нужно выставить на одну фишку действия больше, чем обычно. Все оставшиеся действия строительства в том же самом раунде планируйте по обычным правилам — дополнительных фишек для них не требуется.

Если жетон приключения или жетон с особым эффектом выкладывается на поле в фазе действий (например, при розыгрыше какой-либо карты), его эффект может сработать только после окончания текущей фазы действий. Эффекты этих жетонов не применяются ко всем оставшимся действиям в этом раунде.



### Переброс



Если в ячейке действия лежит такой жетон, его эффект срабатывает во время броска кубиков при следующем выполнении этого действия (см. стр. 16). Если при броске кубиков выпадает «успех», вы должны перебросить кубик успеха. Разыграйте результат второго броска, после чего сбросьте этот жетон. Если при первом броске кубиков «успех» не выпал, этот жетон остаётся на месте до следующего выполнения такого действия (в этом же или в одном из последующих раундов).



# ХОД ИГРЫ



## Большая опасность



Если такой жетон лежит в ячейке охоты, увеличьте на 1 силу встреченного вами зверя во время следующего действия охоты (см. стр. 15). Выполнив действие, сбросьте этот жетон.



Если такой жетон лежит на участке (клетке) острова, на котором нет лагеря, это значит, что персонаж, фишку действия которого вы выставляете на этот участок (клетку) острова, получит 1 рану, если только у вас нет оружия хотя бы первого уровня (если вы выставляете фишки стопкой, то рану получит только тот персонаж, чья фишка находится сверху). **В этом случае не сбрасывайте жетон большой опасности.**

Если такой жетон лежит на участке острова с лагерем, любой персонаж, выполняющий действие в лагере (строительство, обустройство лагеря или отдых), получит 1 рану, если только у вас нет оружия хотя бы первого уровня.



## Трудоёмкое действие



Если такой жетон лежит в ячейке действия, для выполнения следующего такого действия при планировании нужно выставлять на 1 фишку больше обычного (2 вместо 1, 3 вместо 2 и т. д.). Чтобы не забыть, что одна из фишек действий была выставлена дополнительно из-за эффекта этого жетона, положите его на верх этой стопки фишки. После розыгрыша действия сбросьте этот жетон.





Если такой жетон лежит на участке (клетке) острова, на котором нет лагеря, это значит, что для выполнения всех действий на этом участке (клетке) острова при планировании нужно выставлять на 1 фишку действия больше обычного. **В этом случае не сбрасывайте жетон трудоёмкого действия.**

Если такой жетон лежит на участке острова с лагерем, его эффект распространяется на действия строительства, обустройства лагеря и отдыха.






## Дополнительная еда / дополнительное дерево





Если в ячейке строительства лежит жетон , для выполнения следующего действия строительства, для которого требуется дерево, при планировании нужно отложить на 1 фишку дерева больше. Чтобы не забыть, что вы должны сбросить дополнительную фишку дерева, отложите её вместе с фишками, выставляемыми на это действие, и положите жетон  на верх выставляемой стопки фишек. Если действие будет выполнено успешно, сбросьте этот жетон. В противном случае верните этот жетон в ячейку строительства — он будет разыгран в следующем раунде.


**Исключение:** если в этом же раунде персонаж успешно выполняет другое действие строительства, для которого требуется дерево, он должен применить эффект этого жетона, а затем сбросить его.



**Все жетоны, лежащие в ячейках действий или на колодах карт, сбрасывайте после применения их эффекта. Жетоны, находящиеся в любых других ячейках (а также на клетках или участках), остаются там до конца партии, если вы не уберёте их с помощью каких-либо эффектов карт.**

**Пример:** в ячейке строительства лежит жетон . В этом раунде вы хотите создать «Яму» (требуется 1 дерево) и повысить ваш уровень оружия на 1 (также требуется 1 дерево). Вы решите в качестве первого действия создать «Яму», поэтому вместе с фишкой действия вашего персонажа откладываете 2 фишки дерева и кладёте на фишку действия жетон . Потом вы выставляете фишку действия в ячейку оружия и откладываете с ней 1 фишку дерева. Во время розыгрыша действий вы сначала пытаетесь создать «Яму», но терпите неудачу. Вы возвращаете 2 фишки дерева в ячейку доступных ресурсов, а жетон  кладёте на фишку действия в ячейке оружия. Затем вы пытаетесь улучшить ваше оружие, и вам это удаётся. Поскольку срабатывает эффект жетона, вы дополнительно сбрасываете 1 дерево и убираете этот жетон. Если бы в этом раунде вы больше не разыгрывали действий, для которых нужно дерево, или если бы попытка улучшить оружие оказалась неудачной, жетон остался бы в ячейке строительства.



Если жетон  лежит в ячейке укрытия или на шкале крыши, частокола или оружия, то каждый раз при строительстве укрытия или при повышении уровня крыши, частокола или оружия вы должны откладывать на 1 фишку дерева больше (но только в том случае, если вы строите за дерево, а не за шкуры). **Не сбрасывайте жетон  после выполнения этих действий.**



Если жетон  лежит в ячейке ночи, каждый персонаж в фазе ночи должен съесть на 1 еду больше, иначе получит 1 рану. **После этого сбросьте этот жетон.**

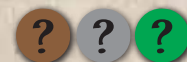
Если жетон  или  лежит на участке острова, он приносит дополнительно 1 фишку еды или 1 фишку дерева, но только если на этом участке есть неисощённый (т. е. не закрытый маркером) источник соответствующего ресурса. Этот дополнительный ресурс вы получаете либо в фазе добычи (если жетон лежит на участке с лагерем), либо в фазе действий (если вы собираете ресурсы с данного участка).

**Примечание:** вы получаете дополнительную еду или дерево, только если собираете ресурс того же типа.

**В любом случае после получения ресурса такой жетон остаётся лежать на участке острова.**



**Пример:** на участке острова с источниками еды и дерева лежит жетон . Если вы собираете дерево с этого участка, то получаете только 1 дерево, а  не приносит вам еду. Но если вы вместо дерева собираете еду, то получаете 2 фишки еды.



## Жетоны приключений



Если один из этих жетонов лежит на колоде приключения, то при следующем выполнении соответствующего действия (строительства, сбора ресурсов или исследования) независимо от того, бросаете вы кубики приключения или нет, вы должны взять карту приключения из этой колоды и применить эффект, описанный в её верхней половине. Если вы бросаете кубики приключения и на кубике выпадает «?», вы всё равно берёте только 1 карту приключения.

После розыгрыша карты приключения **сбросьте этот жетон.**

Эффекты особых маркеров, использующихся в сценариях, описаны на листах сценариев и в приложении в конце буклета правил.



# ХОД ИГРЫ

## ВЫСТАВЛЕНИЕ ФИШЕК ДЕЙСТВИЙ

Если все требования действия выполнены (вам доступны нужные предметы, у вас хватает ресурсов и т. д.), вы можете выставлять на него фишки действий. Количество фишек и место для их выставления зависит от конкретного действия.

Если для выполнения действия требуется больше 1 фишки, они могут принадлежать разным персонажам. В таком случае вы должны решить, кто из этих персонажей будет выполнять действие, а кто станет помощником. Сложите эти фишки в стопку, так чтобы фишка персонажа, выполняющего действие, находилась сверху: только на него будут влиять последствия выполняемого действия (как положительные, так и отрицательные). Таким образом, сильно раненный персонаж может выступить в качестве помощника другого персонажа без риска получить новые раны. Все фишки стопки, кроме самой верхней, называются вспомогательными.

### Примеры:

- Вы хотите устранить угрозу карты события «Примирение», чтобы сбросить эту карту, повысить моральный дух и получить 1 жетон решимости. Поскольку для этого действия требуются фишки двух разных персонажей, вы должны выбрать, кто из них будет выполнять действие и получит за это жетон решимости.



- Вы хотите разыграть действие охоты, а для этого требуются 2 фишки действий (см. стр. 15). Поскольку плотник серьёзно ранена, охота в одиночку представляет для неё серьёзную опасность. Поэтому вы решаете отправить на охоту разных персонажей. Выступая в качестве помощника другого персонажа, плотник не рискует получить новые раны.

Некоторые действия (охота, строительство крыши, частокола и оружия, обустройство лагеря и отдых) вы можете выполнять несколько раз за раунд, выставляя несколько фишек. Для этого ставьте ваши фишки действий не в стопку, а рядом друг с другом.

В течение раунда вы можете собирать ресурсы из разных источников еды и дерева сколько угодно раз, но каждый источник приносит не больше 1 ресурса за раунд.

Для создания каждого предмета может быть предпринята только 1 попытка за раунд.

**Пример:** вы хотите повысить ваш уровень оружия дважды за раунд. Для этого 2 игрока (или один и тот же игрок 2 раза) могут выставить фишки своих персонажей на это действие, размещая их рядом друг с другом.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НЕЙТРАЛЬНЫЕ ФИШКИ ДЕЙСТВИЙ

В ходе партии вы можете получить дополнительные нейтральные фишки действий. Эффектом, предоставляющим такие фишки, обладают предметы (например, «Карта» и «Фонарь»), карты кладов (например, «Свечи» и «Компас»), а также некоторые жетоны находок.

Такие фишки действий используются по тем же правилам, что и фишки персонажей, но с двумя исключениями: во-первых, их можно выставлять только на определённые действия (красную фишку можно выставить только для охоты, коричневую — для строительства, серую — для сбора ресурсов, а зелёную — для исследования); во-вторых, дополнительные фишки можно использовать только в качестве вспомогательных, т. е. только после того, как на действие была выставлена хотя бы 1 фишка персонажа, который и будет разыгрывать это действие. Ни одно действие нельзя выполнить с помощью одних только нейтральных фишек.

**Пример:** при исследовании вы не можете выставить на клетку острова только 2 нейтральные фишки действий (от «Компаса» и от «Карты»): как минимум одна из выставляемых фишек должна принадлежать персонажу.

Число возможных использований нейтральной фишки действия зависит от того, каким образом она была получена. Фишки, полученные после создания предметов, могут быть использованы каждый раунд. Фишки, полученные с помощью жетонов находок, могут быть использованы только 1 раз. На остальных картах указано, можно ли использовать предоставляемую ими нейтральную фишку только 1 раз (в случае с картой «Молоток и гвозди» — 2 раза), или её можно использовать каждый раунд.

## ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

После того как вы выставите все фишки действий на поле, разыграйте спланированные действия по порядку. Очередность розыгрыша действий никогда не меняется: слева направо, как указано в нижней части игрового поля (начиная с действия устранения угрозы и заканчивая действием отдыха). Пропустите все действия, на которые вы не выставляли фишки на этапе планирования.

После розыгрыша каждого действия возвращайте использованные для этого фишки персонажей их владельцам — так вам будет проще отслеживать, какие действия остались неразыгранными. Если были использованы дополнительные нейтральные фишки, положите их обратно на карту или лист сценария, с которых они были взяты, или уберите их из игры, если это были фишки одноразового использования.

**Порядок розыгрыша действий одного и того же типа вы можете выбирать сами.** Например, если в обеих ячейках угрозы лежат карты и на каждую из них выставлены фишки действий, эти карты могут быть разыграны в любом порядке. По тому же принципу при розыгрыше действий строительства вы можете выбирать, в каком порядке создавать предметы и повышать уровни крыши, частокола или оружия.

Эффекты некоторых карт, разыгрываемых в фазе действий, могут вносить изменения в игровой процесс. Тем не менее это не влияет на действия, которые уже были спланированы, — **все изменения вступают в силу только после текущей фазы действий.**



# ХОД ИГРЫ

## Примеры:

- В результате розыгрыша карты приключения «Ремонту не подлежит» вы должны перевернуть «Карту» изобретением вверх. Дополнительная фишка действия, полученная с помощью «Карты», уже была в этом раунде выставлена на действие исследования, которое ещё не было разыграно. Это действие всё равно может быть выполнено, т. к. дополнительную фишку нужно будет сбросить только в конце фазы действий.
- В результате розыгрыша карты приключения «Морозное дыхание» вы должны закрыть маркером один источник еды. Но на этом источнике уже лежит фишка действия одного из персонажей. Несмотря на то, что на момент розыгрыша сбора ресурсов источник уже будет закрыт маркером, вы всё равно сможете выполнить это действие, поскольку эффект маркера вступит в силу только в конце текущей фазы действий.

## Для описанного выше правила существует несколько исключений:

- При строительстве укрытия немедленно переверните жетон лагеря на сторону укрытия.
- Если вы должны получить или сбросить жетоны решимости, сделайте это немедленно.
- Если вы должны сбросить ресурсы, сбросьте их немедленно.
- Если персонажи должны получить раны, они получают их немедленно. Если при этом должен понизиться моральный дух, то он тоже понижается немедленно.
- Если нужно повысить или понизить уровень крыши, частокола или оружия, это происходит немедленно. Все последующие действия в том же раунде всегда должны использовать уже изменённые значения соответствующих шкал.

## Примеры:

- После розыгрыша действия охоты уровень оружия понизился до 0. Во время второго действия охоты того же раунда нужно сравнивать силу зверя уже с новым (т. е. нулевым) уровнем оружия, из-за чего персонаж, выполняющий второе действие охоты, получит больше ран.
- После розыгрыша карты приключения уровень частокола понизился до 0. При розыгрыше следующего действия эффект карты снова требует понизить уровень частокола. Поскольку уровень частокола уже минимальный, персонаж, выполняющий это действие, вместо этого получает 1 рану.

Все ресурсы, жетоны находок, карты кладов и созданных предметов, получаемые в фазе действий, всегда кладите в ячейку ожидаемых ресурсов. Они недоступны до конца фазы действий. Если персонаж должен сбросить что-либо, он должен сделать это немедленно. Персонажи могут сбрасывать только те ресурсы и жетоны находок, которые находятся в ячейке доступных ресурсов. Если ресурсы отложены вместе с фишками действий, они не являются доступными (нельзя менять намеченные планы). Если персонаж должен сбросить что-либо, но не может это сделать, он получает 1 или несколько ран (см. раздел «Невыполненные требования» на стр. 24).

## ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

### 1. УСТРАНЕНИЕ УГРОЗЫ



За выставление фишек на карту события персонажи получают указанную на ней награду (обычно это жетоны решимости). Кроме того, после устранения угрозы карта события уходит в сброс, поэтому её эффект угрозы не будет применён. Чтобы устранить угрозу, положите требуемое количество фишек действий и ресурсов на соответствующую карту события. Иногда для устранения угрозы требуется, чтобы у вас был создан определённый предмет или чтобы уровень оружия был не ниже определённого уровня.

При устранении угрозы вам не нужно бросать кубики — это действие всегда выполняется успешно.

Разыгрывая устранение угрозы, выполните все указания на карте (они относятся только к персонажу, выполняющему действие). Затем сбросьте эту карту и все использованные ресурсы. **Устранить угрозу каждой карты можно только один раз.**

**Карты обломков крушения** — это особые карты событий. Только одна из них выкладывается на поле при подготовке к игре (остальные в партии не участвуют). Их бонусы дают преимущество на ранних этапах игры. Вы можете выставить на карту обломков 1 фишку действия, чтобы получить меньшее количество ресурсов, или выставить 2 фишки действий, чтобы получить большее количество ресурсов. При этом можно выбрать только один из вариантов — нельзя выставлять фишки для получения обеих наград. Когда вы открываете из колоды новую карту события, карта обломков сдвигается точно так же, как и другие карты событий, но без отрицательных последствий для персонажей — они лишь теряют возможность получить её награду.

### 2. ОХОТА



С помощью действия охоты вы можете добывать еду и шкуры, но при этом персонаж, выполняющий действие, рискует получить раны, если уровень оружия недостаточно высок. На каждого зверя в колоде охоты можно поохотиться только один раз. Если в колоде охоты нет ни одной карты зверя, на действие охоты нельзя выставлять фишки. За один раунд это действие можно выполнять любое количество раз, пока хватает карт в колоде охоты.

**Для каждого действия охоты требуются 2 фишки действий.**

При каждом выполнении действия охоты выставляйте фишки в стопку, так чтобы фишка персонажа, выполняющего действие, была на верху стопки.

Выполняя это действие, возьмите верхнюю карту зверя из колоды охоты и вступите с ним в бой (см. ниже). Таким же образом разыгрываются не только бои со зверем, но и любые другие бои, возникающие при розыгрыше карт, а также особые бои, описанные в сценариях. Как только завершается бой, завершается и действие охоты. **Уберите карту зверя в сброс и положите всю добычу (еду, шкуры и иногда жетоны находок) в ячейку ожидаемых ресурсов.**

**Действие охоты всегда выполняется успешно**, даже если персонаж получил раны или у вас нулевой уровень оружия.



# ХОД ИГРЫ

## БОЙ

Когда начинается бой (во время действия охоты, при броске кубика голодных зверей или при розыгрыше карты события, приключения или тайны), разыграйте по порядку следующие шаги (на картах они изображаются слева направо):

1. Сравните силу зверя (или иного противника) с вашим текущим уровнем оружия. Если уровень оружия ниже, персонаж, выполняющий действие, получает 1 рану за каждую единицу разницы между этими значениями. Перед началом боя вы можете использовать карты кладов, стартовых предметов и умения персонажей, чтобы временно повысить уровень оружия (временный уровень используется только в текущем бою — не сдвигайте маркер на шкале оружия). В этом случае сравнивайте ваш временный уровень оружия с силой зверя (или иного противника). При этом уровень оружия может быть повышен одновременно с помощью нескольких эффектов карт и умений.
  2. Понижьте действительный уровень оружия (отмеченный маркером на шкале оружия без учёта временного повышения) на значение, указанное на карте. Если это невозможно, персонаж, выполняющий действие, получает 1 рану за каждый уровень оружия, который невозможно понизить (см. раздел «Невыполненные требования» на стр. 24).
  3. Положите указанное на карте количество фишек еды в ячейку ожидаемых ресурсов.
  4. Положите указанное на карте количество фишек шкур в ячейку ожидаемых ресурсов.
  5. Понижьте уровень частокола на значение, указанное на карте (таким эффектом обладают лишь некоторые карты приключений). Если это невозможно, персонаж, выполняющий действие, получает 1 рану за каждый уровень частокола, который невозможно понизить (см. раздел «Невыполненные требования» на стр. 24).
  6. Примените все прочие эффекты, указанные на карте.
- После этого сбросьте эту карту, если не указано иное.



В игре могут встретиться ситуации (при розыгрыше карт приключений и тайн, при выпадении результата «Сразиться со зверем, сила которого равна 3» на кубике голодных зверей), когда указана только сила противника без каких-либо дополнительных параметров. В этих случаях разыгрывайте только первый и последний шаги боя.

## 3. СТРОИТЕЛЬСТВО

С помощью действия строительства вы можете попытаться построить укрытие, крышу или частокол, улучшить оружие или создать предмет на основе изобретения. После постройки укрытия выжившим не придётся ночевать на открытом воздухе, а обзаведясь крышей и частоколом, они будут защищены от непогоды и диких зверей. Оружие нужно для охоты и защиты от непрошенных гостей, а изобретения будут полезны в самых разных ситуациях.

Все предметы и ресурсы (дерево или шкуры), необходимые для строительства, должны быть доступны на момент начала фазы действий. На этапе планирования откладывайте требуемые ресурсы вместе с фишками действий при выставлении их в соответствующие ячейки.

**Пример**  
из партии  
с 3 игроками:



Как правило, действие строительства выполняется «в лагере» и требует 1 или 2 фишки действий. При выставлении 2 фишек действий оно **автоматически выполняется успешно**, поскольку персонажи работают более медленно и кропотливо. Выставление всего 1 фишки влечёт за собой риск — вам **нужно бросить 3 коричневых кубика действия** (подробности см. ниже). Это может привести к тому, что персонаж поранит себя во время работы, нарвётся на какое-нибудь приключение или вовсе не сможет выполнить задуманное.

Если действие выполнено успешно, сбросьте все ресурсы, отложенные вместе с фишками действий. Если действие не удалось, отложенные для этого ресурсы не пропадают — верните их в ячейку доступных ресурсов. Если для действия были отложены жетоны решимости, верните их на лист персонажа, у которого они были взяты.

## БРОСКИ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Если вы выставили только 1 фишку на действие строительства, сбора ресурсов или исследования, при его розыгрыше вы должны бросить 3 кубика действия. Каждому типу действия соответствует свой набор из 3 кубиков:

**Строительство**



**Сбор ресурсов**



**Исследование**



Каждый набор состоит из кубика ран, кубика успеха и кубика приключений. Если вы должны бросать кубики, то бросайте сразу все 3 кубика одного цвета, если не сказано иное.

Некоторые умения персонажей позволяют им перебрасывать кубик за жетоны решимости. Такие умения можно применять только сразу после броска кубиков перед розыгрышем любого из выпавших результатов. Таким образом, если на кубике успеха выпал результат, дающий жетоны решимости, вы не можете их использовать, чтобы перебросить один из кубиков, которые вы только что бросили при выполнении этого действия.



# ХОД ИГРЫ

Результатом броска каждого кубика может быть 1 из 2 вариантов:

## Кубик ран



Персонаж получает 1 рану.



Ничего не происходит.

## Кубик успеха



Успех: запланированное действие выполнено (вы строите, собираете ресурсы или исследуете остров).



Провал: запланированное действие не удалось (не разыгрывайте его), но персонаж получает 2 жетона решимости.

## Кубик приключений



Возьмите верхнюю карту из соответствующей колоды приключений и примените эффект, описанный в её верхней половине.



Ничего не происходит.

Результат броска каждого кубика не зависит от того, что выпало на других. Иными словами, даже если действие не удалось, вы всё равно должны сделать то, что предписывают результаты броска других кубиков: получить рану (или не получить) и пережить приключение (или избежать его).

**Пример:** при попытке сбора ресурсов вам выпало . Таким образом, ваш персонаж получает 1 рану и 2 жетона решимости (но не собирает ресурсы, поскольку действие не удалось), а также разыгрывает серую карту приключения.

Если на колоде приключений лежит соответствующий жетон приключения, то бросать кубик приключения не нужно, поскольку вы в любом случае должны будете взять карту приключения. После розыгрыша карты уберите этот жетон приключения в запас рядом с игровым полем.

В некоторых сценариях можно создавать особые предметы (например, строить кресты во втором сценарии) на определённых участках острова. Правила для таких особых случаев описаны на листе каждого сценария и в приложении на стр. 28–33.

Как правило, вы можете выполнять действие строительства сколько угодно раз за раунд, пока вам доступно необходимое количество ресурсов и соблюдены все прочие требования действия. Тем не менее есть 2 исключения: на создание каждого предмета и на постройку укрытия у вас есть только 1 попытка за раунд. Если одно из указанных действий не удалось, вы можете попытаться выполнить его снова только в следующем раунде.



## Укрытие

Укрытие защищает персонажей от ран, которые они получают, когда спят под открытым небом (в фазе ночи). Как только вы построили укрытие (и только в этом случае), переверните жетон лагеря на сторону укрытия.

Чтобы построить укрытие, нужно отложить на это действие определённое количество фишек дерева или шкур (но не их комбинацию). Стоимость строительства укрытия зависит от числа игроков (см. таблицу на игровом поле). Например, играя втроем, вы можете построить укрытие за 3 фишки дерева или за 2 фишки шкур.

**Построив укрытие, вы уже не можете его потерять до конца партии,** даже если перенесёте лагерь на другой участок острова. Чтобы обозначить, что вы построили укрытие, положите чёрный маркер в ячейку укрытия на игровом поле. На некоторых участках острова вы можете найти временное естественное укрытие. Оно обладает теми же свойствами, что и обычное укрытие (см. стр. 20), но его можно лишиться, поэтому не отмечайте его как построенное.

Если в лагере есть укрытие (естественное или построенное), то начиная со следующего раунда вы можете строить крышу и частокол (см. ниже). Положите по чёрному маркеру на верхние деления шкал крыши и частокола (деления с символами — они считаются нулевым уровнем).



## Крыша и частокол

Крыша помогает защищать персонажей от последствий неблагоприятной погоды, а частокол защищает от жестоких штормов и некоторых других эффектов (например, от бродячих животных). И то и другое можно строить только в том случае, если у вас уже есть укрытие (естественное или построенное).

Если при розыгрыше какого-либо эффекта вы должны повысить ваш уровень крыши или частокола, но у вас нет укрытия, то вы не можете этого сделать.

Вы можете повышать уровни крыши и частокола сколько угодно раз за раунд, но для каждой попытки нужно выставлять отдельную стопку фишек действий. Стоимость повышения уровня крыши и частокола такая же, как стоимость постройки укрытия, и зависит от числа игроков (см. таблицу на игровом поле). Всякий раз, когда вы строите крышу или частокол, повышайте требуемый уровень на 1, передвинув чёрный маркер вниз по соответствующей шкале. Уровни крыши и частокола могут оказаться выше значений, которыми заканчиваются их шкалы. В этом случае используйте дополнительные маркеры для обозначения фактического уровня.

**Пример:** вы хотите дважды за раунд повысить уровень крыши. Для этого нужно дважды спланировать это действие (т. е. на этапе планирования выставить 2 стопки фишек действий на строительство крыши). Одним действием вы не можете повысить уровень сразу на 2, даже если выставите на него 2 фишки, — на каждое повышение требуется отдельная стопка фишек (при этом неважно, состоит она из 1 или из 2 фишек). В соответствии с обычными правилами фишки в обеих стопках могут принадлежать как одному, так и разным персонажам.



# ХОД ИГРЫ



## Оружие

Оружие требуется для охоты, а также помогает преодолеть различные опасности, подстерегающие вас на острове. Как и в случае с крышей и частокотлом, уровень оружия можно повышать сколько угодно раз за раунд. Для каждой попытки требуется 1 или 2 фишки действий, а стоимость повышения уровня оружия всегда равна 1 фишке дерева. Повысив уровень, передвиньте чёрный маркер на 1 деление вниз по шкале оружия. Уровень оружия также может оказаться выше значения, которым заканчивается его шкала. В этом случае используйте дополнительные маркеры для обозначения фактического уровня оружия.

**Пример:** вы хотите дважды за раунд повысить уровень оружия. Для этого нужно выставить 2 отдельные стопки фишек действий на улучшение оружия.

## СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Изобретения, на основе которых можно создавать предметы, могут находиться в следующих игровых зонах:

- на игровом поле (их может создавать любой персонаж);
- рядом с листами персонажей (такой предмет может создать только персонаж, рядом с листом которого лежит соответствующее изобретение);
- на листе сценария (их может создавать любой персонаж).

Во время партии вы можете находить новые изобретения.

В верхней части каждой карты изобретения указаны требования для создания предмета на основе этого изобретения. Эти требования могут быть следующими:

- исследовать определённый тип местности;
- создать перед этим другой предмет;
- сбросить определённые ресурсы.

Как только вы исследовали какой-либо тип местности (выложили участок острова с соответствующим символом или сняли маркер, закрывающий символ типа местности на открытом ранее участке), закройте чёрным маркером все такие же символы, встречающиеся на картах изобретений. Если символ типа местности на карте изобретения не закрыт маркером, вы не можете создать предмет на основе этого изобретения, пока не исследуете соответствующую местность. Если в результате какого-либо эффекта вы должны закрыть маркером символ местности на уже открытом участке острова и ни на одном другом участке такого символа нет или все они закрыты маркерами, то этот тип местности становится неисследованным — уберите все маркеры с соответствующего символа на картах изобретений.



Пляж



Холмы



Горы



Река



Равнина



## Предметы

Созданные предметы предоставляют разные полезные свойства — разовые или постоянные. Многие типовые изобретения требуются для создания других предметов.

Как правило, любой предмет может быть создан любым персонажем. Исключением являются карты изобретений, лежащие рядом с листами персонажей, — предмет на основе такого изобретения может создать только персонаж, рядом с листом которого лежит эта карта изобретения. Этот персонаж должен сам выполнить это действие, но может использовать других персонажей в качестве помощников.

**Если предмет создан, положите соответствующую карту в ячейку ожидаемых ресурсов изобретением вверх.** Если персонаж создаёт предмет на основе собственного изобретения (лежащего рядом с его листом персонажа), также положите карту этого изобретения в ячейку ожидаемых ресурсов, а сам персонаж немедленно получает 2 жетона решимости.

В конце фазы действий разыграйте эффекты всех изобретений, лежащих в ячейке ожидаемых ресурсов, переверните их на стороны предметов и положите в ячейки изобретений на игровом поле (в том числе и карты предметов, созданных на основе собственных изобретений персонажей).

Особые изобретения, изображённые на самих листах сценариев, не являются картами, и поэтому их невозможно положить в ячейку ожидаемых ресурсов. Когда вы создаёте предмет на основе такого изобретения, вместо этого положите на него чёрный маркер. Как и в случае с картами в ячейке ожидаемых ресурсов, разыграйте его эффект в конце фазы действий, и только после этого созданный предмет станет доступен.

Каждый предмет можно создать только 1 раз, за исключением некоторых предметов, описанных в сценариях.

В процессе игры вы можете встретить эффекты, которые предписывают перевернуть предметы на стороны изобретений. Начиная со следующего раунда эти предметы становятся недоступными (но они остаются доступными в текущем раунде). Чтобы снова получить возможность пользоваться ими, нужно заново их создать. Если вы переворачиваете предмет, созданный на основе собственного изобретения персонажа, верните его этому персонажу, положив рядом с его листом. Его также можно создать заново по обычным правилам: это может сделать только персонаж, рядом с листом которого лежит эта карта изобретения, и при этом он ещё раз получит 2 жетона решимости. К предметам, изображённым на листах сценариев, подобные эффекты не применяются.

Если предмет, перевернутый в течение раунда, требуется для выполнения каких-либо действий в том же раунде, они могут быть выполнены. Поскольку этот предмет был доступен на этапе планирования (при выставлении фишек действий), эти действия остаются в силе и разыгрываются так, как будто требуемый предмет доступен. На созданные предметы, у которых в требованиях указан перевернутый предмет, этот эффект не влияет. Эффекты предметов, которые уже используются в текущей фазе действий (например, нейтральные фишки действий или особые свойства «Корзины», «Мешка» и «Лежанки»), также продолжают действовать до конца фазы, поскольку они были доступны на этапе планирования. Все действия, использующие эти эффекты, остаются в силе и разыгрываются так, как если бы эти эффекты были доступны.



# ХОД ИГРЫ

**Пример:** если вы перевернёте «Карту» изобретением вверх, то не сможете создать «Тропу». Если «Тропа» уже создана, она у вас остаётся.

Если у предмета, перевернутого изобретением вверх, был какой-либо дополнительный положительный эффект, вы должны его отменить, если это возможно. Если такой эффект можно отменить только частично (например, вам не хватает еды, чтобы сбросить столько, сколько вам принесла карта предмета, или ваш уровень оружия меньше бонуса, полученного от этой карты), то вы должны сбросить столько, сколько можете. Если вы не можете полностью или частично отменить эффект карты, персонажи не получают ран за невыполненные требования.

## Примеры:

- «Кирпичи» повышают уровень частокола на 1. Если в процессе игры вы перевернёте эту карту изобретением вверх, вы должны будете понизить уровень частокола на 1. Если это невозможно, ничего не происходит.
- Если вы перевернёте «Плотину» изобретением вверх, то должны будете сбросить 2 фишки еды, которая не портится. Если у вас их нет, ничего не происходит.
- Если вы перевернёте «Карту» изобретением вверх, а нейтральная фишка, предоставляемая «Картой», уже выставлена на действие, она остаётся для выполнения этого действия, но со следующего раунда будет недоступна.
- Если вы перевернёте «Працу» изобретением вверх (при создании которой вы повысили уровень оружия на 2), но ваш текущий уровень оружия равен 1, вы понижаете его до 0 и больше никаких штрафов не получаете.

## 4. СБОР РЕСУРСОВ

Для сбора ресурсов требуется 1 или 2 фишки действия, если вы выполняете его на участке, соседнем с лагерем. Если выставляете на действие 2 фишки, действие будет выполнено автоматически. Если выставляете только 1 фишку действия, вам придётся бросить серые кубики действия, как описано на стр. 16. Размещайте выставленные фишки действия непосредственно над источником, из которого хотите собрать ресурс.


Ресурсы также можно собирать и на более удалённых от лагеря участках острова. Требуемое количество фишек действия при этом увеличивается на 1 за каждую клетку острова между лагерем и участком сбора ресурсов. Более подробно сбор ресурсов с удалённых участков описан на следующей странице. Вы можете собирать ресурсы только с исследованных участков острова (т. к. только на них изображены символы источников ресурсов).

Из каждого источника можно собрать ресурс только 1 раз за раунд. Поэтому вы не можете собирать ресурсы на участке острова с лагерем (даже если фаза добычи была пропущена), а также из источников, из которых вы уже получили ресурсы благодаря эффекту карты «Тропа».

Вы не можете собирать ресурсы из истощённых источников (символы которых закрыты чёрным маркером).

Если на участке острова лежит жетон  или  и на нём есть источник такого же типа (еды или дерева), вы можете собрать из него одним действием

2 ресурса. Если на этом участке нет источника такого же типа (или если он истощён), то даже при наличии на этом участке такого жетона ресурс этого типа собирать нельзя.

**Пример:** на участке острова, на котором есть источник еды и жетон , 1 раз за раунд можно одним действием собрать 2 фишки еды. Если источник истощится, на этом участке острова больше нельзя будет собирать еду.

Если действие сбора ресурсов выполнено успешно, положите в ячейку ожидаемых ресурсов 1 фишку ресурса того типа, каков тип источника, из которого вы собирали ресурс (еда или дерево). Некоторые описанные ранее эффекты могут изменять количество фишек ресурсов, которое вы можете собрать.

## СБОР РЕСУРСОВ И ИССЛЕДОВАНИЕ НА УДАЛЁННЫХ ОТ ЛАГЕРЯ УЧАСТКАХ ОСТРОВА

Чтобы узнать, сколько фишек действий требуется для выполнения сбора ресурсов и исследования, нужно определить месторасположение участка (клетки) острова, на котором будет выполняться это действие. На соседнем с лагерем участке острова для этих действий всегда требуется 1 или 2 фишки действий: выполняя действие с помощью 1 фишки, нужно бросать кубики действий, а выставляя 2 фишки, вы автоматически выполните действие успешно. Это же правило действует на самом участке острова с лагерем (для особых действий исследования, встречающихся в некоторых сценариях).

Если участок (клетка) острова, на котором будет выполняться действие, не является соседним с лагерем, требуются дополнительные фишки. За каждый участок острова, находящийся на пути от лагеря к участку (клетке), на котором будет выполняться действие, нужно выставить на 1 фишку действия больше. Кроме того, необходимо, чтобы этот путь проходил только через исследованные участки. Участок (клетка) острова, расположенный на расстоянии одного участка от лагеря, может быть исследован с помощью 2 или 3 фишек (см. на иллюстрации). Если вы выставите 2 фишки, вам придётся бросить кубики действия, а если 3 фишки — действие выполнится автоматически.





# ХОД ИГРЫ

## 5. ИССЛЕДОВАНИЕ

Исследуя клетки острова, вы найдёте новые источники еды и дерева, обнаружите интересные находки и откроете новые типы местности, позволяющие вам создавать новые предметы. На некоторых участках острова также можно найти охотничьи уголья, естественные укрытия и даже некоторые таинственные места.

**Вы можете исследовать только неисследованные клетки острова, являющиеся соседними хотя бы с одним уже исследованным участком острова.** В некоторых сценариях на исследованных участках острова встречаются особые места, которые можно исследовать. В таком случае исследование выполняется по тем же правилам, что и на неисследованных клетках. Такие особые места (храмы, пещеры и т. д.) описаны на листе каждого сценария и в приложении на стр. 28–33.



Исследование любой клетки можно попытаться выполнить только 1 раз за раунд. Вы не можете отправлять 2 отдельные команды исследователей на одну и ту же клетку острова. То же самое относится и к особым местам и ранее исследованным участкам. Кроме того, вы не можете исследовать незавершённые клетки в верхней и в правой частях острова.

Если вы исследуете соседнюю с лагерем клетку острова, выставляя 2 фишки, то действие выполняется автоматически. Если вы выставляете только 1 фишку, вам нужно бросить зелёные кубики действия (см. стр. 16).

Вы можете также исследовать и более удалённые клетки острова или особые места, но для этого потребуются дополнительные фишки (см. стр. 19).

Если действие исследования выполнено успешно, возьмите верхний участок острова из стопки и положите лицевой стороной вверх на только что исследованную клетку. Затем выполните по порядку следующие шаги:

1. Отметьте чёрными маркерами все карты изобретений на игровом поле и листе сценария, на которых указан тип местности нового участка. Теперь на основе этих изобретений можно создавать предметы, если будут выполнены все прочие требования.
2. Если на новом участке есть символ зверя, возьмите верхнюю карту из колоды зверей и не раскрывая замешайте в колоду охоты. Если в колоде охоты не было карт, эта карта становится первой в колоде.
3. Если на новом участке есть символ тотема, разыгрывается особый эффект, описанный на соответствующем листе сценария. Для символа тотема, открытого первым в игре, разыгрывается первый из описанных эффектов, для второго — второй и т. д.

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

**Пример:** вы берёте участок острова и кладёте его на только что успешно исследованную клетку острова. На нём указан тип местности «равнина». Положите чёрные маркеры на все изобретения, на которых указан этот тип местности (например, «Корзина», «Снадобье», «Лежанка» и «Верёвка»), чтобы обозначить, что требуемый тип местности исследован. Также на участке острова есть символ зверя, поэтому вам нужно замешать в колоду охоты верхнюю карту из колоды зверей. Кроме того, возьмите 2 жетона находок и положите лицом вверх в ячейку ожидаемых ресурсов.



На некоторых участках острова можно найти естественное укрытие. Оно обладает теми же свойствами, что и построенное укрытие, но вы не переворачиваете жетон лагеря на сторону укрытия. Естественное укрытие также позволяет строить крышу и частокол, но при переносе лагеря вы теряете не половину уровней крыши и частокола, а полностью лишаетесь их, если у вас нет построенного укрытия (см. раздел «Перенос лагеря» на стр. 23).








# ХОД ИГРЫ

## КАРТЫ ТАЙН

В колоде тайн встречается несколько типов карт. Она используется в игре только в некоторых особых ситуациях: тянуть карты тайн вы можете в результате розыгрыша некоторых свойств карт и жетонов, а также особых мест на острове (в некоторых сценариях).

При этом всегда указано, какое максимальное количество карт тайн каждого типа вы должны разыграть: сколько кладов , монстров  и ловушек .

Эффекты карт кладов (за некоторыми исключениями) всегда положительные, в то время как карты монстров и ловушек всегда таят опасность.



Ловушка



Клад





Монстр

Когда вам нужно взять карты тайн, тяните карты из колоды одну за другой до тех пор, пока не найдёте карту одного из указанных типов, откладывая остальные в сторону. Найдя карту нужного типа, разыграйте её: карту клада положите в ячейку ожидаемых ресурсов, если не сказано иное (её свойство разыгрывается только в конце фазы действий), а свойство карты монстра или ловушки разыграйте немедленно (но перед этим вы можете использовать умения, доступные карты кладов и т. д.).

После розыгрыша первой карты вы можете либо остановиться, либо продолжить тянуть карты. Если решите остановиться, больше не тяните карты тайн. Если решите продолжить тянуть карты, тяните их снова, как описано выше, пока не найдёте карту одного из указанных типов, которую вы также разыгрываете. Вы не можете разыграть больше карт, чем было указано для каждого типа карт: если вы откроете карту такого типа, максимальное количество карт которого вы уже разыграли, также отложите её в сторону.

Закончив тянуть карты (если решите остановиться или если вытяните последнюю из указанных карт), уберите в сброс все разыгранные карты ловушек и монстров, а карты, отложенные в сторону, замешайте обратно в колоду тайн.

Не считайте карты, которые вы вытянули и отложили в сторону из-за того, что они не относятся к указанным типам, т. е. если в свойстве карты сказано «Тяните карты тайн, разыгрывая только 1 », это означает, что вам нужно тянуть карты, пока вы не вытянете 1 карту тайны с символом .

**Пример:** вы применяете эффект карты приключения «Остатки селения», которая позволяет вам тянуть карты, пока вы не откроете не больше 2 кладов и не больше 1 ловушки. Первая вытянутая карта оказывается картой монстра. Вы откладываете её в сторону, поскольку этот тип не был указан. Со второй картой вам повезло — это карта клада. На этом вы можете остановиться, но вы решаете продолжить тянуть карты. Третья карта оказывается ловушкой — с вашим персонажем должна произойти какая-то неприятность. Но в одном из предыдущих раундов вы нашли карту «Хлыст», которая позволяет вам игнорировать 1 ловушку. Из всех карт, указанных в описании эффекта, вам осталось вытянуть только 1 клад, поэтому вы продолжаете тянуть карты, пока не находите его. Положите обе открытые карты кладов в ячейку ожидаемых ресурсов, а разыгранную карту ловушки уберите в сброс. Все остальные карты, отложенные в сторону, замешайте обратно в колоду тайн.

## ЖЕТОНЫ НАХОДОК

Когда вы получаете жетоны находок, кладите их в ячейку ожидаемых ресурсов. В конце фазы действий переложите все жетоны из этой ячейки в ячейку доступных ресурсов. Теперь любой персонаж может их использовать, обменяв на указанные на них бонусы. Подробнее о жетонах находок на стр. 38.

## НОЧЬ ВНЕ ЛАГЕРЯ

В результате применения эффектов некоторых зелёных карт приключений и некоторых карт тайн может оказаться, что ваш персонаж должен провести ночь вне лагеря. В этом случае все карты тайн, жетоны находок и ресурсы, полученные во время действия, в результате которого он должен провести ночь вне лагеря, вы кладёте не в ячейку ожидаемых ресурсов, а на лист вашего персонажа. Эти компоненты до конца раунда можете использовать только вы.

Ресурсы, собранные вами ранее в этом раунде, остаются в ячейке ожидаемых ресурсов.

Если вы выполните ещё одно действие в этом же раунде и получите новые карты кладов, жетоны находок или ресурсы, положите их по обычным правилам в ячейку ожидаемых ресурсов, если только во время выполнения этого действия какой-либо эффект не заставит вашего персонажа снова провести ночь вне лагеря. В этом случае вы можете выбрать, на каком из этих участков острова он проведёт ночь.

В фазе погоды на персонажа, ночующего вне лагеря, не влияют эффекты погоды. Если на этом участке нет естественного укрытия, в фазе ночи ваш персонаж получит 1 рану за то, что будет спать под открытым воздухом. Естественно, этому персонажу нужно будет прокормить себя так же, как и остальным выжившим. Если вы не можете сбросить 1 фишку еды с листа вашего персонажа, он получит 2 раны (см. раздел «Фаза ночи» на стр. 23).

В начале следующего раунда персонаж возвращается в лагерь. Все ресурсы, оставшиеся на листе этого персонажа, положите в ячейку доступных ресурсов.

## 6. ОБУСТРОЙСТВО ЛАГЕРЯ

Обустройство лагеря повышает ваш моральный дух. За каждую фишку действий персонажа, выставленную на обустройство лагеря, он получает 2 жетона решимости и повышает моральный дух на 1 (сдвигает маркер на 1 деление вправо на соответствующей шкале, если это возможно). Это действие можно выполнять сколько угодно раз за раунд (не больше 2 раз каждым из персонажей).

Если вы играете четвером, положите карту «Обустройство лагеря» в соответствующую ячейку игрового поля. Это означает, что при выполнении каждого такого действия персонаж либо получает 2 жетона решимости, либо повышает моральный дух на 1.



# ХОД ИГРЫ

## 7. ОТДЫХ

За каждую фишку, выставленную на это действие, персонаж излечивает 1 рану. Если вы создали «Лежанку» или нашли «Гамак», это действие становится более эффективным, но эффекты этих двух карт не суммируются. Действие отдыха может быть выполнено сколько угодно раз за раунд (не больше 2 раз каждым из персонажей). Отдых не излечивает особые раны персонажей.

## КОНЕЦ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

После розыгрыша всех действий выполните по порядку следующие шаги:

1. Переложите все ресурсы из ячейки ожидаемых ресурсов в ячейку доступных ресурсов.
2. Переложите все жетоны находок из ячейки ожидаемых ресурсов в ячейку доступных ресурсов. Они могут оставаться в ней до тех пор, пока вы их не используете. Исключение составляют жетоны «Упавшее дерево» и «Питательные личинки», которые нужно немедленно обменять на 1 фишку дерева или 2 фишки еды соответственно.
3. Примените эффекты всех карт изобретений, лежащих в ячейке ожидаемых ресурсов. Затем переверните их предметом вверх и положите в ячейки изобретений на игровом поле.
4. Примените эффекты всех карт кладов, лежащих в ячейке ожидаемых ресурсов. Если эффект карты постоянный или отложенный (на карте указано условие срабатывания эффекта), положите её рядом с полем, где она будет доступна для всех персонажей.

## V. ФАЗА ПОГОДЫ



В этой фазе персонажи сталкиваются с суровым климатом острова, который определяется с помощью кубиков погоды и жетонов в ячейке погоды. Число кубиков для броска меняется в процессе игры и зависит от конкретного сценария и номера раунда.

### Пример из первого сценария:

- В раундах с 1 по 3 не бросайте кубики погоды.
- В раундах с 4 по 6 бросайте только кубик дождя.
- В раундах с 7 по 12 бросайте все 3 кубика погоды.

### В игре есть 3 разных кубика погоды:



Кубик дождя



Кубик зимы



Кубик голодных зверей

Кроме того, примените эффекты всех жетонов погоды, лежащих в ячейке погоды (даже если не бросаете кубики погоды в этой фазе).

Сначала примените эффекты погоды, затем эффекты голодных зверей, а потом эффекты шторма, если в ячейке есть такой жетон.

## 1. НЕПОГОДА

Чтобы справиться с непогодой, выполните по порядку следующие шаги:

1. Подсчитайте общее количество ☁ (на кубиках и жетонах) и сбросьте 1 фишку дерева за каждую снежную тучу. Если это невозможно, все персонажи, находящиеся в лагере, получают по 1 ране (см. раздел «Невыполненные требования» на стр. 24). Крыша не защищает от снежных туч (в лагере холодно, и нужно разжигать костёр).
2. Затем подсчитайте общее количество туч (☁ и ☁ на кубиках и жетонах) и сравните с вашим текущим уровнем крыши. Этот уровень показывает, от скольких туч защищены персонажи. Если число туч превышает текущий уровень крыши, вы должны сбросить 1 фишку еды и 1 фишку дерева за каждую тучу, от которой у вас нет защиты. Все персонажи получают по 1 ране за каждый ресурс, который вы не можете сбросить.

**Пример:** на кубике дождя выпали 2 дождевые тучи, а в ячейке погоды лежит жетон со снежной тучей. Текущий уровень крыши равен 1, а из ресурсов вам доступны 3 фишки дерева и 1 фишка еды. Сперва вы сбрасываете 1 фишку дерева за снежную тучу. Общее число туч равно 3, а уровень крыши — всего 1: вам не хватает 2 уровней, чтобы защититься от непогоды. Вам нужно сбросить ещё 2 фишки дерева и 2 фишки еды. Вы сбрасываете 2 фишки дерева и 1 фишку еды, которые у вас есть, после чего каждый персонаж получает 1 рану (в соответствии с правилом невыполненного требования).

## 2. ГОЛОДНЫЕ ЗВЕРИ

Если на кубике зверей не выпала пустая грань, персонажам нужно преодолеть следующие трудности:

Если вы не можете сбросить еду или понизить уровень частотола, все персонажи получают по 1 ране (в соответствии с правилом невыполненного требования).

Если персонажи должны биться со зверем, а ваш уровень оружия ниже 3, все персонажи получают по 1 ране за каждую единицу разницы между силой зверя и уровнем оружия.

### Примеры:

- Если вам нужно понизить уровень частотола, а он равен 0, все персонажи получают по 1 ране.
- Если ваш уровень оружия равен 1, а вы должны биться со зверем, сила которого равна 3, все персонажи получают по 2 раны.

На этом шаге вы можете использовать любые эффекты, которые временно повышают ваш уровень оружия, чтобы защитить всех персонажей.

**Пример:** вы должны биться со зверем, сила которого равна 3, а ваш уровень оружия равен 1. Вы можете использовать «Пистоль» (стартовый предмет), чтобы временно повысить уровень оружия до 4, защищая всех персонажей от ран.

Если эффект карты предписывает бросить кубик голодных зверей и согласно сценарию вы должны бросить такой же кубик, то вы бросаете его только 1 раз.



Сбросьте 1 фишку еды



Понизьте уровень частотола на 1



Бейтесь со зверем, сила которого равна 3



# ХОД ИГРЫ

## 3. ШТОРМ

Если в ячейке погоды лежит жетон шторма, примените его эффект после розыгрыша всех остальных шагов фазы погоды: понизьте ваш уровень частокола на 1. Если это невозможно, все персонажи получают по 1 ране.

**В конце фазы погоды уберите все жетоны погоды в запас.**

## VI. ФАЗА НОЧИ



В фазе ночи у персонажей появляется возможность излечить свои раны с помощью предметов, кладов и жетонов находок. За исключением эффектов, позволяющих немедленно излечить раны, и действия отдыха, лечить раны можно только в фазе ночи (в любой момент этой фазы).

**Пример:** если у вас есть «Бутылка вина» (карта клада) и «Овощи» (жетон находки), вы можете использовать их в фазе ночи, чтобы излечить у ваших персонажей суммарно 4 раны.



Правила для особого случая, когда персонаж вынужден провести ночь вне лагеря, описаны на стр. 21.

В фазе ночи выполните по порядку следующие шаги:

1. После дневных трудов надо подкрепиться. Сбросьте по 1 фишке обычной еды или еды, которая не портится, за каждого персонажа. Если еды на всех не хватает, решите, кто из персонажей ест, а кто ложится спать голодным. Каждый персонаж, которому не досталось еды, получает 2 раны. Если у вас есть доступные фишки еды, вы должны их использовать, однако если у вас есть «Сухари» (стартовый предмет), вы можете их не использовать.
  2. Решите, оставить лагерь на месте или перенести на соседний участок острова. Помните, что от расположения лагеря зависит, какие ресурсы будут получены в следующей фазе добычи и каково расстояние от лагеря до участков, которые вы планируете исследовать или на которых будете собирать ресурсы (см. раздел «Перенос лагеря» справа на этой странице).
  3. Если вы не построили укрытие и на участке с лагерем нет естественного укрытия, все персонажи ложатся спать под открытым небом и получают по 1 ране.
  4. Если у вас нет «Погреб» или карты клада, которая позволяет хранить еду («Ящики» или «Бочка»), сбросьте всю еду, оставшуюся в ячейке доступных ресурсов (кроме еды, которая не портится). Все прочие ресурсы и жетоны находок остаются в ячейке доступных ресурсов и могут быть использованы в следующем раунде.
  5. Снимите с листов персонажей чёрные маркеры, которыми вы отмечали умения, применённые в этом раунде.
  6. Сдвиньте на следующее деление маркер раунда на листе сценария. Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.
- Начинается новый раунд.

## ПЕРЕНОС ЛАГЕРЯ



В фазе ночи вы можете перенести лагерь на соседний участок острова (даже если все персонажи проводят ночь вне лагеря). Если у вас уже построено укрытие, то при переносе лагеря оно у вас остаётся, но вы должны вдвое понизить уровни крыши и частокола (результат округлите вверх).



Если вы не построили укрытие и решили перенести лагерь с участка, на котором было естественное укрытие, понизьте уровни крыши и частокола до 0, даже если на участке, на который вы переносите лагерь, тоже есть естественное укрытие.

**Пример:** вы решили перенести лагерь с гор на равнину. На прежнем участке у вас было естественное укрытие с крышей 3-го уровня. При переносе лагеря понизьте уровень крыши до 0.

Несколько раундов спустя вы строите укрытие и снова решаете перенести лагерь. У вас есть крыша 3-го уровня и частокол 1-го уровня. Ваше укрытие сохраняется, уровень крыши понижается до 2 (половина от 3 с округлением вверх), а уровень частокола остаётся равным 1 (половина от 1 с округлением вверх).

Если вы уже создали «Тропу», уберите с поля жетон тропы и переверните карту тропы изобретением вверх. Чтобы проложить новую тропу, вам нужно будет снова создать этот предмет.

Если на участке с лагерем есть жетоны  или , выложенные при создании предметов или благодаря карте клада «Топор», перенесите их вместе с лагерем на новый участок. При этом необходимо соблюдать правило одного жетона каждого типа на участке (см. стр. 24). Жетоны, которые уже лежат на новом участке, остаются на нём. Если вы переносите с лагерем жетоны, совпадающие с ними по типу, то вместо этого сбросьте их. Если сброшенные жетоны были выложены с помощью карты предмета, переверните её изобретением вверх, а если с помощью карты клада — сбросьте эту карту.

**Пример:** вы разыграли карту клада «Топор» и положили жетон  на участок с лагерем. Если вы решите перенести лагерь на участок, на котором уже есть жетон , сбросьте и карту «Топор», и полученный с его помощью жетон.

Некоторые эффекты также могут заставить вас перенести лагерь. В этом случае руководствуйтесь теми же правилами, что и при переносе лагеря в фазе ночи.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается немедленно в одном из следующих случаев:

- Вы немедленно побеждаете, если вам удалось достичь цели сценария (если в тексте сценария не сказано иное).
- Вы немедленно проигрываете, если один из персонажей погибает.
- Вы проигрываете, если за отведённое число раундов не смогли достигнуть цели сценария.
- Вы немедленно проигрываете, если участок с вашим лагерем становится недоступным.



# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

## НЕВЫПОЛНЕННЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

В процессе игры на ваших персонажей могут действовать разные отрицательные эффекты (например, при розыгрыше карт событий, приключений или тайн). Эти эффекты могут потребовать что-то сбросить (например, ресурсы, карты, жетоны решимости), иметь определённый уровень оружия, понизить уровень крыши, частокола или оружия и др. Если такое требование не может быть выполнено полностью, ваш персонаж получает 1 рану за каждый ресурс, который вы не можете сбросить, или за каждый уровень, который вы не можете понизить или которого вам не хватает до определённого значения (например, персонаж получает 2 раны, если нужно сбросить 2 фишки еды, а доступной еды нет).

В фазе действий эти раны получает персонаж, выполняющий текущее действие, — на остальных персонажей этот эффект не распространяется. Если невыполненное требование возникает во время боя со зверем в фазе событий, раны получает первый игрок.

Во всех прочих ситуациях, возникающих в фазе событий, а также во время остальных фаз при невыполненных требованиях все персонажи получают по 1 ране за каждый ресурс, который вы не можете сбросить, или за каждый уровень, который вы не можете понизить. **Исключение:** если в фазе ночи персонаж голодает, он получает 2 раны — этот случай не относится к правилу невыполненных требований.

Если моральный дух должен понизиться, в то время как маркер морального духа уже находится на крайнем левом делении, ничего не происходит (никто из персонажей не получает ран).

### Примеры:

- Если первый игрок должен сбросить 3 жетона решимости, но у его персонажа всего 1 жетон, этот персонаж получает 2 раны.
- Ваш персонаж бьётся со зверем, сила которого равна 3, а ваш уровень оружия равен 2. Следовательно, этот персонаж получает 1 рану. Если зверь повреждает частокол (нужно понизить его на 1 уровень), а у вас нулевой уровень частокола, ваш персонаж получает ещё 1 рану.
- В фазе погоды вы насчитали 3 дождевые тучи на кубиках и жетонах, а ваш уровень крыши равен 0. Поэтому вы должны сбросить 3 фишки дерева и 3 фишки еды. Если у вас только 2 фишки еды и нет фишек дерева, все персонажи получают по 4 раны.
- Эффект карты события предписывает понизить уровень частокола на 1. Если вы не строили частокол, все персонажи получают по 1 ране.

Если у вас есть то, что нужно сбросить, вы должны это сделать. Ваши персонажи не могут добровольно получать раны, чтобы не сбрасывать то, что требуется. Однако вы не обязаны использовать жетоны находок и стартовые предметы, чтобы удовлетворить требованию.

Эффекты некоторых карт применяются только в том случае, если они могут быть применены. Если в тексте карты сказано «если возможно», но соответствующий эффект применить нельзя, то карта разыгрывается без последствий.

**Пример:** если разыгрывается карта «Термиты», вам нужно сбросить 1 фишку дерева только в том случае, если у вас есть хотя бы одна. Если у вас нет дерева, ничего не происходит.



## ПРАВИЛО ОДНОГО ЖЕТОНА (МАРКЕРА)

Жетоны и маркеры — разные понятия. Жетоны представляют собой картонные компоненты, а маркеры — деревянные.

На каждой области игрового поля (на клетках и участках острова, в ячейках действий, на колодах приключений, в ячейке погоды и в ячейке ночи) может находиться только 1 жетон или 1 маркер каждого типа. Если вы должны будете положить на такую область дополнительные жетоны или маркеры с тем же эффектом, вы их не кладёте (см. также в разделе «Перенос лагеря» на стр. 23). Исключением являются жетоны особых ран (см. стр. 7).

Если из-за этого правила вы не можете положить жетон, персонажи не получают ран за невыполненное требование. Однако если из-за этого правила вы не можете положить маркер, все персонажи получают по 1 ране, как и в случае невыполненного требования.

**Пример:** в одной и той же ячейке действия не может лежать 2 жетона . Также в ячейке или на участке острова не может быть 2 жетонов

Если в результате применения эффекта вы должны закрыть маркером источник, который уже истощён, вы не можете положить ещё один маркер, поэтому все персонажи из-за этого получают по 1 ране.

## ДОСТУПНЫЕ И ОЖИДАЕМЫЕ РЕСУРСЫ

Общее правило: если вы получаете ресурсы, жетоны находок и т. д. в любой фазе игры, кроме фазы действий (например, во время битвы со зверем в фазе событий, с помощью предмета в фазе добычи или с помощью умения персонажа), кладите их в ячейку доступных ресурсов — с этого момента вы уже можете их использовать. Всё, что вы получаете в фазе действий, кладите в ячейку ожидаемых ресурсов — это станет доступным только в конце фазы действий. Ресурсы в ячейке ожидаемых ресурсов не могут быть сброшены.

## ПРЕДМЕТЫ, СТАРТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ И КЛАДЫ

Многие предметы, создаваемые во время игры, обладают постоянным эффектом, и их не нужно использовать дополнительно (например, «Снадобье» или «Тропа»). Свойства таких предметов описаны на обеих сторонах карт.

Другие предметы обладают одноразовым эффектом (например, «Нож» или «Лук»), который применяется, как только такой предмет становится доступным. У таких карт на стороне предмета есть только его изображение.


У стартовых предметов, кладов и у некоторых создаваемых предметов есть эффекты, которые нужно использовать дополнительно. Если не сказано иное, такие предметы может использовать любой персонаж в любое время, включая фазу событий, розыгрыш действия, а также (для стартовых предметов) начало игры. Исключение составляют только предметы «Корзина» и «Мешок»: соответствующие жетоны нужно откладывать вместе с фишками действий при планировании (см. в приложении на стр. 36).

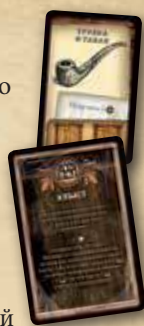
Некоторые предметы и кладов может использовать только 1 персонаж за раунд. Перед использованием такой карты вы должны объявить это всем игрокам (до этого момента она является доступной для всех персонажей). Когда вы используете такой предмет или клад, положите его рядом с вашим листом персонажа — теперь только вы можете использовать его до конца раунда (но сколько угодно раз). В конце раунда верните эту карту на её место на игровом поле (если это карта предмета) или рядом с ним (если это карта клада).



# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

## Примеры:

- В результате розыгрыша карты приключения ваш персонаж должен сбросить 2 жетона решимости. У него остался только 1 жетон, поэтому вы решаете использовать стартовый предмет «Трубка и табак». Персонаж немедленно получает 2 жетона решимости и теперь может выполнить требование карты.
- Выполняя исследование в храме, вы тянете карты тайн, из которых должны разыгрывать только . Вы открываете карту «Ядовитые споры». В этом раунде никто из персонажей не использовал «Хлыст» (клад, найденный в предыдущем раунде), поэтому вы решаете, что в этом раунде «Хлыстом» будет пользоваться ваш персонаж, и кладёте его рядом с вашим листом персонажа.



Это же правило касается и жетонов находок — они могут быть использованы практически в любое время. Исключение составляют только некоторые жетоны («Овощи», «Огромные листья», «Свечи» и «Коза»), особенности которых описаны в приложении. Среди особых жетонов находок также встречаются исключения (см. на листе сценария и в приложении на стр. 28–33).

Если вы использовали жетон находки, уберите его в сброс. Если вы использовали стартовый предмет, уберите с его карты 1 маркер. Убрав с этой карты второй маркер, сбросьте саму карту. Вы можете использовать стартовый предмет 2 раза подряд, убрав с карты сразу оба маркера.

Умения персонажей вы также можете использовать в любое время, пока для этого хватает жетонов решимости. Исключения из этого правила, а также дополнительные пояснения к использованию умений вы найдёте на стр. 33–34.

**Пример:** в результате розыгрыша карты приключения ваш персонаж должен сбросить 1 фишку еды, но у вас нет еды. Вы можете использовать умение кока «Каша из топора», чтобы положить 1 фишку еды в ячейку ожидаемых ресурсов, но не можете воспользоваться этой едой до конца фазы действий, поэтому ваш персонаж получает 1 рану.

## СБРОС КАРТ, ЖЕТОНОВ НАХОДОК И Т. Д.

Карты и жетоны, которые вы сбрасываете во время партии, убираются из игры. Исключение составляют карты тайн и карты изобретений. Разыгранные карты тайн убирайте в сброс, а карты тайн, которые вы откладываете в сторону, когда тянете карты из колоды тайн, замешивайте обратно в колоду. Если колода тайн закончится, перемешайте сброс и используйте его в качестве новой колоды.

Если вам нужно сбросить карту изобретения (т. е. убрать её с игрового поля), замешайте её обратно в колоду изобретений. **Исключение:** умение плотника «Новая идея» (см. в приложении на стр. 33).

Сбрасывая ресурсы, жетоны и маркеры, возвращайте их в общий запас.

## ИНФОРМАЦИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

В игре нет секретной информации. Карты, жетоны и участки острова всегда вытягивайте в открытую, чтобы другие игроки тоже могли видеть, какие риски или награды на них указаны. Когда вы тянете карту приключения, можете прочитать нижнюю половину этой карты, чтобы знать, что вас может ожидать в будущем.

## ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст карты или листа сценария противоречит правилам, следуйте этому тексту. Если текст карты противоречит тексту листа сценария, следуйте тексту карты. Дополнительную информацию по картам и сценариям вы найдёте в приложении. Если в результате применения какого-либо эффекта вы должны выполнить действие и при этом есть несколько вариантов, как это можно сделать, вы вместе принимаете решение. Например, если в результате применения эффекта вы должны положить маркер на соседний участок острова, а таких участков два, то вы выбираете, на какой из них положить маркер.

## ВАЖНЫЕ ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ

В тексте многих карт используется несколько важных понятий. Обращайтесь к этому разделу, открывая новые карты во время партии.

### ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Действие всегда выполняет тот персонаж, фишка действия которого лежит верхней в стопке. Этот персонаж получает все награды, а также испытывает все негативные последствия этого действия. Все остальные фишки действий считаются вспомогательными.

### ПЕРЕВЕРНИТЕ ИЗОБРЕТЕНИЕМ ВВЕРХ

Вы должны перевернуть предмет изобретением вверх — начиная со следующего раунда этот предмет становится недоступным. Вы должны создать его заново, чтобы продолжить им пользоваться (см. стр. 18).

### ОСТАВЬТЕ СЕБЕ ЭТУ КАРТУ

Эффект такой карты продолжает действовать до конца партии или до тех пор, пока не будет выполнено определённое условие. Получив такую карту, положите её рядом с игровым полем. Она станет доступна после окончания текущей фазы действий. Карты кладов доступны всем персонажам. Остальные условия указаны на самой карте.

### БЛИЖАЙШИЙ ИСТОЧНИК

Ближайший к лагерю источник находится на участке с самим лагерем. Если такого нет, то ближайшим считается источник на одном из соседних с лагерем участков. Если и такого нет, то ближайшим считается источник на одном из следующих по отдалению участков и т. д. Истощённые (закрытые маркером) источники не учитываются.



### ПРИМЕНИТЬ ОДИН РАЗ / ДЛЯ ОДНОГО ДЕЙСТВИЯ

Такой эффект можно применить один раз за партию. Сбросьте карту или жетон с этим эффектом после использования.

### ВЫБЕРИТЕ

Вы должны выбрать между двумя или более вариантами, указанными на карте. Вы не можете выбирать варианты, требования которых не можете выполнить.

### ИСТОЩЁННЫЙ ИСТОЧНИК

Если источник истощён, он не производит ресурс в фазе добычи и из него нельзя собирать ресурс в фазе действий. Даже если на участке с истощённым источником лежит жетон  или  соответствующего типа, вы не можете собирать из него ресурс.



# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

## ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ ЭТОГО СОБЫТИЯ ЕЩЁ РАЗ

Примените ещё раз эффект, описанный в верхней половине карты события. Эта фраза используется для экономии места на карте.

## УЧАСТОК (КЛЕТКА) ОСТРОВА

Клетка острова — это пустая шестиугольная область на игровом поле. Незаконченные шестиугольники в верхней и правой частях острова не являются клетками, и на них нельзя размещать участки острова. Участки острова — это картонные шестиугольники, которые кладутся на клетки острова во время действий исследования.

## НЕДОСТУПНЫЙ УЧАСТОК ОСТРОВА

Когда вы переворачиваете участок острова лицом вниз, сбросьте все лежащие на нём жетоны и маркеры. Если на участке острова, который вы должны перевернуть, находится лагерь, вы немедленно проигрываете.

На недоступных участках острова не могут лежать маркеры и жетоны, и на них не могут заходить персонажи. Недоступные участки считаются неисследованными клетками острова. После переворота участка может увеличиться расстояние для сбора ресурсов и исследования, а в сценарии «Вулканический остров» может даже произойти разделение острова на несвязанные области. На недоступном участке острова вы не можете выполнять никаких действий, в том числе не можете исследовать этот участок заново. Вы не можете переносить лагерь на недоступный участок. Если вы должны будете перенести лагерь на такой участок, все персонажи получают по 1 ране, а лагерь остаётся на своём месте.

## НЕИССЛЕДОВАННЫЙ ТИП МЕСТНОСТИ

Тип местности считается неисследованным, если его символ на участке острова закрыт маркером. Это означает, что этот тип местности больше не может использоваться для выполнения требований создаваемых предметов. Если ни на одном из открытых участков острова нет такого же незакрытого символа типа местности, то предметы, для которых требуется данный тип местности, не могут быть созданы. Чтобы отметить это, уберите маркеры с карт этих изобретений.

Неисследованный тип местности остаётся недоступным до тех пор, пока не будет выложен участок острова с тем же символом типа местности или пока вы не отмените эффект, из-за которого этот тип местности стал недоступным.

**Пример:** если вы исследовали только 1 участок острова с символом гор, который в результате применения эффекта был закрыт маркером, то вы не можете создать «Нож» и «Огонь», пока не исследуете участок острова с тем же символом типа местности.

## МАРКЕРЫ

В описании эффектов маркерами считаются только чёрные, белые и голубые диски. Остальные компоненты, на которые могут действовать эффекты карт, — это жетоны. Важно различать эти группы компонентов, поскольку большинство эффектов действует только на одну из них. Если в редких случаях у вас закончатся чёрные маркеры, можете использовать вместо них белые.

## НОЧЬ ВНЕ ЛАГЕРЯ

Этот эффект подробно описан на стр. 21.

## ВРЕМЕННО ПОЛУЧИТЕ +X

Когда персонаж бьётся со зверем, ваш текущий уровень оружия сравнивается с силой зверя. Если текущий уровень оружия недостаточно высок, персонаж получает столько ран, какова разница между уровнем оружия и силой зверя. Некоторые карты предметов и кладов позволяют временно получить +X к уровню оружия: персонаж может использовать их, чтобы временно повысить уровень оружия на указанное значение, не сдвигая при этом маркер на шкале оружия.

Временное повышение уровня оружия можно использовать для того, чтобы получить требуемый для некоторых эффектов уровень оружия: например, получив временный уровень оружия 1, можно с его помощью применить эффект жетона находки «Коза».

Также временное повышение уровня оружия можно использовать и в других ситуациях, требующих определённый уровень оружия (эффекты событий, приключений, жетонов и т. д.).

**Пример:** персонаж бьётся с медведем (сила равна 6). Текущий уровень оружия равен 4. Вы можете снять 1 маркер с карты стартового предмета «Пистоль», чтобы временно повысить уровень оружия до 7, не сдвигая маркер на шкале оружия, поскольку повышение +3 применяется только для текущего действия.

## ЕСЛИ ВОЗМОЖНО

Этот эффект применяется только в том случае, если его применение возможно (его требования могут быть выполнены). Если применение эффекта невозможно, никаких последствий не происходит (персонажи не получают ран). Если в тексте эффекта сказано «если возможно», правило невыполненных требований не применяется к этому эффекту.

**Пример:** в тексте эффекта сказано «ЕСЛИ ВОЗМОЖНО, сбросьте 3 жетона решимости». Если у персонажа только 1 жетон решимости, он его сбрасывает, но не получает ран.

## ИГРА ВДВОЁМ И ОДИНОЧНАЯ ИГРА

### ИГРА ВДВОЁМ

Если вы выбираете персонажей случайным образом, рекомендуется выбирать между плотником, коком и исследователем. Умения солдата при игре вдвоём менее полезны для большинства сценариев.

Кроме того, при игре вдвоём вам помогает дополнительный персонаж — Пятница. При подготовке к игре положите его карту рядом с игровым полем, так чтобы оба игрока могли до неё дотянуться, и поставьте на неё белую фишку действия Пятницы. Особенности Пятницы подробнее описаны на стр. 27.

### ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Правила одиночной игры такие же, как правила игры вдвоём. В дополнение к этому, вашему персонажу помимо Пятницы будет помогать пёс. Положите карту пса рядом с игровым полем и поставьте на неё фиолетовую фишку действия.

Стоимость строительства укрытия, крыши и частокола такая же, как и в игре вдвоём.



# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ваш персонаж всегда является первым игроком (Пятница и пёс никогда им не становятся).

Кроме того, в самом начале фазы морального духа, перед получением или сбросом жетонов решимости (или перед лечением ран), повысьте ваш моральный дух на 1: ваш персонаж рад уже тому, что встретил ещё один рассвет.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### ПЯТНИЦА

Пятница представлен в игре своей картой и белой фишкой действия. Играя вдвоём или в одиночку, положите его карту рядом с игровым полем и поставьте на неё белую фишку действия. Положите маркер ран на пустую клетку (крайнее левое деление) на шкале здоровья. Пятница считается дополнительным персонажем, для которого действуют следующие правила:



- Пятница никогда не может стать первым игроком.
- На Пятницу не влияют эффекты карт событий: ни мгновенный эффект события (описанный в верхней половине карты), ни эффект угрозы. Исключение: карта «Спор» (см. в приложении на стр. 37).
- Фишку Пятницы можно выставлять на любое действие. Если действие выполнено успешно, разыграйте его так же, как если бы его выполнил любой другой персонаж.
- Фишку Пятницы можно выставлять на действие в качестве единственной фишки действия или вместе с нейтральной фишкой действия (включая фишку пса).
- Если фишка Пятницы выставлена на действие вместе с фишкой другого персонажа, она может выступать только в качестве вспомогательной. В таком случае действие всегда выполняет другой персонаж.
- Если Пятница должен бросать кубики, вы бросаете за него. Если на кубике приключения выпало «?», он не тянет карту приключения, а вместо этого получает 1 рану. То же самое происходит, когда на колоде приключения лежит жетон приключения: Пятница получает 1 рану, а жетон приключения уходит в запас.
- Если Пятница получает жетоны решимости, он может использовать 2 из них, чтобы перебросить любой кубик действия, который вы за него бросали.
- Если Пятница погибает, вы из-за этого не проигрываете игру, но больше не можете использовать его фишку действия.
- Если Пятница погибает во время успешно выполненного действия (включая охоту), вы всё равно получаете все ресурсы, карты и жетоны, полагающиеся за его выполнение.
- Вы можете лечить Пятницу так же, как и любого другого персонажа, с помощью эффектов карт, жетонов и умений.
- На Пятницу не влияют эффекты погоды, и поэтому он не получает ран из-за этого.
- В фазе ночи Пятнице не требуется укрытие, а также ему не надо есть — из-за этих эффектов Пятница также не получает ран.
- Пятница может использовать любые стартовые предметы, созданные предметы и клады, кроме «Лежанки» и «Гамака».

- Пятница должен тянуть карты тайн, если это требуется во время выполнения им действия. Карты тайн действуют на него так же, как на любого другого персонажа. Также он может исследовать особые места. На Пятницу не влияет карта «Духовая трубка».
- По желанию вы можете не выставлять фишку Пятницы ни на одно действие.
- Пятница не считается игроком при определении стоимости строительства укрытия, крыши и частокола.

### ПЁС

Пёс представлен в игре своей картой и фиолетовой фишкой действия. Играя в одиночку, положите его карту рядом с игровым полем и поставьте на неё его фишку действия. Она используется так же, как любая другая нейтральная фишка действия. Вы можете использовать фишку пса каждый раунд, но только для действий охоты или исследования. Если хотите, вы можете не выставлять фишку пса ни на одно действие. Пёс не может погибнуть.



## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### УПРОЩЁННАЯ ИГРА

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

- Введите в игру пса. Рекомендуются для игры втроём.
- Введите в игру Пятницу.
- Вытяните больше стартовых предметов в начале игры.
- При составлении колоды событий (15-й шаг подготовки к игре) возьмите меньше карт событий с символом книги и больше — с символом приключения. Например, вместо 6 и 6 возьмите 4 и 8 . **Примечание:** в первом сценарии такая замена сделает игру не проще, а сложнее.

### УСЛОЖНЁННАЯ ИГРА

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

- Вытяните меньше стартовых предметов в начале игры (1 или ни одного).
- Не используйте Пятницу при игре вдвоём.
- Не используйте пса в одиночной игре.
- При составлении колоды событий (15-й шаг подготовки к игре) возьмите больше карт событий с символом книги и меньше — с символом приключения. Например, вместо 6 и 6 возьмите 8 и 4 . **Примечание:** в первом сценарии такая замена сделает игру не сложнее, а проще.

### СЛУЧАЙНЫЕ КАРТЫ ОБЛОМКОВ КРУШЕНИЯ

Вместо того чтобы выкладывать карту «Ящики с едой» (14-й шаг подготовки к игре), вытяните случайным образом 1 из 3 карт обломков крушения и положите её в правую ячейку угрозы на игровом поле.

Далее приведены правила, подробно описывающие особенности каждого сценария.



# ПРИЛОЖЕНИЕ



## СЦЕНАРИИ

### 1. ВЫЖИВШИЕ

Чтобы достичь цели сценария, вам нужно сложить все дрова для костра (заполнить каждый этап на иллюстрации указанным под ним количеством фишек дерева, называемых в этом сценарии «дровами»). Дрова для костра можно складывать только перед фазой действий, за исключением дров, получаемых с помощью изобретения «Мачта» и жетона находки «Масло» (см. ниже).

За 1 раунд вы можете заполнять дровами только 1 этап, и это должен быть самый левый незаполненный этап. Если в течение раунда вы полностью заполнили этап, следующий этап вы можете заполнять только перед началом следующего раунда. Таким образом, чтобы сложить все дрова для костра, вам потребуется не меньше 5 раундов.

Дрова, сложенные для костра, вы уже не можете забрать обратно.

Вы немедленно побеждаете, если все этапы костра заполнены дровами, «Огонь» создан и мимо проплывает корабль (вы играете 10-й, 11-й или 12-й раунд). В этом сценарии символы  и  не имеют определённых эффектов.


#### Особый жетон находки «Масло»

Когда вы обмениваете этот жетон на дрова, вы должны немедленно положить их на этап составления костра (это может быть сделано в любое время, а не только перед фазой действий). Если для заполнения текущего этапа требуется меньше дров, чем вы получили с помощью этого жетона, сбросьте все лишние дрова (не кладите их на следующий этап).

#### Особый жетон находки «Медальон с женским портретом»

Вы можете распределить эти 3 жетона решимости между персонажами по вашему выбору.

#### Особое изобретение «Топор»

Положите жетон  на участок острова с лагерем, если только на нём не лежит такой же жетон. При переносе лагеря переносите этот жетон вместе с ним по обычным правилам.

#### Особое изобретение «Мачта»

Когда вы создаёте «Мачту», вы должны немедленно положить полученные за это дрова на этап составления костра (это происходит в фазе действий, а не перед ней). Если для заполнения текущего этапа требуется меньше дров, чем вы получили с помощью «Мачты», сбросьте все лишние дрова (не кладите их на следующий этап).




### 2. ПРОКЛЯТЫЙ ОСТРОВ

Чтобы победить, вам необходимо построить 5 «Крестов» на 5 разных участках острова. Вы можете строить «Кресты» на любых участках острова (а не только на участке с лагерем). В зависимости от расстояния до лагеря для этого может потребоваться больше 1 фишки (или 2 фишек) действия — используйте правила, описанные в разделе «Сбор ресурсов и исследование на удалённых от лагеря участках» на стр. 19.








Поскольку персонажи не могут заходить на недоступные участки острова, вы не можете на них строить «Кресты». Если персонажи останутся в живых по окончании раунда, в котором вы построите пятый «Крест», вы побеждаете (при этом все «Кресты» должны остаться на поле).



Если на карте есть символ , вы должны положить по 1 белому маркеру (обозначающему туман) на 2 разных участка (клетки) острова (вы сами выбираете, на какие именно). На каждом участке (клетке) острова может лежать только 1 такой маркер.

Если участок острова становится недоступным, сбросьте все лежавшие на нём жетоны и маркеры по обычным правилам. Вы не можете класть маркеры тумана на такие участки. Если вы не можете положить эти маркеры, никаких последствий не происходит (персонажи не получают ран из-за этого).

На выполнение каждого действия на участке (клетке) острова с маркером тумана (включая постройку «Креста») требуется на 1 фишку действия больше, чем обычно. Кроме того, тип местности участка с маркером тумана считается неисследованным. Если маркер тумана лежит на участке с лагерем, вы не можете получать с него ресурсы (ни из источников, ни от жетонов). При этом вы можете получать ресурсы с помощью «Тропы» и «Ямы». Однако если на участке острова с жетоном тропы также лежит маркер тумана, вы не получаете ресурсы с помощью «Тропы», но можете собирать их в фазе действий по обычным правилам.

Если вы выкладываете первый участок острова с символом , положите на него жетон . Вы можете выполнить на этом участке особое действие исследования по обычным правилам, чтобы тянуть карты тайн, разыгрывая не больше 3  и 1 . Если вы решите перестать тянуть карты тайн, не разыграв все 4 карты, действие всё равно считается успешно выполненным. Когда вы выложите второй участок острова с символом , положите на него жетон : немедленно срабатывает эффект второго тотема (и только 1 раз). То же самое правило относится и к остальным участкам с символами  (с третьего по шестой).

#### Особый жетон находки «Ритуальные свечи»

Когда вы обмениваете этот жетон на коричневую нейтральную фишку действия, можете использовать её 1 раз для действия строительства по обычным правилам.



# ПРИЛОЖЕНИЕ

## Особый жетон находки «Загадочная склянка»

Создайте «Снадобье» бесплатно и без траты действия. Если вы используете этот жетон в фазе действий, положите карту «Снадобье» в ячейку ожидаемых ресурсов. В противном случае она сразу становится доступной.

## Особый жетон находки «Жертвенный кинжал»

Оставьте себе этот жетон. Его может использовать 1 персонаж за раунд в любом количестве боёв, получая временный бонус к уровню оружия и 1 рану. Персонаж, первым в раунде использовавший этот жетон, оставляет его у себя до конца раунда.

## Особое изобретение «Священный колокол»

Этот предмет можно создавать сколько угодно раз, в том числе и за один и тот же раунд. Когда вы создаёте этот предмет, можете убрать не больше 3 маркеров тумана с игрового поля.

## Особое изобретение «Крест»

Этот предмет можно создавать сколько угодно раз, в том числе и за один и тот же раунд. «Кресты» можно строить на любых участках острова, в том числе и на участках с маркерами тумана.

## 3. ДЖЕННИ В БЕДЕ!

В этом сценарии вы должны создать 2 особых предмета, а также спасти дочь капитана. Кроме того, она должна выжить, как и остальные персонажи, чтобы они все вместе смогли уплыть с этого острова. Для начала вы должны построить «Плот», а потом как можно скорее переправить на нём Дженни в ваш лагерь, поскольку она с каждым раундом становится всё слабее.

Затем вам нужно построить «Лодку». Вы не можете это сделать раньше, чем спасёте Дженни. Как только «Лодка» будет построена, вы немедленно побеждаете.

### Дополнительная подготовка

При подготовке к игре уберите карту стартового предмета «Барометр» в коробку — она в этом сценарии не используется, и вы не можете её вытянуть с помощью какого-либо эффекта.


### Особые правила

В каждой фазе ночи Дженни получает 2 раны до тех пор, пока вы не доставите её в лагерь. До этого момента вы не можете лечить её с помощью эффектов предметов, умений, жетонов находок и кладов.




Оказавшись в лагере, Дженни становится пассивным персонажем. Она не может выполнять никаких действий, кроме отдыха (1 раз за раунд). Тем не менее она должна есть, как и остальные персонажи, а также будет получать раны, если ляжет спать под открытым небом. Кроме того, на неё влияют все события, эффекты кубика голодных зверей и правило невыполненных требований (см. стр. 24).


Дженни, как и Пятница, не считается игроком при определении стоимости строительства укрытия, крыши и частокола. Точно так же она не может стать первым игроком и не может пользоваться «Лежанкой» и «Гамаком».



Если на карте есть символ , вы должны понизить уровень частокола на 1. Если это невозможно (уровень частокола равен 0), все персонажи, кроме Пятницы, получают по 1 ране.



Когда вы выкладываете на поле участок острова с символом , кладите на него жетон с его порядковым номером: на первый — , на второй —  и т. д. Эффекты тотемов срабатывают немедленно (и только 1 раз).

Когда вы кладёте жетон , положите карту изобретения «Верёвка» в ячейку ожидаемых ресурсов. В конце фазы действий переверните её предметом вверх и положите в одну из ячеек изобретений.

У пятого и шестого символов  нет определённых эффектов.

## Особое изобретение «Плот»


Вы можете спасти Дженни, только построив «Плот». После постройки «Плота» вы должны в одном из последующих раундов выполнить на «Плоте» действие исследования (использовав 1 или 2 фишки действий), чтобы спасти Дженни и доставить её в лагерь. Это действие должно быть выполнено перед тем, как вы построите «Лодку».

Если вы выполняете это исследование с помощью 1 фишки действия и на кубике приключения выпало «?», не тяните карту приключения — вместо этого персонаж, выполняющий действие, получает 1 рану.

## Особое изобретение «Лодка»

Если Дженни находится в лагере и вы построили «Лодку», вы немедленно побеждаете. Вы можете построить «Лодку» только после того, как доставите Дженни в лагерь.



## 4. ВУЛКАНИЧЕСКИЙ ОСТРОВ

Вы должны исследовать определённое количество клеток острова и особых мест на участках с символом . Это количество зависит от числа участвующих игроков (не считая Пятницы) и определяется по таблице на листе сценария.

Выполнив все необходимые действия исследования, вы можете построить «Баркас», чтобы спастись с острова, и тем самым немедленно победить.

### Дополнительная подготовка

Вы начинаете игру на участке острова № 10. Переверните участок № 8 вулканом вверх и положите оба участка на поле так, как показано на иллюстрации на листе сценария.

Положите жетон лагеря на участок № 10 (лагерем вверх). В этом сценарии не применяйте эффекты символов  и  на этом участке.





# ПРИЛОЖЕНИЕ

В начале игры переверните карты «Лопата» и «Нож» предметами вверх. Кроме того, положите в ячейку исследования жетон . Он остаётся там до конца игры, означая, что каждое действие исследования в партии требует на 1 фишку больше, чем обычно.

## Особые правила

При строительстве укрытия и повышении уровня крыши или частотола вы можете использовать шкуры вместо дерева. Если вы используете только шкуры, платите меньшую стоимость.

**Пример:** играя вчетвером, вы можете построить укрытие за 4 , 3 и 1 , 2 и 2 или 3 .

В процессе игры персонажи не могут заходить на участок с вулканом, проходить через него, выполнять на нём действия, а также на него нельзя класть маркеры или жетоны.

Начиная с 4-го раунда участки острова (или клетки, если вы их не исследовали) из-за потоков лавы могут становиться недоступными. В начале раунда, перед фазой событий, переверните все участки, расположенные на клетках с номером этого раунда (см. иллюстрацию на листе сценария). Сбросьте все лежащие на них жетоны и маркеры.

**Пример:** в начале 4-го раунда переверните участок острова, на котором вы начинали игру. В начале следующего раунда переверните 2 участка острова, расположенных на клетках с номером 5, и т. д.

Если на участке острова, который вы должны перевернуть, находится лагерь, вы немедленно проигрываете.

Вы не можете переносить лагерь на перевёрнутые участки острова. Если вы должны будете сделать это в результате применения какого-либо эффекта, все персонажи вместо этого получают по 1 ране.



Если на карте есть символ , вы должны положить по 1 белому маркеру (обозначающему вулканический пепел) на 2 участка (клетки) острова. На каждом участке (клетке) острова может лежать только 1 такой маркер. Вы можете класть маркеры пепла на любые участки острова, кроме вулкана (в том числе и на перевёрнутые).

Если вы не можете положить эти маркеры, никаких последствий не происходит (персонажи не получают ран из-за этого).

На выполнение каждого действия на участке (клетке) острова с маркером пепла требуется на 1 фишку действия больше, чем обычно. Этот эффект суммируется с эффектом жетона, лежащего в ячейке исследования, и с любыми другими эффектами, требующими выставления дополнительных фишек действий.



В данном сценарии не кладите жетоны с номерами сразу после выкладки вания на поле участков с символом . Этот символ даёт вам возможность исследовать особое место на этом участке. Когда вы исследуете первое особое место, положите на него жетон , когда исследуете второе — положите жетон и т. д. Каждое особое место можно исследовать только 1 раз.

Число фишек действий, необходимое для исследования, зависит от расстояния между лагерем и особым местом (см. стр. 19). Не забудьте, что жетон в ячейке исследования всегда требует выставления ещё 1 дополнительной фишки.

Когда вы исследуете особое место, тяните и разыгрывайте столько карт тайн, сколько указано в описании эффекта тотема на листе сценария (в случае карт кладов не разыгрывайте их, а кладите в ячейку ожидаемых ресурсов по обычным правилам). Вы не можете решить остановиться после розыгрыша любой карты — вы должны вытянуть и разыграть все указанные карты. Однако вы должны перестать тянуть карты, если это будет сказано в тексте карты. В этом случае действие исследования также считается выполненным успешно. Последние 2 особые места требуют выставления 1 дополнительной фишки действия. Не разыгрывайте символ на участке № 10, на котором вы начинаете игру.

## Особый жетон находки «Старая карта»

Сбросьте этот жетон, когда выполняете особое действие исследования (на одном из участков с символом ), чтобы тянуть и разыгрывать на 1 карту тайны меньше. Вы должны сбросить этот жетон перед тем, как начать тянуть карты.

## Особый жетон находки «Дневник Инди»

Если вы используете этот жетон, игнорируйте эффект одной вытянутой карты с ловушкой. Эта карта считается разыгранной.

## Особый жетон находки «Факел»

Если вы используете этот жетон, игнорируйте эффект одной вытянутой карты с монстром. Эта карта считается разыгранной.

## Особый жетон находки «Старая парусина»

Если вы используете этот жетон в фазе погоды, игнорируйте 1 .

## Особое изобретение «Верёвочная лестница»

Нейтральную фишку действия, полученную при создании этого предмета, вы можете использовать только для исследования особых мест (участков острова с символом ).

## Особое изобретение «Баркас»

Вы можете построить «Баркас» только после того, как выполните все действия исследования, необходимые для победы в этом сценарии.

## 5. ОСТРОВ ЛЮДОЕДОВ

В этом сценарии вы должны уничтожить город людоедов, находящийся на участке острова № 4 (в начале игры он перевёрнут). Для этого нужно выполнить действие охоты и сравнить ваш уровень оружия с силой этого города.

В начале игры сила города равна 21, но она снижается каждый раз, когда вы сжигаете одну из деревень людоедов. Если персонажи останутся в живых к концу раунда, в котором город людоедов будет уничтожен, вы победили.





# ПРИЛОЖЕНИЕ

## Дополнительная подготовка

Не тяните случайные стартовые предметы. Вместо этого возьмите карты «Фляга с ромом» и «Трубка и табак». Кроме того, положите участок острова № 4 лицом вниз на клетку, указанную на иллюстрации на листе сценария. На этом участке находится город людоедов, на который вы должны будете напасть во время партии.

## Особые правила

Перед фазой событий 4-го раунда участок острова № 4 исследуется автоматически. Положите на него жетон 6, чтобы обозначить город людоедов. Начиная с этого момента вы можете на него напасть.

Ваш лагерь не может находиться на участке острова с деревней людоедов, пока она не будет сожжена. Если в результате применения какого-либо эффекта вы должны будете перенести лагерь на такой участок, все персонажи вместо этого получают по 1 ране. Кроме того, пока деревня людоедов не сожжена, действие сбора ресурсов на участке острова с ней требует на 1 фишку действия больше, чем обычно.

Чтобы напасть на деревню или город людоедов, выполните действие охоты. При этом не имеет значения, на каком расстоянии от лагеря находится эта деревня или город. Для розыгрыша боя сравните ваш уровень оружия с силой деревни или города (не нужно тянуть карту зверя).

Сила деревни людоедов равна  $4 + \text{число видимых символов}$  (это число может быть не равно количеству деревень, см. ниже) на участках острова. Если участок с городом людоедов лежит лицом вверх, его символ также учитывается при определении силы деревень. После сравнения силы деревни или города с уровнем оружия персонаж, выполняющий действие охоты, получает столько ран, какова разница между этими значениями.

Если вам удалось сжечь деревню и при этом персонаж не погиб (что привело бы к немедленному проигрышу), закройте чёрным маркером символ на участке с этой деревней. Она больше не учитывается при определении силы остальных деревень.

**Пример:** солдат нападает на деревню людоедов. На острове есть 3 участка с символом, один из которых закрыт маркером. Таким образом, сила деревни равна  $4 + 2 = 6$ . Ваш уровень оружия равен 5, поэтому солдат получает 1 рану.

Сила города равна 21 минус число сожжённых деревень, умноженное на 3.

**Пример:** вы уничтожили 2 деревни людоедов, поэтому сила города равна  $21 - (2 \times 3) = 15$ .

Чтобы победить, вы должны напасть на город таким же образом, как напали на деревню (выполнив действие охоты). Вы не можете напасть на город, пока у вас не будет проложен путь до него по открытым участкам острова. Если персонаж, выполняющий действие охоты, не погибнет при нападении и если персонажи останутся в живых к концу раунда, в котором город будет уничтожен, вы побеждаете.

Пятница не может самостоятельно напасть ни на город, ни на деревню, но может быть помощником в бою для других персонажей.



Если на карте есть символ, все персонажи получают число ран, зависящее от количества сожжённых деревень людоедов. Вычтите это количество из 3, чтобы узнать, сколько ран получит каждый персонаж. Если разница окажется равной 0 или меньше, персонажи не получают ран.

**Пример:** на момент нападения людоедов вы успели сжечь 2 деревни, поэтому все персонажи получают по 1 ране.

После нападения людоедов вы должны немедленно перенести лагерь (со всеми обычными последствиями). Если вы не можете это сделать, вы должны потерять ваше укрытие и понизить уровни крыши и частокола до 0 (вы не можете потерять естественное укрытие). Если вы не построили укрытие, все персонажи получают по 2 раны.



Первые 4 символа на участках острова представляют собой деревни людоедов. Отмечайте их жетонами с номерами в порядке исследования этих участков (положите жетон на первый открытый участок с символом и т. д.). В этом сценарии может появиться не больше 4 деревень, но вы потенциально можете исследовать 5 участков острова с символом. В этом случае пятый участок с символом учитывается при определении силы деревень, но вы не можете его сжечь, поскольку он не является деревней. Не кладите жетон с номером 5 на этот участок (используйте только жетоны с номерами 1–4 для обозначения деревень и жетон с номером 6 для обозначения города людоедов).

При выкладывании на поле каждого участка с символом персонаж, исследовавший этот участок, получает 1 рану. Однако при открытии 4-го символа персонаж получает 3 раны, если вы ещё не создали «Снадобье» (в противном случае он получает 1 рану). После открытия 2-го, 3-го и 4-го символов вы должны также сбросить 1 ресурс или 1 ресурс, если возможно. Вы не можете выбрать для сброса ресурс, которого у вас нет в ячейке доступных ресурсов. Например, если у вас есть 2 ресурса и ни одного ресурса, вы не можете выбрать для сброса ресурса — вы должны выбрать ресурс и сбросить 1 ресурс.

## Особое изобретение «Каноз»

Если вы построили «Каноз», то при выполнении исследования персонаж, выполняющий действие, берёт 2 верхних участка острова из стопки и выбирает 1 из них, а другой замешивает обратно в стопку.

## Особое изобретение «Баллиста»

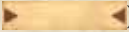
Когда вы строите «Баллисту», повысьте уровень частокола на 2, если у вас построено укрытие. Кроме того, повысьте уровень оружия на 1.





# ПРИЛОЖЕНИЕ

## 6. СЕМЬЯ РОБИНЗОНОВ

В этом сценарии вы должны создать предметы на основе всех 9 изобретений, вытянутых случайным образом в начале игры (без учёта 9 типовых изобретений, обозначенных ). Это должны быть именно те 9 изобретений, которые были выложены в начале партии. Если вы должны сбросить 1 или несколько из этих карт и не можете вернуть их в игру до начала последнего раунда, вы проигрываете.

Кроме того, у вас должно быть достаточно еды, чтобы прокормить новорождённых детей в последних раундах.



Когда в одном из раундов у вас созданы все 9 требуемых предметов, построено укрытие и ваши уровни крыши, частокола и оружия не меньше 1, то если все персонажи вместе с детьми останутся в живых к концу этого раунда, вы побеждаете.



### Дополнительная подготовка


Вытяните из колоды изобретений 9 случайных карт (вместо 5). Чтобы выиграть, вам нужно превратить все эти изобретения в предметы (см. выше).







### Особые правила

В процессе игры у персонажей будут рождаться дети в 7-м, 9-м и 11-м раундах. Каждого из них вы должны обеспечить 1 дополнительной фишкой еды. Деления, соответствующие раундам с 7-го по 12-й, в которых вы должны сбросить дополнительную еду, на листе сценария обозначены -1/-2/-3 . Если у вас не хватает еды, чтобы прокормить ребёнка, вы немедленно проигрываете (в отличие от взрослых персонажей дети не могут голодать). В этом сценарии для участка с лагерем не действует правило одного жетона . Это значит, что в фазе добычи вы можете собирать больше 2 ресурсов. Данное исключение относится только к этому типу жетонов и только к участку острова с лагерем.


Кроме того, на листе сценария есть особое действие освоения, которое позволяет с помощью ровно 2 фишек действий убрать 1 чёрный маркер с любого участка или клетки острова вне зависимости от того, какое значение имеет этот маркер.



Если на карте есть символ , в фазе добычи вы получаете только половину от суммы ресурсов, которые должны были получить по обычным правилам (результат округляйте вниз).

**Пример:** в фазе добычи вы должны были получить 2  и 3 . Половина суммы этих ресурсов с округлением вниз равна 2, поэтому вы можете выбрать, что получить, из следующих вариантов: 2 , 1  и 1  или 2 .



Когда вы выкладываете на поле участок острова с символом , посмотрите, к какому типу местности он относится, и сравните с типами местности остальных участков. Если это первый участок с таким типом местности, закройте его символ чёрным маркером — он считается неисследованным.

### Особый жетон находки «Старые инструменты»

Вы можете создать один из этих предметов бесплатно и без траты действия. Если вы используете этот жетон в фазе действий, положите карту изобретения в ячейку ожидаемых ресурсов. В противном случае этот предмет сразу становится доступным.

### Особый жетон находки «Плуг»

Эффект этого жетона такой же, как и у действия освоения.

### Особый жетон находки «Порох»

Когда вы бросаете кубик голодных зверей в фазе погоды, можете сбросить этот жетон, чтобы перебросить этот кубик. Результат второго броска считается окончательным (вы не можете выбирать между этими двумя результатами).

## 7. УЖАСНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА ОСТРОВЕ КИНГ-КОНГА

В этом сценарии вы со съёмочной группой отправляетесь на неизведанный остров, чтобы снять фильм про гигантскую обезьяну. Однако кое-что пошло не по плану: примат оказался настроен крайне враждебно и начал убивать членов команды. Вы должны соорудить на острове 3 ловушки, а затем поймать Кинг-Конга, выполнив особое действие охоты. Кроме того, для победы вам нужно, чтобы актриса и режиссёр остались в живых.




### Дополнительная подготовка

Вы начинаете игру с укрытием: переверните жетон лагеря укрытием вверх и положите чёрный маркер в ячейку укрытия. Положите по чёрному маркеру на верхние деления шкал крыши и частокола.

### Особые правила







Если на карте есть символ , Кинг-Конг убивает одного члена съёмочной группы (они представлены в нижней части листа сценария) с наименьшим порядковым номером из оставшихся в живых. Положите чёрный маркер на этого персонажа. Актриса является исключением: Кинг-Конг не убивает, а похищает её (см. далее в разделе «Спасение актрисы»). Если Кинг-Конг убивает режиссёра, вы проигрываете.





# ПРИЛОЖЕНИЕ






Каждый раз, когда вы исследуете участок острова с символом , кладите на него жетон с его порядковым номером. В фазе погоды бросайте кубик голодных зверей столько раз, сколько жетонов с номерами лежит на игровом поле, и разыгрывайте каждый результат. Например, если на участках острова лежат жетоны ,  и , в фазе погоды бросайте кубик голодных зверей 3 раза.

Каждый раз, когда в результате броска кубика голодных зверей вы должны понизить ваш уровень частокола ниже 0, понизьте ваш моральный дух на 1, все персонажи получают по 1 ране, а Кинг-Конг убивает члена съёмочной группы с наименьшим порядковым номером из оставшихся в живых (либо похищает актрису, если её номер — наименьший).

Если в фазе добычи ваш лагерь находится на участке острова с символом , все персонажи получают по 1 .

## Спасение актрисы

Если Кинг-Конг похитил актрису, вы должны её спасти, чтобы победить в этом сценарии. Кинг-Конг держит её на участке острова с 4-м символом . Если вы ещё не исследовали все 4 участка с символом , вам нужно продолжать исследовать остров, пока вы их не найдёте. Чтобы спасти актрису, вы должны выполнить особое действие исследования на этом участке. При выполнении этого действия тяните карты тайн, разыгрывая 1 .

## Особый жетон находки «Потерянный реквизит»

Получите бонус члена съёмочной группы с наименьшим порядковым номером из оставшихся в живых (бонусы указаны под портретами членов съёмочной группы на листе сценария).


## Особый жетон находки «Пиротехника»

Вы можете сбросить этот жетон, чтобы игнорировать 1 результат броска кубика голодных зверей.

## Особый жетон находки «Гигантский след»

Вы можете сбросить этот жетон, чтобы получить зелёную нейтральную фишку действия для одного исследования только в этом ходу.

## Особое изобретение «Ловушка»

Вы можете создать этот предмет 3 раза, но только на участках острова с символом . Вы можете соорудить «Ловушки» на участке острова с лагерем или в пределах 2 клеток от него (если вы сооружаете «Ловушку» не на участке с лагерем и не на соседнем с ним участке, то потребуются 1 дополнительная фишка действия). Как только вы соорудите все 3 «Ловушки», вы можете в одном из последующих раундов поймать Кинг-Конга с помощью особого действия охоты.

## Особое изобретение «Транквилизатор»

Когда вы ловите Кинг-Конга с помощью особого действия охоты, этот предмет сокращает понижение уровня оружия с 5 до 1, благодаря чему у персонажей будет больше шансов выжить после этого боя.







## УМЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ





В этом разделе описаны все умения персонажей с подробным объяснением особенностей их применения. Каждый персонаж может использовать любое из своих умений в любое время, но не чаще 1 раза за раунд. Некоторые умения персонаж может использовать только на себя. Например, умение перебрасывать кубик может быть использовано только для кубика, который бросал сам персонаж. Используя умение, закройте его чёрным маркером, чтобы не забыть, что в этом раунде вы его уже использовали. В конце раунда снимите маркеры со всех умений.

### ПЛОТНИК



#### Бережливость

Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы потратить на 1  меньше при выполнении 1 действия. На этапе планирования вы можете вместо 1  отложить в ячейку действия 2 жетона решимости, имеющиеся у плотника в начале фазы действий. Можно использовать жетоны решимости и по-другому — непосредственно во время выполнения действия, чтобы сбросить на 1  меньше (верните отложенную фишку  в ячейку доступных ресурсов). Однако вы не можете отложить меньше  на этапе планирования, рассчитывая на то, что в фазе действий получите жетоны решимости, необходимые для использования этого умения, — все ресурсы (а в данном случае и жетоны решимости, заменяющие ресурсы) должны быть отложены на этапе планирования. В некоторых случаях благодаря этому умению стоимость строительства может снизиться до 0 .

**Пример:** у вас есть 3 , но вы хотите построить укрытие, которое стоит 4 . На этапе планирования плотник может отложить в ячейку строительства 2 своих жетона решимости вместе с общими 3 . Если на этапе планирования у вас только 3 , а у плотника не хватает жетонов решимости, вы не можете построить укрытие в этом раунде.

#### Мастерство

Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы перебросить любой коричневый кубик, брошенный при выполнении действия строительства. Если вы получите жетоны решимости в результате броска кубика успеха, вы не можете их использовать, чтобы перебросить один из кубиков, брошенных при выполнении текущего действия.

#### Новая идея

Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы взять 5 карт из колоды изобретений. Выберите одну из них и положите изобретением вверх в одну из ячеек изобретений на поле. Остальные карты положите в сброс карт изобретений. Если у вас закончится колода изобретений, перемешайте сброс и используйте его в качестве новой колоды изобретений.



# ПРИЛОЖЕНИЕ

## Умелец

Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы получить 1 дополнительную нейтральную коричневую фишку действия. Её может использовать только плотник, только в этом раунде и только для действия строительства. В конце текущей фазы действий уберите её в запас.

## КОК



### Бабушкин рецепт

Сбросьте 2 жетона решимости и 1 🍌, чтобы излечить 2 раны у 1 персонажа или по 1 ране у 2 персонажей. Это умение можно использовать в любое время (не только в фазе ночи).

### Пройдоха

Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы перебросить любой серый кубик, брошенный при выполнении действия сбора ресурсов. Если вы получаете жетоны решимости в результате броска кубика успеха, вы не можете их использовать, чтобы перебросить один из кубиков, брошенных при выполнении текущего действия.

### Каша из топора

Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы получить 1 🍌. Если вы используете это умение в фазе действий, положите фишку 🍌 в ячейку ожидаемых ресурсов, в остальных случаях — в ячейку доступных ресурсов.

### Самогон

Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы в фазе погоды игнорировать 1 ☁️ или заменить 1 ☁️ на 1 🌧️. Это умение можно использовать после броска кубиков погоды.

## ИССЛЕДОВАТЕЛЬ



### Счастливчик

Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы перебросить любой зелёный кубик, брошенный при выполнении действия исследования. Если вы получаете жетоны решимости в результате броска кубика успеха, вы не можете их использовать, чтобы перебросить один из кубиков, брошенных при выполнении текущего действия.

## Разведка

Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы взять и посмотреть 3 участка острова из стопки. Два из них замешайте в стопку, а третий положите на верх стопки. Вы не можете использовать это умение после того, как уже взяли и открыли 1 участок острова во время исследования, чтобы взять ещё 2 участка острова, — вам нужно использовать его перед выполнением исследования.

## Вдохновляющая речь

Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы немедленно повысить моральный дух на 1.

## Поиски

Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы немедленно взять 2 жетона находок и выбрать 1 из них. Если вы используете это умение в фазе действий, положите этот жетон в ячейку ожидаемых ресурсов, а в остальных случаях — в ячейку доступных ресурсов. Второй жетон сбросьте.

## СОЛДАТ



## Следопыт

Сбросьте 2 жетона решимости, чтобы посмотреть верхнюю карту в колоде охоты и вернуть её на верх или под низ колоды. Помните, что порядок карт впоследствии может измениться при перемешивании колоды.

## План обороны

Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы повысить уровень частокола или оружия на 1. Вы можете повысить уровень частокола, только если у вас есть укрытие. Вы не можете использовать это умение после того, как открыли карту, пока полностью не разыграете её эффект.

## Ярость

Сбросьте 3 жетона решимости, чтобы временно получить +3 к уровню оружия во время выполнения солдатом своего действия. Например, вы можете использовать это умение после того, как открыли карту зверя во время охоты. Во всех остальных случаях это умение не может быть использовано (например, в фазе погоды).

## Приманка

Сбросьте 4 жетона решимости, чтобы взять верхнюю карту из колоды зверей и не подсматривая замешать её в колоду охоты. Если в колоде охоты нет карт, эта карта становится первой картой колоды.



# ПРИЛОЖЕНИЕ

## ЭФФЕКТЫ КАРТ

Из-за ограниченной вместимости текста на картах не все эффекты описаны достаточно подробно. Этот раздел содержит более подробное описание эффектов некоторых карт:

### **Бедствие / Починка** (событие)

Вы можете выбрать уровень крыши или частокола, равный 1. В этом случае из-за округления вниз вы ничего не теряете и никаких других последствий не происходит. Однако если уровни и крыши, и частокола равны 0, применяется правило невыполненных требований.

### **Библия** (стартовый предмет)

Вы можете использовать «Библию» дважды за один и тот же раунд. Когда вы выполняете действие обустройства лагеря, можете использовать «Библию», чтобы в дополнение к любому применяемому эффекту этого действия получить 1 жетон решимости и излечить 1 рану. Например, если при игре вчетвером вы решаете повысить моральный дух, ваш персонаж всё равно получает 1 жетон решимости и излечивает 1 рану.

### **Блестящий камень** (монстр)

Если персонаж (или Пятница), разыгравший эту карту, должен провести ночь вне лагеря, не применяйте эффект этой карты в фазе ночи текущего раунда, а положите её в ячейку ожидаемых ресурсов и примените её эффект в следующем раунде.

### **Бурная река / Рытьё канавы** (событие)

В фазе добычи этого раунда вы получаете только половину от **общего** количества положенных ресурсов. Например, если вы должны были получить 4 фишки дерева и 2 фишки еды (в общей сумме 6 ресурсов), вы можете взять 3 фишки дерева или 2 фишки еды и 1 фишку дерева и т. д.

### **Бутылка вина** (клад)

Вы можете применить эффект этой карты, даже если персонаж, который её получил, проводит ночь вне лагеря.

### **Выводок / Сердитая птица!** (приключение при сборе ресурсов)

Пятница не считается игроком при определении количества получаемой еды. Дженни (персонаж в третьем сценарии), напротив, считается игроком.

### **Гамак** (клад)

Когда один из персонажей (кроме Пятницы) отдыхает, он получает 1 жетон решимости в дополнение к обычному эффекту отдыха. Вы не можете использовать «Гамак» совместно с «Лежанкой». Если у вас есть обе эти карты, вы должны выбрать, эффект какой из них хотите использовать. Эффектом этой карты может пользоваться любое количество персонажей в течение одного раунда.

### **Горшок** (изобретение)

Один раз в фазе ночи вы можете сбросить 1 фишку еды, чтобы излечить 1 рану у 1 персонажа.

### **Грибы / Недомогание** (приключение при сборе ресурсов)

Пятница не считается игроком при определении количества получаемой еды. Дженни (персонаж в третьем сценарии), напротив, считается игроком.

### **Дурман** (ловушка)

В течение следующего раунда каждый раз при выполнении действий строительства, сбора ресурсов и исследования вы должны будете один раз перебрасывать каждый кубик успеха, на котором выпадет «успех». Если вы выставите 2 фишки действий, чтобы не бросать кубики, вы всё равно должны будете бросить кубик успеха и разыграть результат броска.




### **Духовая трубка** (ловушка)

Эффект этой карты не применяется к Пятнице.

### **Завывания в лесу / Экспедиция** (событие)

Если в колоде охоты нет карт, выбранная карта зверя становится первой картой колоды. Остальные 2 карты замешайте обратно в колоду зверей. Карта, которую вы положили на верх колоды охоты, может впоследствии не оказаться сверху, если вы должны будете перемешать эту колоду.

### **Загон** (изобретение)

Вы не можете положить маркер на  на участке острова с лагерем — вы можете положить его только на соседний участок. Положите жетон  на участок острова с лагерем. После создания «Загона» переносите этот жетон вместе с лагерем, если только на участке, куда вы переносите лагерь, нет такого же жетона. В противном случае переверните карту «Загон» изобретением вверх и сбросьте выложенный с её помощью жетон .


### **Заплечный мешок** (клад)

Когда персонаж использует эту карту, он может пользоваться её эффектом для каждого действия исследования, выполняемого им в этой фазе действий (неважно, успешно или нет). «Заплечным мешком» может пользоваться только 1 персонаж за раунд.

### **Злой рок / Превосходный отдых** (событие)

Примените эффекты угрозы всех карт событий, лежащих в ячейках угрозы, начиная слева направо. После этого сбросьте их и положите карту «Злой рок» в правую ячейку угрозы.

### **Злоключение** (ловушка)

Примените эффект, описанный на листе сценария под символом .

### **Карта сокровищ** (клад)

Чтобы выполнить действие исследования на этой карте, требуются 2 фишки действий. При этом вам не нужно бросать кубики — действие автоматически выполняется успешно.

### **Катастрофа / Починка инструментов** (событие)

Положите все карты изобретений, лежащие на игровом поле предметом вверх, в ячейку ожидаемых ресурсов. Вы не можете использовать их эффекты до конца текущей фазы действий. Все эти предметы считаются недоступными, и вы не можете их использовать для создания других предметов, для которых требуется наличие определённых созданных предметов. Эффекты жетонов, выложенных с помощью этих предметов (например, «Тропы» или «Загона»), продолжают действовать. В конце фазы действий верните эти предметы на поле. Если сработает эффект угрозы, вы должны будете сбросить 1 предмет и отменить его эффект, если это возможно. Переверните один из предметов изобретением вверх и замешайте его в колоду изобретений.



# ПРИЛОЖЕНИЕ

## **Корзина** (изобретение)

Чтобы использовать «Корзину», нужно на этапе планирования назначить её одному персонажу, выполняющему сбор ресурсов (отложите жетон корзины вместе с его фишкой действий). Если ему не удаётся выполнить сбор ресурсов, то и «Корзина» не приносит ресурсов. Вы можете совместно использовать «Корзину» и «Мешок» для одного и того же действия сбора ресурсов.

## **Лежанка** (изобретение)

Когда один из персонажей (кроме Пятницы) отдыхает, он получает 1 жетон решимости и излечивает 2 раны (вместо применения обычного эффекта отдыха). Вы не можете использовать «Лежанку» совместно с «Гамаком». Если у вас есть обе эти карты, вы должны выбрать, эффект какой из них хотите использовать. Эффектом этой карты может пользоваться любое количество персонажей в течение одного раунда.

## **Мартышки следят за вами / Мартышки атакуют!**

(приключение при строительстве)

Вы можете выбрать уровень крыши или частокола, равный 1. В этом случае из-за округления вниз вы ничего не теряете и никаких других последствий не происходит. Однако если уровни и крыши, и частокола равны 0, применяется правило невыполненных требований.

## **Мешок** (изобретение)

Чтобы использовать «Мешок», нужно на этапе планирования назначить его одному персонажу, выполняющему сбор ресурсов (отложите жетон мешка вместе с его фишкой действий). Если ему не удаётся выполнить сбор ресурсов, то и «Мешок» не приносит ресурсов. Вы можете совместно использовать «Мешок» и «Корзину» для одного и того же действия сбора ресурсов.


## **Молоток и гвозди** (стартовый предмет)

За каждый маркер, снятый с этой карты, вы получаете 1 дополнительную нейтральную коричневую фишку действия, которую можете использовать только в качестве вспомогательной фишки для строительства. Этот стартовый предмет можно использовать дважды за один раунд.

## **Находка в кустах / Размышления** (приключение при сборе ресурсов)

Карту стартового предмета вытяните случайным образом из оставшихся неиспользованных стартовых предметов. Положите эту карту в ячейку ожидаемых ресурсов — она станет доступна в конце текущей фазы действий.



## **Новая стая / Всё пропало** (приключение при сборе ресурсов)

При розыгрыше этой карты из колоды событий закройте маркерами все источники на участке острова с жетоном , который вы положили при розыгрыше этой карты из колоды приключения. Если сам жетон выполняет роль источника (т. е. если на участке острова первоначально не было источника еды), закройте маркером и его тоже. Если жетон не выполняет роль источника, его не нужно закрывать маркером, но его эффект не будет действовать, пока вы не уберёте маркер с закрытого источника еды.

## **Ночное нападение / В поисках зверя** (событие)

При выполнении действия устранения угрозы сила зверя не имеет значения, поскольку боя не происходит, но вы должны понизить уровень оружия (а возможно, и частокола), если это указано на карте зверя. Также вы получаете указанное количество еды и шкур и применяете все прочие эффекты карты.


## **Одеяла** (клад)

За каждый снятый с карты маркер игнорируйте 1  на кубике или на жетоне. Этот символ также не учитывается при подсчёте .

## **Осмотр инвентаря / Ремонту не подлежит** (приключение при строительстве)

Положите по одному маркеру на 2 карты уже созданных предметов (или на 1 карту, если вы создали только 1 предмет). Эти маркеры никак не влияют на игру, пока вы не вытянете эту карту в фазе событий и не примените эффект, описанный в нижней половине карты.

## **Остров не рад незванным гостям / Спасение** (событие)

При розыгрыше этой карты из колоды событий примените 2 раза эффект, описанный на листе сценария под символом . Если сработает эффект угрозы, примените описанный эффект ещё раз.



## **Очаг** (изобретение)

Один раз в фазе ночи вы можете сбросить 1 фишку еды, чтобы излечить 2 раны у 1 персонажа или по 1 ране у 2 персонажей.

## **Петля** (ловушка)

Если ваш уровень оружия равен 2 или меньше, понизьте его до 0. Если он больше 2, понизьте его на 2.

## **Печь** (изобретение)

«Печь» позволяет игнорировать 1  на кубике или на жетоне. Этот символ также не учитывается при подсчёте .

## **Погреб** (изобретение)

Погреб предотвращает порчу обычной еды, но не превращает её в еду, которая не портится (не нужно заменять фишки). Если вам придётся перевернуть «Погреб» изобретением вверх, обычная еда снова будет портиться в фазе ночи.

## **Разрушительный ураган / Ремонт** (событие)

Вы можете выбрать уровень крыши или частокола, равный 1. В этом случае из-за округления вниз вы ничего не теряете и никаких других последствий не происходит. Однако если уровни и крыши, и частокола равны 0, применяется правило невыполненных требований.

## **Ритуальная чаша** (клад)

Эффект этой карты продолжает действовать до тех пор, пока вы не вытяните её в фазе событий и не примените эффект, описанный в нижней половине карты.

## **Сабля** (клад)

«Саблю» может использовать только 1 персонаж за раунд. Персонаж, который использует саблю, может один раз за бой решить, будет ли он применять её эффект. За каждое применение её эффекта персонаж получает 1 рану. «Саблю» можно использовать в бою со зверем, выпавшем на кубике голодных зверей в фазе погоды.

## **Скелет / Записки мертвеца** (приключение при сборе ресурсов)

При розыгрыше этой карты из колоды событий возьмите верхнюю карту изобретения из соответствующей колоды.



# ПРИЛОЖЕНИЕ

## **Снадобье** (изобретение)

Применение эффектов некоторых карт зависит от наличия у вас созданного «Снадобья»: часто оно используется для предотвращения отрицательных последствий. Само «Снадобье» при этом использовать не нужно.

## **Совет / Мозговой штурм** (событие)

При устранении угрозы этой карты возьмите карту изобретения из колоды и немедленно положите на игровое поле изобретением вверх (не кладите её в ячейку ожидаемых ресурсов).

## **Спор / Примирение** (событие)

В этом раунде вы не можете выставлять на действия фишки разных персонажей (включая Пятницу, который не может выступать в качестве помощника в этом раунде). Единственным исключением является действие угрозы на этой карте, на которое нужно выставить фишки двух разных персонажей (или одного персонажа и Пятницы).

## **Старая карта** (клад)

Как только эта карта оказывается в ячейке доступных ресурсов, все персонажи немедленно получают по 1 жетону решимости. Если в игре участвует Пятница, он также получает 1 жетон решимости.

## **Странная болезнь** (ловушка)

Пятница не считается игроком при определении числа маркеров, но вы можете класть маркеры на его карту. Если персонаж (или Пятница), разыгравший эту карту, должен провести ночь вне лагеря, он один получает 2 маркера и в фазе ночи — 2 раны. Дженни (персонаж в третьем сценарии) считается игроком, и на её портрет также можно класть маркеры.

## **Сундук капитана / Поход за сокровищами** (обломки крушения)

Карту стартового предмета вытяните случайным образом из оставшихся неиспользованных стартовых предметов. Положите эту карту в ячейку ожидаемых ресурсов — она станет доступна в конце текущей фазы действий.



## **Травяной настой** (клад)


Эта карта позволяет вам посмотреть верхнюю карту колоды событий независимо от того, к какому типу эта карта относится. Если рядом с колодой событий лежит карта зверя, вы можете посмотреть её вместо карты из колоды.

## **Тревожная ночь / Строительство укреплений** (событие)

Карта зверя, которую вы кладёте рядом с колодой событий, остаётся здесь до начала следующего раунда. Если вы выполните действие устранения угрозы в этом же раунде, замешайте эту карту зверя в колоду охоты. Если в этом раунде вы не устраните угрозу, то в начале фазы событий следующего раунда, перед тем как взять карту события, первый игрок должен будет биться с этим зверем. После этого боя действие устранения угрозы этой карты потеряет свой эффект, поскольку рядом с колодой событий больше не будет карты зверя.

## **Тропа** (изобретение)

Это изобретение позволяет вам в фазе добычи получать ресурс с участка острова, на котором лежит жетон тропы. Если на этом участке доступно больше одного типа ресурса, вы можете выбрать, какой из них получите в фазе добычи. При этом каждый раунд вы можете выбирать разные ресурсы. Если на этом участке также лежит жетон  или , вы получаете 1 дополнительный ресурс, если он совпадает по типу с ресурсом, который вы выбрали для получения с помощью «Тропы».

**Пример:** на участке острова есть источники дерева и еды, жетон  и жетон тропы. В фазе добычи вы можете получить 1 фишку дерева или 2 фишки еды по вашему выбору.

В фазе действий вы не можете собирать ресурс из источника, из которого вы получили ресурс в фазе добычи (чтобы не забыть об этом, закройте жетоном тропы символ источника на участке и уберите жетон с этого символа в конце раунда).

Если на участке острова с жетоном тропы также лежит маркер тумана (во втором сценарии), эффект «Тропы» не действует (вы не получаете дополнительных ресурсов за неё). Тем не менее в фазе действий вы можете собирать ресурсы с этого участка по обычным правилам. Это же правило применяется и в том случае, если вы вынуждены пропустить фазу добычи. Если вы переносите лагерь, «Тропа» становится недоступной. Переверните её карту изобретением вверх и уберите жетон тропы в запас.

## **Тряпьё** (клад)

Вы можете считать 1 снежную тучу за раунд дождевой тучей — вам не нужно сбрасывать дополнительную фишку дерева.

## **Упадок духа / Силы возвращаются** (событие)

Игрок, получивший жетон первого игрока, немедленно становится первым игроком.

## **Ускорение / Людей насмешись** (приключение при строительстве)


Дополнительное действие строительства не требует фишек действий и разыгрывается так, как если бы вы выставили на него 1 фишку. Его должен выполнить персонаж, который вытянул эту карту. Он может выполнить любое возможное действие строительства (создание предметов, сооружение укрытия, повышение уровня крыши, частокола или оружия), на которое хватает ресурсов и требования которого удовлетворены. Если вы построили укрытие только в этом раунде и на участке с лагерем нет естественного укрытия, вы не можете повышать уровни крыши и частокола с помощью этого действия. Также при этом строительстве вы не можете использовать предметы, находящиеся в ячейке ожидаемых ресурсов.

## **Усталость / Склока** (приключение при строительстве)

Только персонаж, открывший эту карту, может излечить свои раны. Он должен немедленно применить этот эффект.

## **Хлыст** (клад)

Повысьте уровень оружия на 1 в конце фазы действий того раунда, в котором получили эту карту.

Один раз за раунд вы можете игнорировать эффект 1 ловушки, когда тянете карты тайн и разыгрываете . Карта, эффект которой вы проигнорировали с помощью «Хлыста», всё равно считается разыгранной. «Хлыст» может использовать только 1 персонаж за раунд.

## **Хляби небесные / Переезд** (событие)

Если вы вынуждены были понизить уровни крыши и/или частокола при переносе лагеря (из-за мгновенного эффекта этой карты), с помощью действия устранения угрозы вы можете повысить уровень того, что было понижено, на 1. Например, если вы понизили только уровень крыши, то и повысить можете только 1 уровень крыши. Если у вас нет укрытия, вы не повышаете ни то ни другое.



# ПРИЛОЖЕНИЕ


## Шлем (клад)

При использовании «Шлема» персонаж получает его эффект для каждого действия охоты, выполняемого им в текущей фазе действий. Его может использовать только 1 персонаж за раунд. Также эта карта может быть использована в бою со зверем, выпавшем на кубике голодных зверей в фазе погоды, но вы должны выбрать персонажа, к которому применить эффект «Шлема».


## Ядовитые споры (ловушка)

Эффект этой карты также действует и на Пятницу. Если персонаж (или Пятница), разыгравший эту карту, должен провести ночь вне лагеря, только он получает 1 рану.

## Яма (изобретение)

В фазе добычи бросьте коричневый кубик ран. Если на нём выпало , немедленно получите 2 фишки еды. Если из-за какого-либо эффекта вы не можете получать еду, вы не можете использовать и «Яму». Если вы должны получить только половину положенных ресурсов, примените эффект «Ямы» перед тем, как вычислять половину.



## ДРУГИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

Многие изобретения, не упомянутые в предыдущем разделе, либо требуются для создания других предметов, либо предоставляют одноразовый бонус (вы можете повысить уровень оружия или частотола, получить дополнительные фишки еды, которая не портится, или положить жетон  на участок с лагерем).

Изобретения «Ремни», «Карта», «Фонарь» и «Щит» предоставляют 1 дополнительную нейтральную фишку действия, каждая из которых может быть использована только для соответствующего действия. «Плот» предоставляет 1 нейтральную фишку действия, которая может быть использована либо для сбора ресурсов, либо для исследования. Эти фишки действий вы можете использовать каждый раунд.

Эффекты изобретений «Дневник» и «Барабан» применяются 1 раз за раунд (в фазе морального духа) и могут быть использованы совместно.

## ЖЕТОНЫ НАХОДОК

Жетоны находок, которые вы получаете при исследовании новых участков, кладите в ячейку ожидаемых ресурсов (см. стр. 20). В конце фазы действий переложите их в ячейку доступных ресурсов, где они становятся доступными для всех игроков. В этот момент вы должны немедленно обменять жетоны «Упавшее дерево» и «Питательные личинки» на 1  или 2  соответственно. Все остальные жетоны находок могут оставаться в этой ячейке до тех пор, пока вы не используете их. Вы можете сделать это в любой момент раунда (за некоторыми исключениями, указанными в описании жетонов).

Если вы используете или сбрасываете жетон находки, уберите его из игры. Полный набор жетонов находок в игре состоит из 18 жетонов, эффекты которых всегда одни и те же (см. их описание ниже), и 4 особых жетонов, эффекты которых зависят от конкретного сценария (см. описание на листе соответствующего сценария и в приложении на стр. 28–33).

Если в результате какого-либо эффекта вы должны сбросить что-либо и у вас есть жетон находки, который позволяет вам это получить, вы не обязаны его использовать (хотя чаще всего это целесообразно).

**Пример:** в фазе ночи вам нужно сбросить 1 фишку еды, чтобы персонаж не остался голодным. Если у вас нет еды, но есть жетон находки «Коза» (который даёт 1 фишку шкуры и 1 фишку еды), вы не обязаны его использовать.



### Свечи

Этот жетон даёт вам 1 нейтральную коричневую фишку действия, которая может быть использована только для 1 действия строительства. На этапе планирования эту фишку можно выставить в качестве вспомогательной по обычным правилам. После выполнения действия уберите её в запас.



### Упавшее дерево

Вы должны немедленно сбросить этот жетон в конце фазы действий и положить 1 фишку дерева в ячейку доступных ресурсов.



### Коза

Если ваш уровень оружия не меньше 1, можете сбросить этот жетон, чтобы получить 1 фишку шкуры и 1 фишку еды (положите их в ячейку доступных ресурсов). Вы не можете использовать этот жетон во время выполнения действий в фазе действий. Вы можете использовать его на этапе планирования фазы действий, в конце фазы действий или в любой другой фазе без ограничений. Если этот жетон находится в ячейке доступных ресурсов (вы ещё не применили его эффект), указанная на нём еда не портится в фазе ночи, поскольку это только потенциальная еда.



### Целебные травы

Если вам доступен «Горшок», можете сбросить этот жетон, чтобы немедленно создать «Снадобье». Если вы используете этот жетон в фазе действий, положите карту «Снадобье» в ячейку ожидаемых ресурсов. В остальных случаях она сразу становится доступной.



### Отвар

Если вам доступен «Горшок», можете сбросить этот жетон, чтобы повысить моральный дух на 1.



### Огромные листья

Игнорируйте 1 дождевую тучу в фазе погоды.



### Питательные личинки

Вы должны немедленно сбросить этот жетон в конце фазы действий и положить 2 фишки еды в ячейку доступных ресурсов.



### Старое мачете

Повысьте ваш уровень оружия на 1.



### Яд

Если вам доступен «Горшок», можете сбросить этот жетон, что повысить ваш уровень оружия на 2.



# ПРИЛОЖЕНИЕ



## Клад

Первый игрок тянет карты тайн, разыгрывая только 1 карту клада. Если вы используете этот жетон в фазе действий, положите эту карту клада в ячейку ожидаемых ресурсов. В остальных случаях она сразу становится доступной.



## Колючие кусты

Если у вас есть укрытие, повысьте ваш уровень частокола на 1.



## Табак

Повысьте моральный дух на 1.



## Овощи

Если вам доступен «Горшок», можете сбросить этот жетон (только в фазе ночи), чтобы излечить 2 раны у 1 персонажа или по 1 ране у 2 персонажей.

## АВТОРЫ ИГРЫ

**Автор игры:** Игнаций Тшевичек

**Правила игры:** Симон Райтенбах

**Редактор:** Пол Гроган

**Автор иллюстрации на коробке:** Венсан

Дютре

**Дизайнеры:** Пётр Слабы, Матеуш Бельский, Михал Зелиньский, Мацей Мутвиль, Рафал Шима, Томаш Бентковский, Матеуш Копач, Ежи Фердын

**Дизайн коробки:** Ага Якимец

**Дизайн поля:** Пётр Слабы

**Дизайн компонентов:** Мацей Мутвиль

**Верстальщик:** Мацей Мутвиль

**Вычитка:** Пол Гроган, Пётр Висневский, Жоффрей Немец, Рафал Шима, К. Б. Дж. Мэтт, Шеви Додд, Гюнтер Шмидль, Марек Спыхальский, Хуэй Сиань, Тони, Виктория, Джейсон, Ори, Бен, Джастин, Патрик

**Издательство:** Portal Games

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, Poland

tel./fax. (32) 334 85 38

www.portalgames.pl

e-mail: portal@portalgames.pl

**Игру тестировали:** Пётр Пеньковский, Михал Орач, Владя Хватил, Матеуш Копач, Томаш Бентковский, Роберт Цёмбор, Энтони Руббо, Данель Язбец, Мэттью Баттерфилд, Маркус Ритгер, Томас Фельдер, Норман, Рю, Томас, Деннис, Джимми, Cnidius, Wassago, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Ciern, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Hubert, Widlak, Zachy, Mst и др. Автор игры благодарит за помощь и поддержку своих друзей, многочисленных участников тестирования на всевозможных мероприятиях, а также Мерри и детей.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Александр

Кожевников

**Дополнительная вычитка:** Валентин Матюша

**Переводчики:** Алексей Перерва, Евгения

Некрасова и Александр Кожевников

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван

Суховай

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru) Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно

## ХОД ИГРЫ (ПАМЯТКА)

ФАЗА	ОПИСАНИЕ
<b>1. ФАЗА СОБЫТИЙ</b> Не разыгрывается в первом раунде!	<ul style="list-style-type: none"> <li>Возьмите верхнюю карту из колоды событий и примените эффект, обозначенный символом.</li> <li>Если разыгранная карта не была картой события, тяните следующую карту.</li> <li>Если на карте есть символ:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>— примените эффект, описанный на листе сценария;</li> <li>? — положите жетон указанного цвета на верх соответствующей колоды приключения.</li> </ul> </li> <li>Примените эффект, описанный в тексте карты.</li> <li>Положите эту карту в правую ячейку угрозы, сдвинув влево другие карты событий, если эта ячейка была занята.</li> <li>Если вы сдвигаете карту события за пределы поля, примените её эффект угрозы.</li> </ul>
<b>2. ФАЗА МОРАЛЬНОГО ДУХА</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Проверьте шкалу морального духа на игровом поле.</li> <li>Первый игрок получает или сбрасывает указанное число жетонов решимости (или излечивает 1 рану).</li> <li>Если он не может сбросить это число жетонов, он получает 1 рану за каждый жетон, который не может сбросить.</li> </ul>
<b>3. ФАЗА ДОБЫЧИ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Получите 1 ресурс из каждого источника на участке острова с лагерем:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>— приносит 1 ;</li> <li>— приносит 1 .</li> </ul> </li> <li>Различные жетоны ( и т. д.) могут менять количество получаемых ресурсов.</li> <li>Положите все полученные ресурсы в ячейку доступных ресурсов.</li> </ul>
<b>4. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ</b>	<p>а) Спланируйте действия, выставив на них фишки действий ваших персонажей.</p> <p><i>Для выставления фишек на действие все необходимые ресурсы должны быть в наличии и все остальные требования должны быть выполнены.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Устранение угрозы:</b> 1 или 2 фишки действий + ресурсы (один раз для каждой карты события).</li> <li><b>Охота:</b> 2 фишки действий (один раз для каждой карты в колоде охоты).</li> <li><b>Строительство:</b> 1 или 2 фишки действий + ресурсы (один раз за раунд для каждого предмета; любое число раз для повышения уровня крыши, частокола или оружия).</li> <li><b>Сбор ресурсов:</b> 1 или 2 фишки действий (может быть больше, если на удалённом от лагеря участке; один раз для каждого источника; не может быть выполнен на участке с лагерем).</li> <li><b>Исследование:</b> 1 или 2 фишки действий (может быть больше, если на удалённом от лагеря участке; один раз для каждого участка).</li> <li><b>Обустройство лагеря:</b> 1 фишка действия (любое число раз).</li> <li><b>Отдых:</b> 1 фишка действия (любое число раз).</li> </ul> <p>б) Когда все фишки будут выставлены, выполните действия в следующем порядке (снимайте фишки после выполнения):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Устранение угрозы:</b> примените эффект карты, сбросьте ресурсы (если требуется), сбросьте эту карту.</li> <li><b>Охота:</b> тяните карту зверя из колоды охоты, сравните силу зверя с уровнем оружия, получите раны, понизьте уровень ресурсов или повысьте уровень крыши, частокола или оружия.</li> <li><b>Сбор ресурсов:</b> положите 1 фишку ресурса из источника в ячейку ожидаемых ресурсов.</li> <li><b>Исследование:</b> положите новый участок острова; отметьте маркерами новый тип местности на изобретениях; положите новую карту зверя в колоду охоты; возьмите жетоны находок, разыграйте эффект тотема.</li> <li><b>Обустройство лагеря:</b> повысьте моральный дух на 1 /или получите 2 жетона решимости.</li> <li><b>Отдых:</b> излечите 1 рану за каждую выставленную фишку.</li> </ul> <p>в) Разыграйте карты кладов и карты созданных предметов, положите предметы на поле, переместите ресурсы и жетоны в ячейку доступных ресурсов, уберите фишки действий.</p>
<b>5. ФАЗА ПОГОДЫ</b> Пропустите, если вы не должны бросать кубики погоды и нет ни одного жетона в ячейке погоды.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Бросьте кубики, указанные на счётчике раундов на листе сценария.</li> <li>Добавьте к результату броска символы на жетонах в ячейке погоды.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Сбросьте 1 фишку дерева за каждую снежную тучу.</li> <li>Вычтите уровень крыши из суммы снежных и дождевых туч, сбросьте 1 фишку еды и 1 фишку дерева за каждую единицу разницы.</li> </ul> </li> <li>Примените эффект кубика голодных зверей.</li> <li>Понизьте уровень частокола на 1, если в ячейке погоды есть жетон шторма.</li> <li>За каждый недостающий ресурс или уровень частокола, который вы не можете понизить, все персонажи получают по 1 ране.</li> <li>Сбросьте жетоны, лежащие в ячейке погоды.</li> </ul>
<b>6. ФАЗА НОЧИ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Сбросьте по 1 фишке еды на персонажа, иначе персонаж получает 2 раны.</li> <li>Вы можете перенести лагерь на соседний участок.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Если вы построили укрытие, то теряете половину уровней крыши и частокола.</li> <li>Если вы не построили укрытие, установите уровни крыши и частокола на 0.</li> </ul> </li> <li>Перенесите жетоны с положительным эффектом вместе с лагерем; сбросьте жетон тропы.</li> <li>Если у вас нет укрытия, все персонажи получают по 1 ране.</li> <li>Сбросьте оставшиеся фишки обычной еды.</li> <li>Уберите маркеры, закрывающие умения персонажей.</li> <li>Передвиньте маркер раунда и передайте жетон первого игрока.</li> </ul>



## РЕСУРСЫ

	Источник дерева, приносит 
	Источник еды, приносит 
	Дерево 
	Еда 
	Еда, которая не портится 
	Шкура 
	Дополнительные маркеры

## ДЕЙСТВИЯ

	Фишка действия
	Дополнительные нейтральные фишки действий для охоты, строительства, сбора ресурсов и исследования
	Охота
	Строительство
	Сбор ресурсов
	Исследование
	Обустройство лагеря
	Отдых

## ТИПЫ МЕСТНОСТИ

	Пляж
	Холмы
	Горы
	Река
	Равнина

## СИМВОЛЫ




### ЛАГЕРЬ, МОРАЛЬНЫЙ ДУХ И РАНЫ

	Укрытие
	Крыша (уровень крыши) +/-1  — повысьте/понижьте уровень крыши на 1
	Частокол (уровень частокола) +/-1  — повысьте/понижьте уровень частокола на 1
	Оружие (уровень оружия) +/-1  — повысьте/понижьте уровень оружия на 1
	Понижьте моральный дух на 1
	Повысьте моральный дух на 1
	Получите 1 рану
	Излечите 1 рану

### КУБИКИ

	Кубики действия строительства
	Кубики действия сбора ресурсов
	Кубики действия исследования
	Приключение
	Рана
	Успех
	2 жетона решимости (провал)
	Кубик дождя
	Кубик зимы
	Кубик голодных зверей
	1 или 2 дождевые тучи
	1 или 2 снежные тучи
	Понижьте уровень частокола на 1
	Сбросьте 1 фишку еды
	Бейтесь со зверем, сила которого равна 3

## КАРТЫ ТАЙН

	Карта клада
	Карта монстра
	Карта ловушки

## ПРОЧИЕ СИМВОЛЫ

	Жетоны особых ран
	Жетон решимости
	Жетон дополнительной еды
	Жетон дополнительного дерева
	Жетон трудоёмкого действия
	Жетон большой опасности
	Жетон переброса
	Жетон тропы
	Жетон шторма
	Жетоны с номерами
	Жетон снежной тучи
	Жетон дождевой тучи
	Жетон лагеря/укрытия
	Тотем
	Карта зверя
	Жетоны приключений
	Жетоны находок
	Игнорируйте 1 дождевую/снежную тучу
	Сколько раз можно использовать этот предмет

## ПРЕДМЕТЫ

	Карта		Лопата
	Нож		Снадобье
	Верёвка		Огонь
	Кирпичи		Горшок