

Робінзон Крузо

ПРИГОДИ НА ПРОКЛЯТОМУ ОСТРОВІ

Ой! А щоб його!

Це вже втретє Вільям вгатив себе молотком по великому пальцю. Хто додумався доручити йому полагодити зруйнований бурдю частокіл? Засунувши палець у рот, він подивився на ліс. Зазвичай вони звальють важку роботу на кока, а Джейн вирушає кудись «на розвідку» в супроводі теслі Марка. І того ранку, як на зло, риболовля не вдалася. Єдиною надією було те, що Роуз вполює здобич, інакше доведеться засинати голодними. Знову.

Вільям усе більше занурювався в похмурі думки. Дров було мало, щоб сигнальний вогонь привернув увагу корабля на відстані. Та й з кожним днем ставало все холодніше. Без знайдених ковдр вони б уже давно замерзли до смерті. Як тут не втратити надію вибратися колись із цього проклятого острова?

ВМІСТ ГРИ.....	2
ПРИГОТУВАННЯ.....	4
ЛИСТИ СЦЕНАРІЇВ.....	6
ЛИСТИ ПЕРСОНАЖІВ.....	7
ОГЛЯД ГРИ.....	8
ПЕРЕБІГ ГРИ.....	8
Фаза подій.....	8
Фаза морального духу.....	9
Фаза видобутку.....	10
Як призначати фішки.....	11
Вимоги до розміщення фішок дій.....	11
Особливі вимоги, пов'язані із жетонами ефектів.....	12
Призначання фішок дій.....	14
Додаткові нічийні фішки дій.....	14
Виконання дій.....	14
Фаза дій.....	15
Усунення загрози.....	15
Полювання.....	15
Бій.....	16
Будівництво.....	16
Збирання.....	18
Дослідження.....	19
Карти таємниць.....	20
Жетони знахідок.....	21
Проведення фази ночі поза табором.....	21
Облаштування табору.....	21

Відпочинок.....	21
Кінець фази дій.....	21
Фаза погоди.....	22
Фаза ночі.....	23
Переміщення табору.....	23
Кінець гри.....	23
ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА.....	24
Невиконані вимоги.....	24
Відмінності між жетонами та маркерами.....	24
Доступні та майбутні ресурси.....	24
Початкове спорядження, предмети та скарби.....	24
Скидання карт, жетонів знахідок тощо.....	25
Інформація під час гри.....	25
Золоте правило.....	25
Важливі поняття.....	25
Гра вдвох і соло-гра.....	26
Додаткові персонажі (П'ятниця і собака).....	27
Варіанти.....	27
ДОДАТКИ.....	28
Сценарії.....	28
Особливі вміння персонажів.....	33
Особливі ефекти карт.....	34
Інші винаходи.....	37
Жетони знахідок.....	37
Огляд гри.....	38
Символи.....	40

ВМІСТ ГРИ

9 КУБИКІВ ДІЙ

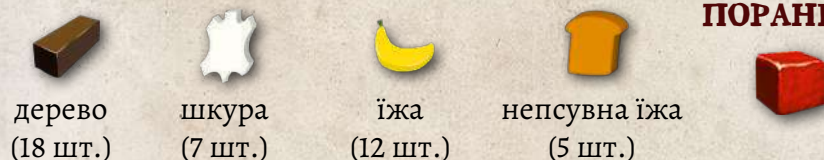


3 КУБИКИ ПОГОДИ



30 НАЛІПОК ДЛЯ ФІШОК

ДЕРЕВ'ЯНІ МАРКЕРИ РЕСУРСІВ



15 ЧОРНИХ МАРКЕРІВ



15 БІЛИХ МАРКЕРІВ



5 СИНІХ МАРКЕРІВ



1 МАРКЕР РАУНДУ



8 ФІШОК ДІЙ ГРАВЦІВ



10 НІЧИЙНИХ ФІШОК ДІЙ

11 ПАЙТОК ОСТРОВА



3 ЖЕТОНИ ПРИГОД



3 ЖЕТОНИ ПОГОДИ



20 ЖЕТОНІВ РІШУЧОСТІ



22 ЖЕТОНИ ЗНАХІДОК



12 ЖЕТОНІВ ОСОБАЛИВИХ ПОРАНЕНЬ

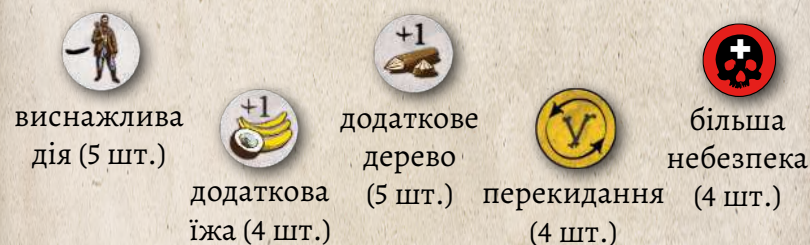


6 ЖЕТОНІВ НОМЕРІВ

(для ефектів сценаріїв)



22 ДОДАТКОВІ ЖЕТОНИ



1 ЖЕТОН ПЕРШОГО ГРАВЦЯ



1 ЖЕТОН ТАБОРУ / УКРИТТЯ



1 ЖЕТОН КОШИКА



1 ЖЕТОН МІШКА



1 ЖЕТОН СТЕЖКИ



73 КАРТИ ПОДІЙ



лице



зворот

52 КАРТИ ТАЄМНИЦЬ



пастка
(13 шт.)

скарб
(26 шт.)

істота
(13 шт.)



зворот

3 КАРТИ УЛАМКІВ



лице



зворот

90 КАРТ ПРИГОД

Будівництво (30 шт.)

Збирання (30 шт.)

Дослідження (30 шт.)



лице / зворот



лице / зворот



лице / зворот

П'ЯТНИЦЯ

карта й фішка
дії (біла)



СОБАКА

карта й фішка
дії (фіолетова)



30 КАРТ ВІНАХОДІВ



сторона винаходу



сторона предмета

1 КАРТА «ОБЛАШТУВАННЯ ТАБОРУ»



для гри вчотирьох

8 КАРТ ПОЧАТКОВОГО СПОРЯДЖЕННЯ



лице



зворот

16 КАРТ ЗВІРІВ



лице



зворот



1 ІГРОВЕ ПОЛЕ

4 ЛИСТИ СЦЕНАРІЇВ (двосторонні)



4 ЛИСТИ ПЕРСОНАЖІВ (чоловічий і жіночий варіанти)



ПРИГОТУВАННЯ

1 Покладіть ігрове поле на центр стола.

2 Виберіть сценарій для гри. Для першої партії радимо взяти вступний сценарій «Уцілілі». Покладіть вибраний лист сценарію біля поля і розмістіть маркер раунду на першу поділку треку раундів. Докладніше про листи сценаріїв див. на с. 6.

Наведені нижче правила описують приготування для 3 і 4 гравців. Зміни в приготуваннях для 1 чи 2 гравців можна знайти на с. 26. Якщо деякі правила відрізняються, вони зазначені на листі сценарію та в розділі «Додатки» на с. 28–32.

3 Кожен гравець бере випадковий лист персонажа та кладе його перед собою. Якщо хочете, можете вибрати персонажів, які вам подобаються. Невибрані листи персонажів поверніть у коробку. Докладніше про листи персонажів див. на с. 7.

Крім того, кожен гравець бере:

- а) 2 фішки одного кольору (синього, жовтого, чорного або оранжевого).
- б) 1 маркер поранення, який треба покласти на початкову квадратну поділку ліворуч від треку поранень.
- в) Карту винаходу, зазначену в правій частині листа персонажа. Її треба покласти стороною винаходу догори біля правого краю листа персонажа.

4 Візьміть решту всіх карт винаходів (зокрема карти винаходів невибраних персонажів).

- а) Виберіть 9 початкових карт винаходів (назви цих карт надруковані на світлішому тлі й позначені двома стрілками) і покладіть їх стороною винаходу догори в довільному порядку в зоні доступних винаходів на ігровому полі.
- б) Перетасуйте решту карт винаходів і покладіть їх біля поля стороною винаходу догори, утворивши колоду винаходів.
- в) Візьміть 5 верхніх карт із колоди винаходів і покладіть їх стороною винаходу догори біля початкових карт винаходів на полі.
- г) Насамкінець покладіть 1 чорний маркер на карту «Лопата» (початковий винахід), закривши її тип місцевості (пляж). **Примітка.** Не робіть цього, якщо граєте сценарій, який починається не на пляжі (сценарій № 4).

5 Покладіть білий маркер на поділку «0» треку морального духу на полі.

6 Покладіть чорний маркер на верхню поділку треку рівня зброї (рівень 0). Протягом гри ви покладете чорні маркери в комірку укриття та на треки рівня даху й рівня частотоку.

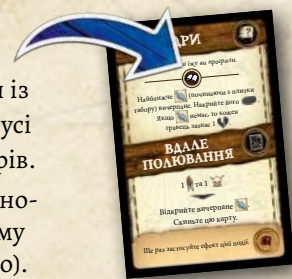
7 Розділіть карти пригод за зворотами на три колоди. Ретельно перетасуйте кожну з них і покладіть їх долілиць у відповідні комірки на полі. Біля кожної колоди дій покладіть 3 кубики дій, що відповідають кожній колоді (як показано на малюнку навпроти).



ПРИГОТУВАННЯ



- 8 Перетасуйте карти звірів і покладіть їх долілиць біля поля, утворивши колоду звірів.
- Примітка. Комірка на ігровому полі призначена для колоди полювання, яка буде створена під час гри.
- 9 Перетасуйте карти таємниць. Покладіть їх колодою долілиць біля ігрового поля.
- 10 Візьміть 11 плиток острова.
 - а) Знайдіть плитку 8 і покладіть її горілиць на крайню ліву клітинку центрального ряду поля.
 - б) Покладіть жетон табору на цю плитку стороною  догори.
 - в) Перемішайте решту плиток острова й покладіть стосом долілиць біля ігрового поля.
- 11 Візьміть 8 карт початкового спорядження, візьміть із них 2 випадкові карти й покладіть їх горілиць біля поля. Вони доступні всім гравцям, але кожен з них можна використати лише двічі за партію. Покладіть 2 білі маркери у відповідні комірки на кожній карті (по 1 за кожне використання). Решту карт початкового спорядження відкладіть убік.
- 12 Перемішайте жетони знахідок і покладіть їх стосом долілиць біля поля.
- 13 Покладіть усі ресурси, кубики дій і погоди, додаткові фішки дій, а також усі додаткові жетони та маркери біля поля.
- 14 Покладіть карту уламків «Ящики з їжею» у праву комірку загрози на полі.
- 15 Візьміть карти подій.
 - а) Розділіть їх на два стоси: в одному будуть усі карти із зображенням символу книжки () , а в іншому — усі карти із символами пригод () () () усіх 3 кольорів.
 - б) Окремо перетасуйте обидва стоси. Візьміть із кожного стосу вдвічі менше карт, ніж раундів у вибраному сценарії (у разі потреби заокруглюючи до більшого). Наприклад, сценарій № 1 триває 12 раундів, тому ви берете по 6 карт із кожного стосу.
 - в) Перетасуйте разом узяті з обох стосів карти, не дивлячись на них. Покладіть їх долілиць у відповідну комірку на полі, утворивши колоду подій. Решту карт подій поверніть у коробку.
- 16 Якщо ви граєте вчотирирох, покладіть у відповідну комірку на полі карту «Облаштування табору».
- 17 Наймолодший гравець стає першим гравцем і отримує жетон першого гравця.



ЛИСТИ СЦЕНАРІІВ

Усі листи сценаріїв схожі за структурою, але кожен сценарій відрізняється оформленням і деякими особливими правилами. Ми радимо почати з першого сценарію і проходити їх за порядком, бо кожен сценарій складніший за попередній.

- А** Назва сценарію.
- Б** Сюжет сценарію.
- В** Ціль сценарію.
- Г** Трек раундів.
- Д** Погодні умови (показує, які кубики погоди треба кидати в кожному раунді).
- Е** Додаткові правила приготування до сценарію.
- Ж** Особливі правила сценарію.
- И** Пояснення символу тотема. Якщо ви відкриваєте плитку острова з таким символом, то застосовуєте описаний тут ефект. Іноді це негайний ефект, а іноді треба розмістити жетон номера, який згодом дасть змогу гравцеві виконувати особливі дії на цьому острові (наприклад, досліджувати особливі локації).
- К** Особливі жетони знахідок, які мають різні властивості в різних сценаріях.
- Л** Пояснення символу книжки в цьому сценарії. Якщо ви берете карту події з цим символом, то повинні застосувати цей ефект.
- М** 2 особливі винаходи, що доступні лише в цьому сценарії (вони надруковані на листі й недоступні у вигляді карт).
- Н** Деякі сценарії мають додаткові елементи (як-от трек поранень Дженні в цьому прикладі).

Сценарій 3

Вас викинуло на безлюдний острів. Усе й так доволі кепсько, а тут ще й красуня Дженні, дівчина з вашого корабля, застрягла на верхівці рифу посеред океану... Вам треба змайструвати пліт і врятувати її! А потім ви повинні якнайшвидше змайструвати човен, щоб утекти з острова, на який суне ураган...

Дженні в біді!

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

ОСОБЛИВОСТІ ПРИГОТУВАНЬ
ви взяли як початкове спорядження «Барометр», то скиньте його й візьміть іншу карту.

ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ
У цьому сценарії є дві цілі.
Перша ціль — врятувати Дженні. Для цього вам треба створити «Пліт» і виконати на ньому дію дослідження, щоб привезти Дженні до вашого табору. Якщо Дженні загине, ви програли.
Друга ціль — побудувати «Човен», щоб урятуватися з острова. Якщо ви виконаєте ці дві умови, то відразу перемагаєте.

ІНШІ ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА — ДЖЕННІ
Дженні зазнає 2 поранень під час кожної фази ночі, поки її не врятують. Коли ви врятуєте її, візьміть додаткову фішку, яка представлятиме Дженні. Тепер врахуйте її одним із гравців:
• на неї діють усі події, які впливають на всіх гравців, а також правило невиконаних вимог;
• на неї впливає погода;
• під час фази ночі вона повинна їсти; вона може зазнати поранення, якщо почуватиме просто неба.
Після порятунку Дженні вартість будівництва укриття, даху та частоколу не змінюється.
Вона не може стати першим гравцем. Під час фази дій Дженні може тільки відпочивати, віділюючи 1 поранення («Ліжко» чи «Гамак» на неї не діють).

Відкривши плитку із символом тотема, покладіть на неї жетон номера. Позначайте їх у порядку зростання, щоб на першій плитці з тотемом був жетон 1, на другій — 2, і т. д.

СЛИЗЬКЕ КАМІННЯ
1 Гравець, який дослідив плитку з цим символом, зазнає 2.

СТАРИЙ ЦВИНТАР
2

ЗАЛИШКИ РАНГОУТА
3 Покладіть винахід «Мотузка» в комірку майбутніх ресурсів.

РОЗТРОШЕНИЙ АЕРОСТАТ
4

ТРАВИ
+1

ЗРУЙНОВАНА ХАТИНА
2

ПІСТОЛЕТ
Тимчасово дає +3

ЛІАНИ
+

ШТОРМ
Наближається ураган, на табір суне буря.
-1

ПЛІТ
Врятуйте Дженні.
? = 1

ЧОВЕН
Ви перемогли!

Н

ЛИСТИ ПЕРСОНАЖІВ



1 ПЕРСОНАЖ

Персонаж — це особа, представлена листом персонажа та двома фішками дій. Коли в грі згадується персонаж, це завжди стосується такої особи.

На кожному листі персонажа є чоловіча та жіноча сторони, тому кожен гравець може вибрати стать свого персонажа на початку гри. Стать не має ніяких ігрових ефектів.

2 ОСОБЛИВІ ВМІННЯ

Кожен персонаж має 4 особливі вміння, які він може використовувати в будь-який час. Щоб використати вміння, гравець повинен скинути вказану кількість жетонів рішучості. Кожне вміння можна використати лише 1 раз за раунд. Використавши вміння, позначте його на листі персонажа 1 чорним маркером. Наприкінці фази ночі вилучіть усі такі маркери. Усі особливі вміння описані в розділі «Додатки» на с. 33–34.

3 ПОРАНЕННЯ

Кожен персонаж має власний трек поранень. Щоразу коли персонаж зазнає , маркер поранення  переміщують на 1 поділку праворуч (пропускайте стрілки морального духу). Щоразу коли ви пропускаєте стрілку морального духу, моральний дух групи знижується: страждання персонажа пригнічують усіх. Щоб позначити це, перемістіть маркер морального духу на 1 поділку ліворуч, якщо це можливо.

Якщо маркер поранення досягає останньої поділки , то персонаж негайно гине, і всі зазнають поразки.

Персонажі можуть виліковувати поранення: за кожен  перемістіть маркер поранення на 1 поділку ліворуч. Якщо таким способом маркер проходить через стрілку морального духу, то це не покращує моральний дух.

Персонажі можуть лікуватися лише вночі — за допомогою ефектів предметів і скарбів або за допомогою жетонів знахідок. **Виняток.** Дія відпочинку й карти / ефекти із ключовим словом «негайно». Особливі поранення (див. пункт 4) не можна вилікувати звичайним способом.

4 ЗОБРАЖЕННЯ ТА ОСОБЛИВІ ПОРАНЕННЯ

На кожному листі персонажа зображено персонажа з комірками, що позначають голову, руку, живіт / тулуб і ногу. Протягом гри персонажі можуть зазнати особливих поранень цих частин тіла. Ви позначатимете це особливими жетонами поранень. Кожна комірка може містити кілька жетонів.

Зазнаючи особливих поранень, ви лише викладаєте ці жетони на відповідні місця; це ніяк не пов'язано зі звичайними пораненнями. Особливі поранення залишаються на зображенні персонажа, доки ви їх не вилучите завдяки ефекту певної карти.

5 ВИНАХІД ПЕРСОНАЖА

Кожен персонаж у грі має 1 особистий винахід. Цей винахід може створити лише цей персонаж (за звичайними правилами, див. с. 18), але інші персонажі можуть допомогти зі створенням. Після успішного створення винаходу персонаж негайно отримує 2 жетони рішучості й кладе їх у свій запас. Цю карту перевертають стороною предмета догори, кладуть на поле й трактують після цього як звичайний предмет. Якщо внаслідок ефекту карту перевертають назад, то її знову кладуть біля листа персонажа. Персонаж може знову створити цей винахід й отримати 2 жетони рішучості.



ОГЛЯД ГРИ

Ви повинні діяти спільно, щоб досягти цілі сценарію за визначену кількість раундів. Часто для цього треба створювати особливі предмети або досліджувати певні локації (див. листи сценаріїв і розділ «Додатки» на с. 28–32). Ви повинні співпрацювати, щоб долати перешкоди, бо ви виграєте лише всі разом. Якщо вам не вдасться досягти цілі сценарію протягом відведеного часу або якщо один із персонажів загине, усі гравці програють гру.

Раунд гри складається із 6 фаз:



1. ФАЗА ПОДІЙ

Ви відкриваєте карту події й застосовуєте її ефект. Потім цю карту кладуть у праву комірку загрози, переміщуючи інші карти, що може активувати ефекти загрози. Іноді треба взяти й розіграти кілька карт.



2. ФАЗА МОРАЛЬНОГО ДУХУ

Залежно від позиції маркера морального духу, перший гравець отримує 1–2 жетони рішучості (якщо моральний дух групи високий) або втрачає 1–3 жетони (якщо моральний дух групи низький).



3. ФАЗА ВИДОБУТКУ

Ви отримуєте ресурси залежно від того, на якій плитці острова розташований ваш табір. Ці ресурси відразу стають доступними.



4. ФАЗА ДІЙ

Ця найважливіша фаза гри складається з двох етапів. Спершу гравці обговорюють, які дії виконуватимуть їхні персонажі, і розміщують фішки у відповідних зонах поля. Після того як усі розмістять свої фішки, ви виконуєте дії в установленому порядку.



5. ФАЗА ПОГОДИ

Залежно від результату кидка кубиків погоди та/або жетонів погоди, вам усім, можливо, доведеться зіткнутися із суворими погодними умовами острова та, можливо, з голодними тваринами.



6. ФАЗА НОЧІ

Група може перемістити свій табір, а потім кожен персонаж повинен з'їсти їжу. Персонажі нарешті зможуть трохи відпочити (сподіваємося, після того як знайдуть або побудують укриття).

Зображені вище символи фаз відповідають символам на полі. Наприклад, колоду подій розміщують під відповідним символом у верхньому лівому куті ігрового поля. На наступних сторінках детально описано кожну фазу.

ПЕРЕБІГ ГРИ

І. ФАЗА ПОДІЙ



Пропустіть цю фазу в першому раунді.

Починаючи з другого раунду, перший гравець бере верхню карту з колоди подій. На початку гри в колоді подій є лише карти подій. Однак протягом гри деякі карти пригод і/або таємниць можуть бути затасовані в цю колоду.

Якщо ви берете карту пригоди або таємниці з колоди подій, подивіться на нижню половину цієї карти, прочитайте вголос назву карти й художній текст, виділений курсивом, а потім застосуйте ефект цієї події. Потім скиньте цю карту й візьміть ще одну карту з колоди подій (як зазначено на самій карті пригоди чи таємниці). Цілком імовірно, що ви можете взяти кілька карт пригод і/або таємниць із колоди подій, перш ніж нарешті візьмете карту події.

Узявши карту події, послідовно виконайте такі кроки:

1. Прочитайте назву карти й виділений курсивом художній текст.
2. Якщо у верхній частині карти є символ пригоди (?/??/??), покладіть жетон пригоди відповідного кольору на колоду того ж кольору (коричневий — колода будівництва, сірий — збирання, зелений — дослідження), якщо його там ще немає. Якщо на карті зображено ⚡, застосуйте ефект із листа сценарію (див. лист або розділ «Додатки» на с. 28–32).
3. Застосуйте ефект події карти.
4. Покладіть карту в праву комірку загрози на полі. Якщо в цій комірці була будь-яка карта, то перемістіть її в ліву комірку. Якщо ліва комірка вже зайнята, її карту зсувають за межі поля. Усі карти, які не були переміщені іншими картами, залишаються на своїх місцях.
5. Якщо карту зсувають з ігрового поля, негайно застосуйте її ефект загрози (у самому низу карти), а потім скиньте її.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Приклад

Ви берете карту пригоди (на це вказує її зворот) і застосовуєте ефект події «Шторм». Потім ви скидаєте цю карту й берете іншу, яка також виявляється картою пригоди. Це карта з ефектом події «Хрусь». Цю карту також розігрують, а потім скидають. Наступна карта — це карта події «Незвичайно холодна ніч».

Ви застосовуєте ефект, активований символом книжки (описаний на листі сценарію), після чого застосовуєте ефект події. Насамкінець ви кладете карту в праву комірку загрози, переміщуючи ліворуч карту звідти, а внаслідок цього карту з лівої комірки загрози зсуваєте з поля та активуєте її ефект загрози.



Більшість ефектів подій створюють додаткові проблеми для гравців (наприклад, через розміщення різних маркерів). Іноді вони знижують моральний дух або рівень даху, частоколу чи зброї.

Ці втрати застосовують негайно. **Якщо ви не можете виконати вимоги щодо втрат** (або ще більше знизити рівень даху / частоколу / зброї), **кожен персонаж зазнає 1 поранення** (див. також «Невиконані вимоги» на с. 24). Єдиний виняток — це рівень морального духу; якщо моральний дух уже на найнижчому рівні, він не знижується і персонажі не зазнають поранень через це.

Карта подій також може вимагати проведення бою. Його розігрують так само, як і під час полювання (див. с. 15). **Однак перший гравець повинен один вступити в бій і зазнати всіх наслідків.**

Будь-які ресурси, отримані в цій фазі (наприклад, винагорода за бій або скарби), кладуть у комірку доступних ресурсів; їх можна негайно використовувати. Інші позитивні ефекти також застосовують негайно.



II. ФАЗА МОРАЛЬНОГО ДУХУ



Перший гравець перевіряє поточний моральний дух групи:



- 1 Якщо маркер ліворуч від центру, то моральний дух низький, і перший гравець повинен скинути 1–3 жетони рішучості (відповідно до морального духу).
- 2 Якщо маркер праворуч від центру, то моральний дух високий, і перший гравець отримує 1–2 жетони рішучості (відповідно до морального духу).
- 3 Якщо маркер на крайній правій поділці, то перший гравець може взяти 2 жетони рішучості або натомість вилікувати поранення.
- 4 Якщо маркер на центральній поділці, то перший гравець нічого не отримує і не скидає жетонів.

Під час гри маркер морального духу не може переміститися за лівий чи правий край треку морального духу. Якщо внаслідок ігрового ефекту ви повинні перемістити маркер за край треку, то не переміщуйте його.

Якщо ви повинні скинути більше жетонів рішучості, ніж маєте, то скидаєте всі свої жетони рішучості, а потім зазнаєте по 1 пораненню за кожен жетон, який не можете скинути. Ви не можете добровільно зазнати поранень, щоб не скидати своїх жетонів.

Приклад

Моральний дух на найнижчому рівні. Ви повинні скинути 3 жетони рішучості, але маєте лише 1 жетон. Ви скидаєте цей жетон і зазнаєте 2 поранень.

Жетони рішучості може використовувати лише той гравець, який їх отримав. Гравці не можуть обмінюватися ними. Жетони рішучості можна використовувати відразу після отримання.

ПЕРЕБІГ ГРИ

ІІІ. ФАЗА ВИДОБУТКУ



У цій фазі ви отримуєте по 1 ресурсу з кожного джерела на тій плитці острова, на якій розташовано табір. Кожне джерело їжі дає 1 їжу , а кожне джерело дерева — 1 дерево . Кількість ресурсів, які ви добуваєте, може змінюватися внаслідок наявності різних маркерів і/або жетонів (див. с. 13) або завдяки картам подій. Отримані ресурси кладуть у комірку доступних ресурсів — їх можна використати в цьому раунді.



Приклад

Ваш табір розташований на плитці острова з символами та . Ви отримуєте 1 дерево та 1 їжу, які кладете в комірку доступних ресурсів.

Будь-який персонаж може використати всі доступні ресурси, початкове спорядження, предмети й особливі ефекти карт (не в комірці майбутніх ресурсів).



ІV. ФАЗА ДІЙ



Фаза дій — основна фаза гри, що складається з двох етапів: планування і виконання дій. На етапі планування ви повинні всією групою вирішити, як використати свої фішки дій. Кожен персонаж має 2 фішки дій — це означає, що кожен персонаж може виконати до 2 дій. Деякі ефекти можуть зменшити кількість ваших фішок дій, але ви завжди матимете щонайменше 1 фішку дій. Ви повинні призначити всі фішки дій вашого персонажа, але не обов'язково призначати нічийні фішки дій (зокрема П'ятниці та собаки, див. с. 27).

Примітка. Для виконання деяких дій треба призначити більше ніж 1 фішку. Ці фішки не обов'язково повинні належати одному гравцеві.

Ви виконуєте дії лише після того, як призначите всі доступні фішки дій. Крім того, будь-яку дію можна виконати лише тоді, коли ви призначили на неї щонайменше 1 фішку дій. Завершивши планування, ви повинні виконати дії.

КОРОТКЕ ПОЯСНЕННЯ ДІЙ



1. **УСУНЕННЯ ЗАГРОЗИ.** Цю дію виконують, щоб отримати винагороду, зазначену в нижній частині карти події (зазвичай це жетони рішучості або ресурси). Розігрування карти також запобігає активації ефекту загрози (указаному в самому низу карти).



2. **ПОЛЮВАННЯ.** Ця дія дає змогу групі битися зі звіром, щоб отримати їжу та/або шкуру. Якщо рівень зброї недостатньо високий, персонаж, що розігрує карту, зазнає поранень.



3. **БУДІВНИЦТВО.** Протягом гри можна побудувати різні речі, зокрема укриття з дахом і частоколом, а також створювати зброю. Ця дія також дає змогу перетворювати винаходи на корисні предмети.



4. **ЗБИРАННЯ.** Цю дію виконують, щоб отримати ресурси із джерел їжі та дерева на плитках острова далеко від табору.



5. **ДОСЛІДЖЕННЯ.** Ця дія дає змогу викладати плитки острова на недосліджених клітинках острова на полі.



6. **ОБЛАШТУВАННЯ ТАБОРУ.** Щоразу коли персонаж виконує цю дію, він отримує 2 жетони рішучості, а моральний дух групи підвищується на 1. У грі вчотирьох ви отримуєте 2 жетони рішучості або підвищуєте моральний дух групи на 1.



7. **ВІДПОЧИНОК.** Щоразу коли гравець виконує цю дію, він виліковує 1 поранення.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Якщо не вказано інакше, протягом раунду кожен дію можна виконати кілька разів одним або кількома персонажами.

Дія усунення загрози потребує 1 або 2 фішки дій, як зазначено на карті.

Полювання вимагає 2 фішок дій. Його можна виконати, лише якщо в колоді полювання є щонайменше 1 карта звіра.

Виконання дії будівництва, збирання чи дослідження автоматично вважають успішним, якщо ви призначили на неї 2 фішки. Якщо ви призначили лише 1 фішку, то повинні кинути кубики дії відповідного кольору, щоб визначити, що станеться (див. с. 16). Крім того, дивіться на с. 19 інформацію про виконання дій на відстані далі ніж 1 клітинка від табору.

Облаштування табору та відпочинок вимагають 1 фішки дії, але їх можна виконуватися кілька разів тим самим або різними персонажами.

ЯК ПРИЗНАЧАТИ ФІШКИ

Щоб позначити вибрані в цій фазі дії, ви повинні призначити фішки дій у відповідних комірках на полі таким способом:



- Щоб виконати дію «Усунення загрози», розмістіть фішку (фішки) на відповідній карті (картах) події.



- Щоб виконати дію «Полювання», розмістіть фішки в комірці полювання.
- Щоб виконати дію «Будівництво», залежно від того що ви збираєтеся побудувати, розмістіть фішку (фішки) в комірці укриття, на треку даху, частоколу чи зброї або на карті винаходу.



- Щоб виконати дію «Збирання», розмістіть фішку (фішки) біля джерела ресурсу на плитці острова, де ви хочете отримати ресурси.



- Щоб виконати дію «Дослідження», розмістіть фішку (фішки) на недослідженій клітинці (клітинках) острова, яку хочете дослідити.



- Щоб виконати дію «Облаштування табору», розмістіть фішку (фішки) в комірці дії «Облаштування табору».



- Щоб виконати дію «Відпочинок», розмістіть фішку (фішки) в комірці дії «Відпочинок».



ВИМОГИ ДО РОЗМІЩЕННЯ ФІШОК ДІЙ

Деякі дії мають додаткові вимоги, які треба виконати, щоб отримати можливість розміщувати фішки дії. Вимоги вказані в самій дії: для дії усунення загрози — на карті події, а для дії будівництва — у верхній частині карт винаходів або в комірці витрат для будівництва укриття, даху, частоколу чи зброї. Наприклад, вимоги можуть передбачати скинути потрібні ресурси або мати мінімальний рівень зброї.

Часто також треба мати деякі предмети або дослідити певний тип місцевості, щоб або усунути загрозу, або створити певний предмет. Ці вимоги повинні бути виконані під час етапу планування, тобто під час призначання фішок дій. Усі потрібні ресурси повинні лежати в комірці доступних ресурсів і бути призначеними для дії. Потрібні винаходи повинні бути вже створені

ПЕРЕБІГ ГРИ

(їхні карти лежать горілиць). Також ви повинні мати потрібний рівень зброї. Ви не можете нічого використовувати з комірки майбутніх ресурсів для планування (чи виконання) своїх дій. Якщо ви не можете виконати вимоги на етапі планування, то не можете запланувати дію (у цьому раунді ви не призначаєте фішок для цієї дії).

Приклад

У грі втрюх вам треба витратити 3 дерева або 2 шкури, щоб побудувати укриття. Отже, під час плануванні цієї дії ви вже повинні мати 3 дерева (або 2 шкури), щоб розмістити фішку дії в комірці будівництва укриття.



Щоб уникати помилок під час планування, усі потрібні ресурси варто розміщувати біля фішок дій, які ви призначаєте на виконання відповідних дій. У такому разі легше бачити, з якими діями пов'язані певні ресурси, а які ресурси залишаються для інших дій.

Ресурси, призначені на дію, більше не доступні для вимог скидання.

Приклад

У цьому раунді ви хочете побудувати дах для свого укриття, що (у грі втрюх) потребує 3 дерева (або 2 шкури). Вам доступно 4 дерева, тому ви розміщуєте 3 дерева в комірці дії для будівництва даху біля ваших фішок дій. У вас залишається тільки 1 дерево, тому в цьому раунді ви не зможете побудувати частокіл. Однак ви можете використати дерево, щоб підвищити ваш рівень зброї.

Подібне правило також стосується предметів; ви можете використовувати лише ті предмети, які вже маєте з попередніх раундів.

Приклад

Щоб створити «Лук», вам потрібен «Ніж». Це означає, що вам не вдасться створити «Ніж» і «Лук» в одному раунді. Ви не можете створити «Лук», якщо під час розміщення фішок дій не маєте доступного «Ножа», навіть якщо гравець створить «Ніж» у тому ж раунді.

Якщо для виконання будь-якої дії потрібні певні предмети (наприклад, для усунення загрози або створення винаходу), то ці предмети вказані на карті. Ці предмети лише повинні бути **доступні**, їх **не треба** призначати. **Це означає, що кілька персонажів можуть використовувати той самий предмет для кількох різних дій в одному раунді.**

Приклади

- Якщо ви вже створили «Вогонь», то під час того самого одного з наступних раундів можете створити «Ліхтар» і/або «Багаття».
- Один персонаж може вирізати «Спис» за допомогою «Ножа», а інший гравець у той самий час може за його допомогою створити «Ремені».

Після створення предмети зазвичай дають деякі додаткові переваги, які можуть допомогти вам під час гри.

Приклади

- «Вогонь» підвищує рівень частоколу на 1. Це також дає змогу створити «Багаття».
- «Мапа» дає гравцям додаткову нічийну фішку дії для дії дослідження, а також дає змогу створити «Стежку».

Якщо потрібен певний рівень зброї (наприклад, для усунення загрози або полювання), він лише повинен бути доступний — його не треба призначати. Той самий рівень зброї можна використати для кількох дій в одному раунді (винятки дивіться у верхньому лівому куті с. 15).

Примітка. Ви можете полювати, навіть якщо ваш рівень зброї дорівнює 0.

Приклад

Якщо рівень зброї — 2, то один персонаж може виконати дію усунення загрози з карти події «Боротьба за їжу», тоді як другий персонаж може розіграти карту «Полювання на звіра». Третій персонаж також може одночасно використовувати його для полювання.

Більшість дій мають додаткові особливі вимоги (наприклад, для виконання дії полювання потрібна колода полювання). Ці вимоги пояснено в описі відповідної дії.

ОСОБЛИВІ ВИМОГИ, ПОВ'ЯЗАНІ ІЗ ЖЕТОНАМИ ЕФЕКТІВ

Іноді для призначання фішок дій треба виконати особливі вимоги. Вони з'являються протягом гри внаслідок жетонів ефектів або маркерів, передбачених для певних сценаріїв. Жетони пригод важливі лише під час виконання дій, вони не впливають на призначання фішок дій.

Жетони в комірках дій впливають лише на наступну дію цього типу (див. нижче). Якщо в одному раунді виконують кілька дій одного типу, то жетони враховують лише для першої такої дії. Для всіх подальших дій ви можете ігнорувати їх під час призначання фішок дій.

Приклад

Жетон  лежить у комірці дії будівництва. Для першої запланованої дії будівництва в цьому чи будь-якому наступному раунді ви повинні розмістити під час планування додаткову фішку дії. Усі інші дії будівництва в тому ж раунді виконують за звичайними правилами, вони не вимагають додаткових фішок.

Якщо ефект або жетон пригоди розміщують під час фази дій (наприклад, унаслідок ефекту карти), він активується лише після поточної фази дій. Ці жетони не мають значення для додаткових дій в тому ж раунді.



Перекидання

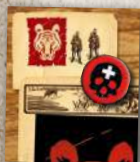


Якщо цей жетон у комірці дії, його ефект активується під час кидка кубика, коли ви виконуєте наступну дію такого типу (див. с. 16). Якщо на кубуку успіху випадає «успіх», його треба перекинути, а потім скинути жетон. Ви застосовуєте новий результат кидка. **Якщо за першим разом ви не викидаєте «успіх», то жетон залишається на місці, і його застосовують до наступної такої ж дії** (навіть у тому ж раунді).

ПЕРЕБІГ ГРИ



Більша небезпека



Якщо цей жетон лежить у комірці дії полювання, то сила звіра збільшується на 1 під час наступної дії полювання (див. с. 15). Після виконання дії жетон скидають.

Якщо цей жетон лежить на плитці / клітинці острова (крім табору), то рівень зброї повинен бути не нижчий за 1 для всіх запланованих там дій. Інакше персонаж, що виконує дію, зазнає 1 поранення під час розміщення фішки дії (якщо там розміщено стос фішок, то поранень зазнає лише власник найвищої фішки). **У цьому випадку жетон не скидають.**



Якщо цей жетон лежить на плитці острова з табором, то будь-який персонаж, який виконує дію в таборі (будівництво, облаштування табору й відпочинок), зазнає 1 поранення, якщо рівень зброї нижчий за 1.



Виснажлива дія



Якщо цей жетон лежить у комірці дії, то під час планування наступної дії такого типу вам треба призначити додаткову фішку дії (2 замість 1, 3 замість 2 і т. д.). Цей жетон треба покласти біля фішок дії, позначаючи, що потрібна додаткова фішка. Після виконання дії цей жетон скидають.



Якщо цей жетон лежить на плитці / клітинці острова (крім табору), то **всі** дії, які виконують там, потребують призначання додаткової фішки дії. **У цьому випадку жетон не скидають.**

Якщо цей жетон лежить на плитці острова з табором, він впливає на дії будівництва, облаштування табору й відпочинку.



Додаткова їжа / Додаткове дерево



Якщо жетон лежить у комірці дії будівництва, то під час наступного планування дії будівництва, для якої потрібно дерево, вам треба призначити їй 1 додаткове дерево. Для нагадування покладіть жетон біля фішок дій і додаткового дерева. Якщо дія успішна, скиньте жетон. Якщо дія неуспішна, поверніть жетон у комірку дії будівництва, і він буде застосований у наступному раунді.

Виняток. Якщо в тому ж раунді інша дія будівництва, що вимагає використання дерева, також успішна, то ефект жетона застосовують до цієї дії, а потім скидають.

Усі жетони в комірках дій або на колодах карт скидають після застосування їхнього ефекту. Жетони в інших комірках на ігровому полі залишаються там до кінця гри, якщо тільки їх не вилучать унаслідок ефекту карти.

Приклад

Жетон лежить у комірці дії будівництва. У цьому раунді ви хочете створити «Яму» (яка коштує 1 дерево) і підвищити рівень зброї на 1 (також коштує 1 дерево). Перша дія, яку ви плануєте — це будівництво «Ями», тому ви призначаєте цій дії 2 дерева разом з вашою фішкою дії, а також жетон. Ви також розміщуєте фішку дії та 1 дерево в комірці зброї. Під час розігрування ви спершу виконуєте дію будівництва «Ями» — і зазнаєте невдачі. 2 дерева повертають у комірку доступних ресурсів. Потім ви виконуєте дію комірки зброї, і вона успішна, тому ви витрачаєте 1 додаткове дерево та скидаєте жетон. Якщо ви не запланували ніяких інших дій будівництва, що вимагають дерева, або створення зброї також було неуспішне, жетон треба повернути в комірку дії будівництва.



Якщо жетон лежить у будь-якій з комірок дії для укриття, даху, частоколу чи рівня зброї, то під час кожного будівництва відповідного об'єкта треба призначити 1 додаткове дерево — однак тільки, якщо вимоги передбачають дерево (а не шкуру, наприклад).

Після використання цих комірок жетон не скидають.

Якщо жетон лежить у комірці фази ночі, то кожен персонаж повинен з'їсти 1 додаткову їжу під час фази ночі або зазнати 1 поранення. **Потім жетон скидають.**

Якщо на плитці острова є жетон або , він дає 1 додаткову їжу або дерево, але тільки, якщо є відповідне джерело, яке не було вичерпане (накрите маркером).

Додатковий ресурс можна отримати або у фазі видобутку (якщо жетон у тій же комірці, що й табір), або у фазі дій (якщо ресурс збирають).

Примітка. Щоб отримати додаткову їжу / дерево, ви повинні зібрати відповідний ресурс.



Жетон не скидають із плитки острова ні в тому, ні в іншому випадку.

Приклад

Плитка острова має джерело їжі, джерело дерева та жетон . Якщо ви збираєте дерево з цього місця, ви збираєте лише 1 дерево; ви не отримуєте додаткову їжу за жетон . Однак якщо замість цього ви зберете їжу, то отримаєте 2 їжі.



Жетони пригод



Якщо будь-який із цих жетонів лежить на колоді пригод, то вам треба взяти карту пригоди (і розіграти її верхню частину) наступного разу, коли ви виконуєте дію такого типу (будівництво, збирання, дослідження), незалежно від того, кинули ви кубик пригод чи ні. Якщо ви кинули кубик пригод, і результат кидка — «?», то ви берете лише 1 карту пригоди.

Після розігрування карти пригоди ви **скидаєте жетон**.

Ефекти маркерів, що залежать від конкретного сценарію, описані на листах сценаріїв і в розділі «Додатки».

ПЕРЕБІГ ГРИ

ПРИЗНАЧАННЯ ФІШОК ДІЙ

Якщо всі вимоги певної дії виконано (є доступні ресурси й предмети тощо), то в комірках таких дій можна розмістити фішки дій. Кількість фішок і місце, де їх треба розмістити, залежить від типу дії.

Якщо для виконання дії треба призначити більше ніж 1 фішку, то це також можуть зробити кілька персонажів. У цьому випадку ви повинні вирішити, хто головний персонаж, а хто йому допомагає. Фішки дій складають стосом так, щоб фішка головного персонажа була зверху. Тільки головний персонаж зазнає наслідків дії (позитивних чи негативних). Наприклад, важкопоранений персонаж усе ще може допомогти іншому, не наражаючись на небезпеку зазнати додаткових поранень.

Приклади

- Ви хочете виконати дію усунення загрози, зазначену на карті події «Примирення». Ви скидаєте карту події, підвищуєте моральний дух й отримуєте 1 жетон рішучості. Якщо два гравці вирішують поставити по 1 фішці дії, вони повинні вирішити, хто з них виконує дію, а отже, отримує жетон рішучості.



- Ви хочете виконати дію полювання, для якої потрібні 2 фішки дій (див. с. 15). Тесля важко поранений, тому ви вирішуєте, що інший персонаж виконає цю дію. Тесля зможе допомогти іншому персонажу без ризику зазнати додаткових поранень.

Для деяких дій (полювання, будівництво даху / частоколу / зброї, облаштування табору або відпочинок) ви можете призначити на дію кілька фішок дій, щоб виконати її кілька разів. У такому разі кладіть фішки дій одну біля одної, а не стосом.

Під час одного раунду можна збирати дерево і їжу з різних джерел, але не можна збирати двічі з одного джерела. Також у кожному раунді ви маєте лише по 1 спробі, щоб створити кожен винахід.

Приклад

У цьому раунді ви хочете двічі підвищити рівень зброї. Два гравці (або той самий гравець двічі) можуть призначити по 1 фішці дії (розмістивши їх одну біля одної), щоб виконати цю дію двічі.

ДОДАТКОВІ НІЧИЙНІ ФІШКИ ДІЙ

Протягом гри можна отримати додаткові нічийні фішки дій. Їх дають, наприклад, карти предметів «Мапа» або «Ліхтар», карти таємниць «Свічки» або «Компас», а також жетони знахідок.

Ці фішки дій використовують так само, як фішки дій персонажа, але їх можна використовувати лише для певних дій. Червону фішку можна використувати лише для полювання, коричневу — для будівництва, сіру — для збирання, а зелену — для дослідження.

Крім того, нічийні фішки дій можна використовувати лише для допомоги, тобто після того, як принаймні 1 фішку дії призначить той персонаж, який потім виконає цю дію. Жодної дії не можна виконати завдяки лише нічийним фішкам дій.

Приклад

Дію дослідження не можна виконати, призначивши лише нічийну фішку дії завдяки «Компасу» або завдяки «Малі».

Як часто можна використовувати нічийну фішку дії, залежить від того, як ви її отримали. Фішки дій, отримані завдяки предметам, можна використовувати в кожному раунді. Фішки дій, отримані завдяки жетонам знахідок, можна використати лише один раз. На всіх інших картах зазначено, скільки разів можна використовувати додаткові фішки — один раз, два рази (як-от фішка дії, яку дає карта «Молоток і цвяхи») чи щораунду.

ВИКОНАННЯ ДІЙ

Після призначення всіх фішок дій ви за порядком виконуєте вибрані дії. Порядок виконання завжди однаковий — зліва направо, як показано внизу поля, починаючи з дії усунення загрози та закінчуючи дією відпочинку. Ви пропускаєте всі дії, для яких не призначили фішки дій.

Після завершення кожної дії гравці повертають собі використані фішки дій. Так легше бачити, які дії ще треба виконати. Якщо ви повертаєте нічийні фішки дій, то або вилучаєте їх із гри, або кладете їх на відповідні карти чи лист сценарію.

Протягом розігрування кожної дії немає встановленого порядку. Наприклад, якщо у комірці загрози є дві карти, і на обох розміщені фішки дій, то ви розігруєте їх у довільному порядку. Виконуючи дію будівництва, ви також можете вибрати порядок створення об'єктів.

Під час фази дій деякі ефекти карт можуть змінити стан гри. Однак дії виконують відповідно до початкового планування, і **зміни застосовують лише після завершення поточної фази дій.**

Приклади

- Карта пригоди «Зламні інструменти» вимагає перевернути карту винаходу «Мапа» стороною винаходу догори. Фішку дії, яку дає «Мапа», ви вже призначили для дії дослідження, щоб виконати пізніше в цьому раунді. Цю дію все ще можна виконати, бо додаткову фішку скидають лише наприкінці фази дій.
- Унаслідок карти пригоди «Зимові заморозки» ви накриваєте джерело їжі. Однак на цьому джерелі все ще залишається інша фішка дії, а цю дію збирання ви ще не виконували. Ви все ще можете виконати її, адже маркер, що накриває дію, вплине на гру лише після завершення цієї фази дій.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Це правило має такі винятки:

- Після будівництва жетон табору відразу ж перевертають стороною укриття догори.
- Отримання або втрата жетонів рішучості відбувається негайно.
- Будь-яка втрата ресурсів відбувається негайно, їх відразу скидають.
- Поранень (а також можливого зниження рівня морального духу) завдають негайно.
- Зміни рівня даху / частоколу / зброї відбуваються негайно. Подальші дії в тій самій фазі дій завжди треба розігрувати, враховуючи поточні значення треків.

Приклади

- Унаслідок дії полювання рівень зброї знизився до 0. Тепер другу дію полювання в цьому ж раунді треба виконувати з новим рівнем зброї 0, а головний персонаж, що виконує другу дію, зазнає її наслідків.
- Карта пригоди знизила рівень частоколу до 0. Наступна дія вимагає подальшого зниження рівня частоколу від головного персонажа (який виконує дію), але рівень частоколу вже дорівнює 0, тому персонаж натомість зазнає 1 поранення.

Будь-які ресурси, скарби, жетони знахідок і створені винаходи, отримані під час дій, завжди розміщують у комірці майбутніх ресурсів (також стосується карт). Вони будуть доступні лише після завершення фази дій. **Якщо персонаж повинен скинути щось, то він мусить зробити це негайно.** Він може скидати ресурси та жетони знахідок лише з комірки доступних ресурсів. Ресурси, призначені для дій, недоступні (і планування дій не можна змінити). Якщо не можна скинути все потрібне, то персонаж зазнає 1 або більше поранень (див. «Невиконані вимоги» на с. 24).



IV. ФАЗА ДІЙ

1. УСУНЕННЯ ЗАГРОЗИ



Розміщення фішок у комірках дії загрози дає винагороду, зазначену на карті події (переважно це жетони рішучості). Крім того, унаслідок виконання дії усунення загрози ви скидаєте карту, що запобігає подальшому застосуванню ефекту загрози в грі. Щоб виконати дію усунення загрози, треба розмістити на карті потрібну кількість фішок дій і ресурсів. Часто також потрібен певний предмет або мінімальний рівень зброї.

Для дії усунення загрози не треба кидати кубики, вона успішна автоматично. Виконуючи дію, дотримуйтеся вказівок на карті (які стосуються тільки гравця, що виконує дію). Потім скиньте карту та всі використані ресурси. **Кожну дію усунення загрози можна виконати лише один раз.**

Кarti уламків — це особливі карти подій, лише одну з яких ви додаєте в гру під час приготувань. Ви можете отримати ранню перевагу, призначивши 1 фішку дії та взявши меншу кількість ресурсів або призначивши 2 фішки дій та взявши більшу кількість. Ви повинні вибрати рівно 1 із цих варіантів, коли розміщуєте фішку чи фішки на карті; ви не можете вибрати обидва варіанти відразу. Ви переміщуєте карти уламків так само, як інші карти подій, після того як берете нові карти подій, але це не призводить до негативних наслідків, коли ви зсуваєте їх з поля; ви просто втрачаєте нагоду отримати перевагу.

2. ПОЛЮВАННЯ



Дія полювання забезпечує вас їжею і, можливо, шкурами, але головний персонаж ризикує зазнати поранень, якщо рівень зброї недостатньо високий. Цю дію можна виконати один раз за кожну карту звіра в колоді полювання, бо на кожного звіра можна полювати лише один раз. Після того як колода полювання вичерпається, цю дію більше не можна виконувати. Однак поки доступна достатня кількість карт, її можна виконати кілька разів за раунд.

Для кожної дії полювання потрібно рівно 2 фішки дій.

Для кожної дії полювання ви кладете стосом фішки дій у комірку дії, і власник верхньої фішки дії стає головним персонажем і виконує дію.

Після виконання дії ви берете верхню карту звіра з колоди полювання, після чого починається бій (див. нижче). Порядок проведення бою аналогічний проведенню бою в інших ситуаціях. Після закінчення бою дію вважають завершеною. **Карту звіра скидають, а всі отримані жетони їжі, шкур і/або жетони знахідок кладуть у комірку майбутніх ресурсів.**

Полювання завжди вважають успішною дією, навіть якщо ви починаєте бій без зброї, зазнаєте поранень і т. д.

ПЕРЕБІГ ГРИ

БІЙ

Щойно починається бій (під час дії полювання, унаслідок ефектів карти події, пригоди чи таємниці, або загибелі голодних тварин), ви повинні послідовно виконати такі кроки (надруковані зліва направо на карті):

1. Порівняйте силу звіра (або іншого ворога) з вашим поточним рівнем зброї. Якщо рівень зброї нижчий, то головний персонаж зазнає 1 поранення за кожну одиницю різниці. Перед боєм можете використати скарби, початкове спорядження та особливі вміння, щоб тимчасово підвищити рівень зброї (це стосується лише поточного бою; рівень володіння зброєю не змінюється). Зробивши це, порівняйте цей новий тимчасовий рівень зброї (значення якого може складатися з кількох джерел) із силою ворога.
2. Фактичний рівень зброї (на ігровому полі, не рахуючи тимчасового підвищення) знижується на вказане значення. Якщо це неможливо, то головний персонаж зазнає 1 поранення за кожен рівень зброї, який не може знизити (див. «Невиконані вимоги» на с. 24).
3. Візьміть зазначену кількість їжі та покладіть її в комірку майбутніх ресурсів.
4. Візьміть зазначену кількість шкур та покладіть їх в комірку майбутніх ресурсів.
5. Рівень частоколу знижується, якщо це можливо. Якщо це неможливо, то головний персонаж зазнає 1 поранення за кожен рівень частоколу, який не може знизити (див. «Невиконані вимоги» на с. 24).
6. Застосуйте будь-які додаткові ефекти карти звіра, з яким ви билися.

Насамкінець, якщо не вказано інакше, скиньте карту.



Сила звіра

Зниження
рівня зброї

Отримана
їжа

У деяких випадках (карти пригод, карти таємниць, результат «Бій зі звіром, сила якого дорівнює 3» після кидка кубика голодних звірів) ука-зано лише силу ворога й ніяких додаткових значень. У такому разі ви розіграєте лише перший та останній кроки проведення бою.

3. БУДІВНИЦТВО

Виконуючи кожну дію будівництва, можете спробувати побудувати укриття, дах, частокіл, зброю або перетворити винахід на предмет. Укриття захищає групу протягом ночі, а дах і частокіл захищають від негоди й небезпечних тварин. Зброя потрібна для полювання і захисту, а винаходи допомагають у різних ситуаціях.

Щоб щось побудувати, потрібні вам предмети та ресурси (дерево чи шкури) повинні бути доступні на початку фази дій. Ці ресурси й потрібні фішки дій розміщують у відповідній комірці дії під час фази планування.

Приклад гри втрюх:



Дії будівництва зазвичай відбуваються «в таборі». Для кожної з них потрібні 1 або 2 фішки дій. Призначання 2 фішок дій **автоматично приводить до успіху**, адже персонажі працюють повільніше й ретельніше. Призначання лише 1 фішки дії ризиковане, тому **вимагає кидка 3 коричневих кубиків дії** (див. нижче). Це може привести до того, що персонаж зазнає поранень під час роботи, вирушить у пригоду або навіть зазнає повної невдачі.

Якщо дія завершується успіхом, усі призначені їй ресурси скидають. Якщо дія завершується невдачею, усі призначені ресурси не скидають, а натомість повертають у комірку доступних ресурсів. Усі призначені жетони рішучості повертають на відповідний лист персонажа.

КИДАННЯ КУБИКІВ ДІЙ

Якщо для дії будівництва, збирання або дослідження ви призначили тільки 1 фішку дії, то під час виконання дії вам треба кинути 3 кубики дії. Для кожного типу дії є по 3 кубики дії:

Будівництво



Збирання



Дослідження



Кожен набір із 3 кубиків складається з кубика поранень, кубика успіху й кубика пригод. Коли треба виконати кидок, ви кидаєте всі 3 кубики одного кольору (якщо не вказано нічого іншого).

Деякі особливі вміння дають змогу персонажам перекинути кубик, витративши жетони рішучості. Ці вміння можна використовувати лише відразу після кидка й перед виконанням будь-якої з цих дій. Отже, будь-які жетони рішучості, отримані внаслідок результату кидка кубика успіху, не можна використати для перекидання будь-якого з кубиків, щойно кинутих під час цієї дії.

ПЕРЕБІГ ГРИ

На гранях кожного кубика є 2 можливі результати:

Кубик поранень



Персонаж зазнає 1 поранення.



Нічого не відбувається.

Кубик успіху



Дія успішна, а отже, її вважають виконаною (ви будете об'єкти, збираєте ресурси або досліджуєте місця).



Дія неуспішна, її вважають невиконаною. Персонаж отримує 2 жетони рішучості.

Кубик пригод



Ви берете верхню карту з відповідної колоди пригод (і розіграєте її верхню частину).



Нічого не відбувається.

Результат кожного кубика не залежить від інших. Навіть якщо дія завершиться невдачею, персонаж усе одно може зазнати поранення (або ні) чи розпочати пригоду (або ні).

Приклад

Намагаючись зібрати ресурси, ви викидаєте   . Ви зазнаєте 1 поранення, дія збирання неуспішна (натомість ви отримуєте 2 жетони рішучості), а потім берете 1 сіру карту пригоди.

Якщо зверху відповідної колоди лежить жетон пригоди, то не треба кидати кубик пригод, адже ви в будь-якому разі повинні взяти карту пригоди. Потім жетон пригоди забирають з колоди й кладуть біля ігрового поля.

Деякі сценарії передбачають будівництво певних об'єктів (наприклад, хрести в сценарії № 2) на певних плитках острова. Правила для цих особливих випадків можна знайти на сторінці сценарію та в розділі «Додатки» (с. 28–32).

Зазвичай дію будівництва можна виконати будь-яку кількість разів за один раунд, якщо ви виконаєте відповідні вимоги й маєте потрібні ресурси. Однак кожен винахід можна використати лише один раз за раунд. Те саме стосується і будівництва укриття. Якщо така дія завершиться невдачею, її можна повторити лише в наступному раунді.



Укриття

Укриття забезпечує захист протягом ночі, захищаючи персонажів від поранень, яких вони зазвичай зазнають, коли сплять просто неба. Після побудови укриття (і лише після цього) жетон табору перевертають стороною укриття догори.

Щоб побудувати укриття, треба призначити певну кількість дерева або шкур (ці ресурси не можна комбінувати). Вартість будівництва зазначена на ігровому полі й залежить від кількості гравців. Наприклад, у грі втрьох будівництво укриття потребує 3 дерев або 2 шкур.

Якщо ви побудували укриття, то не можете його втратити, навіть якщо перенесете табір на іншу плитку острова. Щоб позначити, що ви збудували укриття, покладіть чорний маркер у комірку укриття на ігровому полі. Це не стосується тимчасового укриття, яке можна знайти на плитці острова (див. с. 20).

Якщо табір має укриття (природне або побудоване), то, починаючи з наступного раунду, можете побудувати дах і/або частокіл (див. нижче).



Дах і частокіл

Дах захищає персонажів від негативного впливу негоди, а частокіл — від сильних штормів і деяких інших негараздів (наприклад, від нападу тварин). Дах і частокіл можна побудувати лише за наявності укриття (природного або побудованого). Якщо через якийсь ефект рівень даху або частоколу підвищується, але ви не маєте укриття, то ігноруйте цей ефект.

Рівень даху й частоколу можна підвищувати будь-яку кількість разів протягом раунду. Однак для кожної спроби треба мати окремий стос фішок дій. Витрати на будівництво даху й частоколу дорівнюють витратам на укриття і залежать від кількості гравців (див. таблицю на полі). Щоразу коли ви будете або покращуєте дах чи частокіл, підвищуйте його рівень на 1, переміщуючи маркер на відповідному треку. Рівні даху й частоколу можуть перевищувати максимальне значення, надруковане на полі. У такому разі скористайтеся додатковими маркерами, щоб позначити це.

Приклад

Ви хочете двічі підвищити рівень даху за один раунд. Для цього вам треба двічі запланувати дію, ви не можете двічі збільшити рівень лише 1 дією (навіть якщо призначите 2 фішки дій). Отже, вам потрібна друга дія (з 1 або 2 призначеними фішками дій). Як завжди, фішки дій можуть належати як одному, так і різним персонажам.



Зброя

Зброя потрібна для полювання або боротьби з іншими небезпеками острова. Як дах і частокіл, зброю можна створювати будь-яку кількість разів за раунд, і для кожної спроби щоразу потрібні 1 дерево та 1 або 2 фішки дій. Рівень зброї позначають маркером на відповідному треку. Рівень зброї може перевищувати максимальне значення. Щоб позначити це, скористайтеся додатковими маркерами.

Приклад

У цьому раунді ви хочете створити 2 зброї. Для цього розмістіть 2 фішки дій одну біля одної (тобто ви спробуєте двічі виконати дію).

ПЕРЕБІГ ГРИ

СТВОРЕННЯ ПРЕДМЕТІВ

Винаходи можна знайти:

- на основному полі (винахід може створити будь-хто);
- на карті біля листа персонажа (винахід може створити лише цей персонаж);
- на листі сценарію (винахід може створити будь-хто).

Протягом гри можуть з'явитися й інші винаходи.

Винаходи можна перетворити на предмети, якщо виконати певні вимоги (зазначені у верхній частині карти винаходу). Вимоги містять:

- досліджений тип місцевості;
- інший, уже створений предмет;
- ресурси, які треба скинути.

Після того як ви дослідили тип місцевості (він видимий на плитці острова), то всі винаходи з таким же символом треба накрити чорним маркером. Якщо символ не накритий, то винахід можна створити лише після дослідження потрібного типу місцевості.



Пляж



Пагорби



Гори



Річка



Рівнина



Предмети

Створені предмети дають корисні ефекти (одноразові або постійні). Багато початкових винаходів потрібні для створення інших предметів.

Зазвичай будь-який персонаж може створити будь-який предмет, за винятком карт предметів біля листів персонажів, які можуть створювати лише відповідні персонажі. Персонаж повинен сам виконати дію, але інші персонажі можуть йому допомогти.

Якщо винахід створено, ви кладете його карту в комірку майбутніх ресурсів стороною винаходу догори. Особистий винахід, який був біля листа персонажа, також кладуть у комірку майбутніх ресурсів, і персонаж негайно отримує 2 жетони рішучості.

Наприкінці фази дій візьміть з комірки майбутніх ресурсів карти винаходів, застосуйте їхні ефекти, переверніть карти стороною предмета догори й покладіть їх у відповідні комірки на полі (навіть особисті винаходи).

Зрозуміло, що особливі винаходи, надруковані на листі сценарію, не можна покласти в комірку майбутніх ресурсів. Натомість покладіть на такий винахід чорний маркер, позначивши його створення. Як і з іншими картами в комірці майбутніх ресурсів, винаходи на листі сценарію та їхні ефекти стають доступними лише наприкінці фази дій.

Кожен винахід можна створити лише один раз, за винятком деяких винаходів у конкретних сценаріях.

Під час гри деякі ефекти можуть змусити гравців перевернути предмет назад, стороною винаходу догори. З початку наступного раунду такий предмет перестає бути доступним (однак він усе ще доступний у поточному раунді).

Його треба створити знову, щоб ви могли ним користуватися. Якщо ви перевертаєте винаходом догори карту особистого винаходу, то повинні покласти цю карту біля відповідного листа персонажа. Його можна створити знову, але це може зробити лише персонаж-власник, який під час цього отримує ще 2 жетони рішучості. Такий ефект ніколи не впливає на предмети на листах сценаріїв.

Якщо для будь-яких дій у тому ж раунді потрібен перевернутий предмет, то ви все ще можете виконати ці дії. Через те що предмет був доступний під час планування (і під час призначення фішок дій), дія залишається дійсною, і ви виконуєте її так, ніби предмет досі доступний. Створені предмети, для яких перевернутий предмет був вимогою, не зазнають змін. Ефекти предметів, які застосовують у поточній фазі дій (як-от нічийні фішки дій або ефекти «Кошика», «Мішка» або «Ліжка»), також залишаються доступними протягом усієї фази, адже вони були доступні під час планування. Дії, що використовують ці ефекти, залишаються дійсними, і продовжують використовувати ефекти карт.

Приклад

Якщо ви втратите «Мапу», то більше не зможете створити «Стежку». Однак якщо ви перед тим створили «Стежку», то зберігаєте її.

Якщо предмет, перевернутий стороною винаходу догори, мав додатковий позитивний ефект, його треба скасувати, якщо це можливо. Якщо такий ефект можна скасувати лише частково (наприклад, замало їжі чи низький рівень зброї), то скасуйте настільки, наскільки це можливо. Неможливість (повністю) скасувати позитивний ефект не впливає негативно на гравців.

Приклади

- «Цегла» підвищує рівень частоколу на 1. Якщо пізніше в грі ви перевернете «Цеглу» стороною винаходу догори, то рівень частоколу треба знизити на 1. Якщо це неможливо, то нічого не відбувається.
- Якщо ви втрачаєте «Греблю», то повинні скинути 2 непсувні їжі. Якщо ви їх не маєте, нічого не відбувається.
- Якщо ви втрачаєте «Мапу», але фішка дії від цієї карти була призначена для виконання дії, то фішка залишається активною для поточної дії, але більше не доступна в наступному раунді.
- Якщо ви втрачаєте «Пращу» (яка після створення підвищує рівень зброї на 2), але ваш рівень зброї дорівнює 1, то ви знижуєте рівень до 0, і не зазнаєте подальшого штрафу.

4. ЗБИРАННЯ

Дія збирання вимагає наявності 1 або 2 фішок дій на будь-якій плитці острова, суміжній із плиткою з табором. 2 фішки дій гарантують успіх, а в разі призначення 1 фішки дії треба кинути сірі кубики дій, як описано на с. 16. Розмістіть фішки дій прямо над джерелом, з якого ви збиратимете ресурси.

Ресурси також можна збирати на плитках острова, не суміжних із табором. У такому разі потрібна кількість фішок дій збільшується на 1 за кожен клітинку між табором і плиткою острова, звідки ви збираєте ресурси. Докладніше див. на наступній сторінці. Ресурси можна збирати лише на досліджених плитках острова (бо джерело надруковане на плитці).

ПЕРЕБІГ ГРИ

З кожного джерела можна зібрати ресурси лише 1 раз за раунд. Отже, дію збирання не можна виконати на плитці острова з табором (навіть якщо ви пропустили фазу видобутку), а також неможливо зібрати ресурси з джерел, які вже давали ресурси внаслідок ефекту предмета «Стежка». Не можна збирати ресурси з вичерпаного джерела (чий символ накритий чорним маркером).

Якщо на плитці острова є жетон , а також джерело того ж типу, то гравці можуть зібрати 2 такі ресурси однією дією. Якщо джерела такого ж типу немає (або воно вичерпалося), наявність жетона не дає змоги зібрати ресурс.

Приклад

На плитці острова із джерелом їжі та жетоном  можна один раз за раунд зібрати 2 їжі за 1 дію. Якщо джерело вичерпалося, ви не можете зібрати їжу з цієї плити.

Якщо дія збирання успішна, покладіть 1 ресурс зазначеного виду (їжу або дерево, залежно від джерела, з якого персонаж збирає ресурси) у комірку майбутніх ресурсів. Як ми пояснювали раніше, різні ефекти можуть змінювати кількість зібраних ресурсів (наприклад, жетонів).

ЗБИРАННЯ РЕСУРСІВ ТА ДОСЛІДЖЕННЯ ПЛИТОК, НЕ СУМІЖНИХ ІЗ ТАБОРОМ

Виконуючи дію збирання чи дослідження, гравці починають з плити, на якій розташовано табір. Клітинка або плитка, суміжна з табором, завжди потребує 1 або 2 фішок дій. Якщо ви призначили 1 фішку дії, то також кидаєте кубики дій, а 2 фішки дій означають автоматичний успіх. Ці правила також стосуються плити острова з табором (наприклад, для дослідження особливих локацій).

Якщо кінцева локація не суміжна з табором, то треба використати додаткові фішки дій. Кожна плитка острова, яка лежить на шляху до кінцевої локації, додає 1 фішку дії до загальної кількості. Крім того, шлях до кінцевої локації повинен бути повністю досліджений. Плитку острова або клітинку на відстані 2 кроків від табору можна дослідити за допомогою 2 або 3 фішок дій (див. малюнок). Розмістивши 2 фішки дій ви повинні також кинути кубики дій, а 3 фішки дій означають автоматичний успіх.



5. ДОСЛІДЖЕННЯ

Досліджуючи клітинки острова, ви натрапите на нові джерела їжі й дерева, цікаві знахідки та нові типи місцевості (дають змогу створювати більше предметів). На деяких плитках острова є мисливські угіддя, природні укриття або навіть таємничі локації.

Можна досліджувати лише недосліджені клітинки острова, суміжні щонайменше з 1 вже дослідженою плиткою острова. Деякі сценарії дають змогу досліджувати особливі локації на вже досліджених плитках. Це відбувається так само, як дослідження недосліджених клітинок острова. Особливі локації (храм, печера тощо) описані в сценарії (або в розділі «Додатки» на с. 28–32).

- 1 Джерело дерева
- 2 Джерела їжі
- 3 Карта звіра
- 4 Тип місцевості
- 5 Символ тотема
- 6 Жетон знахідки
- 7 Природне укриття



Будь-яку клітинку можна досліджувати лише один раз за раунд. Гравцям заборонено відправляти дві окремі команди дослідників на ту саму клітинку острова. Це також стосується особливих локацій і раніше досліджених плиток. Крім того, незавершені клітинки у верхній і правій частинах мапи не можна досліджувати.

Дослідження суміжної з табором клітинки острова автоматично успішне, якщо ви призначили 2 фішки дій. Якщо ви призначили тільки 1 фішку дії, то повинні також кинути зелені кубики дій (див. с. 16).

Також можна досліджувати клітинки острова або особливі локації, розташовані на більшій відстані. Для цього потрібні додаткові фішки (див. малюнок ліворуч).

Якщо дослідження успішне, візьміть верхню плитку острова зі стосу й покладіть її горілиць на досліджену клітинку острова. Потім послідовно виконайте такі кроки:

1. Перевірте тип місцевості. Накрийте маркерами символи того самого типу місцевості на картах винаходів на полі та листі сценарію. Тепер ці винаходи можна створити після виконання всіх інших вимог.
2. Якщо на плитці острова зображено символ звіра, ви берете верхню карту з колоди звірів і додаєте її (не дивлячись) у колоду полювання. Перша карта звіра, яку ви візьмете в грі, починає колоду полювання. Потім перетасуйте колоду полювання.
3. Якщо на плитці острова зображено символ тотема, то активується ефект, зазначений у цьому сценарії. У відповідному розділі сценарію пояснено такий ефект. Перший відкритий символ активує перший указаний ефект і т. д.
4. Візьміть указану кількість жетонів знахідок і покладіть їх горілиць у комірку майбутніх ресурсів. Вони поки що недоступні.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Приклад

Ви взяли плитку острова й розмістили її на успішно дослідженій клітинці острова. На плитці указаний тип місцевості «рівнина». На всіх картах винаходів з потрібним типом місцевості (наприклад, «Кошик», «Зілля», «Ліжко» і «Мотузка») є маркер, який указує на те, що потрібна місцевість знайдена. На плитці острова також зображено символ звіра, тому верхню карту звіра затасовують у колоду полювання. Насамкінець треба взяти 2 жетони знахідок і покласти горілиць у комірку майбутніх ресурсів.



На деяких плитках острова є природні укриття. Вони діють так само, як створене укриття, але вам не треба перевертати жетон табору стороною укриття догори. Дах і частокіл також можна побудувати разом із природним укриттям, якщо там немає побудованого звичайного укриття. Однак під час переміщення табору ви втрачаєте весь дах і частокіл, а не тільки половину (див. «Переміщення табору» на с. 23).



КАРТИ ТАЄМНИЦЬ

Колода таємниць складається з кількох типів таємниць. Її використовують лише за певних умов. Ефект карти або жетона, а також особливої локації (у деяких сценаріях) можуть указувати гравцеві взяти карту таємниці.

Якщо ви повинні взяти карти таємниць, то завжди вказується, скільки карт треба взяти та якого типу — скарб , істота  або пастка .

Скарби (за кількома винятками) мають лише позитивні ефекти, тоді як істоти й пастки завжди небезпечні.



Пастка



Скарб



Істота

Якщо ви повинні взяти карти таємниць, то відкривайте карти одну за одною, доки не відкриєте карту будь-якого із зазначених типів, а карти інших типів поки що відкладайте убік. Потім розіграйте знайдену карту таємниці. Скарби кладуть у комірку майбутніх ресурсів, якщо не вказано інакше (їхні ефекти застосовують лише наприкінці фази дій), а ефекти істот і пасток застосовують відразу (однак ви можете спершу використати особливі вміння, скарби тощо).

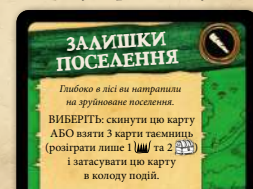
Після того як ви розіграєте першу карту, то можете брати карти далі або зупинитися. Якщо ви вирішили зупинитися, то більше не берете карт таємниць. Якщо ви вирішуєте продовжити, то відкривайте карти далі, як описано вище, поки не натрапите на іншу карту зазначеного типу, яку також розіграєте. Максимальну кількість карт кожного типу не можна перевищувати. Якщо ви відкрили максимальну кількість карт певного типу, то, відкривши ще одну карту того ж типу, також відкладіть її вбік.

Закінчивши брати карти (узявши останню карту дозволеного типу або вирішивши зупинитись), скиньте всі розіграні карти пасток та істот, а всі раніше відкладені убік карти затасуйте назад у колоду.

Відкриті й відкладені вбік карти невідповідного типу не вважають розіграними. Тобто якщо на карті написано «Візьміть 1 карту таємниці (розігруючи лише )», це означає, що ви продовжуєте відкривати карти, доки не відкриєте 1 карту таємниці з символом .

Приклад

Ви застосовуєте ефект карти пригоди «Залишки поселення», яка дає змогу брати карти, доки ви не відкриєте щонайбільше 2 карти скарбів та 1 пастку. Першою ви відкрили карту істоти. Ви відкладаєте її вбік, адже вона не належить до жодного із зазначених типів. Другою ви відкриваєте карту скарбу. Тепер можете зупинитися, але ви вирішуєте продовжувати. Третя карта — це карта пастки, яка зазвичай означає, що станеться щось погане, але в попередньому раунді ваша група знайшла «Батіг», який дає змогу ігнорувати 1 пастку. Тепер ви можете брати лише карти скарбів, тому продовжуєте відкривати карти, доки не натрапите на одну з них. Обидві карти скарбів ви кладете в комірку майбутніх ресурсів, а взятую карту пастки скидаєте. Усі інші карти, які ви відклали вбік, ви затасовуєте назад у колоду таємниць.



ПЕРЕБІГ ГРИ

ЖЕТОНИ ЗНАХІДОК

Натрапивши на жетони знахідок, покладіть їх у комірку майбутніх ресурсів. Наприкінці фази дій усі жетони переміщують у комірку доступних ресурсів, де вони тепер стають доступними гравцям — їх можна обміняти на зазначені на них винагороди. Докладніше про жетони знахідок див. на с. 37.

ПРОВЕДЕННЯ ФАЗИ НОЧІ ПОЗА ТАБОРОМ

Деякі зелені карти пригод і кілька карт таємниць змушують персонажа провести фазу ночі поза табором. У такому разі ви розміщуєте всі отримані карти таємниць, жетони знахідок і ресурси, отримані під час дії, яка змусила вас провести ніч поза табором, на своєму листі персонажа, а не в комірці майбутніх ресурсів. Ці компоненти та їхні ефекти (якщо такі є) до кінця раунду доступні лише вам.

Ресурси, які ви раніше зібрали в цьому раунді (якщо такі були), залишаються в комірці майбутніх ресурсів.

Якщо ви виконуєте іншу дію в тому ж раунді й отримуєте додаткові скарби, жетони знахідок чи ресурси, покладіть їх у комірку майбутніх ресурсів, як завжди, якщо тільки внаслідок іншого ефекту ви знову не проводите фазу ночі поза табором. У такому разі ви можете вибрати, на якій із плиток провести фазу ночі.

Під час фази погоди на персонажа поза табором не впливають ефекти погоди. Сон просто неба (якщо на відповідній плитці острова немає природного укриття) призводить до того, що протягом фази ночі ви зазнаєте 1 поранення. І, певна річ, ви повинні їсти. Якщо на вашому листі персонажа немає їжі, ви зазнаєте 2 поранень (див. також розділ «Фаза ночі» на с. 23).

Ви повертаєтеся в табір на початку наступного раунду. Усі ресурси, якими ви все ще володієте, треба покласти в комірку доступних ресурсів.



6. ОБЛАШТУВАННЯ ТАБОРУ

Облаштування табору підвищує моральний дух групи. За кожну фішку дії, призначену на цю дію, персонаж отримує 2 жетони рішучості й підвищує моральний дух (на треку морального духу) на 1 поділку праворуч (якщо це можливо). Цю дію можна виконати будь-яку кількість разів протягом раунду (щонайбільше 2 рази кожним персонажем).

Якщо ви граєте вчотириох, то кладете в цю комірку карту «Облаштування табору». Це означає, що кожна дія, виконана в цій комірці, або дає 2 жетони рішучості, або підвищує на 1 моральний дух.

7. ВІДПОЧИНОК

Кожна фішка дії, розміщена в цій комірці, дає змогу вилікувати 1 поранення персонажа. Якщо ви вже створили «Ліжко» або знайшли «Гамак», то дія стає ефективнішою (ці два ефекти не можна поєднувати). Дію можна виконати будь-яку кількість разів протягом раунду (щонайбільше 2 рази кожним персонажем). Дією відпочинку не можна вилікувати персонажа від особливих поранень.

КІНЕЦЬ ФАЗИ ДІЙ

Після виконання всіх дій гравці повинні послідовно виконати такі кроки:

1. Перемістіть усі ресурси з комірки майбутніх ресурсів у комірку доступних ресурсів.
2. Перемістіть усі жетони знахідок з комірки майбутніх ресурсів у комірку доступних ресурсів. Вони можуть залишатися там, поки їх не використають. Однак жетон знахідки, що дає 2 їжі або 1 дерево, треба негайно обміняти на ресурси.
3. Застосуйте всі ефекти карт винаходів з комірки майбутніх ресурсів (якщо такі є). Потім переверніть їх стороною предмета догори й покладіть на поле разом з іншими предметами / винаходами.
4. Застосуйте ефекти всіх скарбів з комірки майбутніх ресурсів. Якщо вони мають постійний або майбутній ефект, покладіть їх біля ігрового поля, де відтепер вони будуть доступними всім гравцям.

ПЕРЕБІГ ГРИ

V. ФАЗА ПОГОДИ



У цій фазі ви матимете справу з погодою на острові. Погодні умови визначаються комбінацією кубиків погоди, а також будь-яких жетонів у комірці погоди. Кількість кубиків погоди, які вам треба кинути, змінюється протягом гри та залежить від сценарію і номера раунду.

Приклад

У сценарії № 1:

- У раундах 1–3 ви не кидаєте кубиків погоди.
- У раундах 4–6 кидайте лише кубик дощу.
- У раундах 7–12 киньте всі 3 кубики.

Є 3 різні кубики погоди:



кубик дощу



кубик зими



кубик голодних тварин

Крім того, ви також застосовуєте ефекти будь-яких жетонів погоди в комірці погоди (навіть якщо ви не кидали кубиків).

Спершу ви повинні визначитися з погодою, потім з голодними тваринами, а тоді з можливим штормом.

1. ПОГОДА

Щоб визначити погодні умови, послідовно виконайте такі кроки:

1. Підрахуйте кількість ☁ (на кубиках і жетонах). За кожну снігову хмару треба скинути 1 дерево. Якщо це неможливо, кожен гравець у таборі зазнає 1 поранення (відповідно до правил невиконаних вимог, див. с. 24). Рівень даху не має значення (у таборі холодно, і його треба обігрівати).
2. Потім порахуйте всі хмари ☁ та ☁ на кубиках і жетонах) і порівняйте їхню загальну кількість з поточним рівнем даху. Рівень даху показує, від скількох хмар захищені персонажі. Якщо кількість хмар перевищує рівень даху, ви повинні скинути 1 їжу та 1 дерево за кожну хмару, від якої ви не захищені. Усі персонажі зазнають по 1 пораненню за кожен ресурс, який вони не можуть скинути.

Приклад

На кубика дощу випало 2 дощові хмари. У комірці погоди також є жетон снігової хмари. Рівень даху дорівнює 1, і ви маєте 3 дерева та 1 їжу. Насамперед ви повинні скинути 1 дерево за жетон снігової хмари. Загальна кількість хмар дорівнює 3, а рівень даху — лише 1, тому вам бракує 2 рівнів захисту. Ви повинні скинути 2 дерева та 2 їжі. Ви маєте лише 2 дерева та 1 їжу, тому скидаєте їх, а потім кожен персонаж зазнає 1 поранення (див. «Невиконані вимоги»).

2. ГОЛОДНІ ТВАРИНИ

Якщо тільки на кубика голодних тварин не випала порожня грань, вам доведеться зіткнутися з однією з небезпек.



Скинути 1 їжу



Зменшити рівень
частоколу на 1



Бій зі звіром,
сила якого дорівнює 3

Якщо ви не можете скинути їжу або знизити рівень частоколу, то кожен персонаж зазнає 1 поранення (див. «Невиконані вимоги»).

Якщо в бою рівень зброї нижчий за 3, то кожен персонаж зазнає 1 поранення за кожен одиницю різниці.

Приклад

- Якщо вам треба знизити рівень частоколу, а він уже дорівнює 0, то кожен персонаж зазнає 1 поранення.
- Якщо рівень зброї дорівнює 1, а персонажі повинні битися зі звіром, сила якого 3, то кожен персонаж зазнає 2 поранень.

Під час цього кроку можна застосувати будь-який ефект, що тимчасово підвищує рівень зброї, допомагаючи захистити групу.

Приклад

Ви повинні битися зі звіром, сила якого дорівнює 3, а ваш рівень зброї — лише 1. Ви можете використати «Пістолет» (початкове спорядження), щоб тимчасово підвищити рівень зброї до 4, запобігаючи зазнаванню поранень усіма персонажами.

Якщо ефект карти вказує, що вам треба кинути кубик голодних тварин, але те саме зазначено й на листі сценарію, то ви кидаєте його лише 1 раз.

3. ШТОРМ

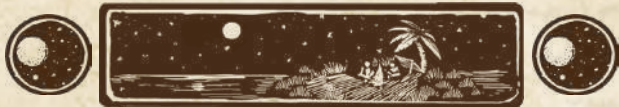
Якщо жетон шторму лежить у комірці погоди, то його ефект застосовують після всіх інших кроків у фазі погоди. Рівень частоколу треба знизити на 1. Якщо це неможливо, кожен гравець зазнає 1 поранення.

Усі жетони погоди скидають наприкінці фази погоди.



ПЕРЕБІГ ГРИ

VI. ФАЗА НОЧІ



У фазі ночі гравці мають можливість лікуватися за допомогою предметів, скарбів або жетонів знахідок. За винятком дії відпочинку та карт / ефектів із ключовим словом «негайно», вилікуватися можна тільки під час фази ночі (але в будь-який час протягом цієї фази).

Приклад

Якщо ви маєте «Пляшку вина» (карта скарбів) та «Овочі» (жетон знахідки), то можете використати їх під час фази ночі, щобвилікувати 4 поранення, розподіливши лікування між персонажами на свій розсуд.



Правила для персонажа, який повинен провести фазу ночі поза табором, описано на с. 21.

Фаза ночі складається з таких послідовних кроків:

- Персонажі повинні поїсти. Скиньте 1 їжу / непсувну їжу за кожного персонажа. Якщо вам не вистачає їжі, то разом вирішіть, хто поїсть, а хто залишиться голодним. Кожен персонаж, який не поїв, зазнає 2 поранень. Ви повинні поїсти, якщо маєте доступну їжу, однак не обов'язково з'їдати доступні вам «Сухарі» (початкове спорядження), хоча, імовірно, ви захочете їх використати.
- Потім ви вирішуєте, переміщувати табір на сусідню плитку чи ні. Пам'ятайте, що від плитки острова, де розташовано табір, залежить, які ресурси ви отримаєте протягом наступної фази видобутку. Також відстань від табору важлива під час виконання дій дослідження і збирання. У розділі «Переміщення табору» праворуч описано, як перемістити табір.
- Якщо ви не побудували укриття і табір не розташований на плитці острова з природним укриттям, то кожен персонаж зазнає 1 поранення за ночівлю просто неба.
- Будь-яка швидкопсувна їжа, яку не можна зберігати (наприклад, у «Льоху», «Ящику» або «Бочці»), псується, тому її треба скинути. Усі інші ресурси й жетони знахідок залишаються в комірці доступних ресурсів.
- Заберіть з листів персонажів усі чорні маркери, якими ви позначали вміння, використані в попередньому раунді.
- Перемістіть маркер раунду на листі сценарію на поділку наступного раунду й передайте жетон першого гравця наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

Можна починати новий раунд.



ПЕРЕМІЩЕННЯ ТАБОРУ

Під час фази ночі можете перемістити табір на суміжну плитку острова (навіть якщо всі персонажі ночують поза табором). Якщо ви збудували укриття і хочете перемістити табір, то укриття залишається, але вам треба наполовину знизити рівень даху й частоколу (втрати округлюють до більшого).

Якщо ви ще не побудували укриття і залишаєте природне укриття, то рівні даху й частоколу знижуються до 0. Це правило також діє, коли ви переміщуєтеся з одного природного укриття в інше.

Приклад

Ви вирішили перемістити табір з гір на рівнину. Ви залишаєте природне укриття з рівнем даху, який дорівнює 3. Рівень даху знижується до 0.

Через кілька раундів ви побудували укриття і вирішили знову перемістити табір. Рівень даху дорівнює 3, а рівень частоколу — 1. Ви зберігаєте укриття, але рівень даху знижується до 2 (зменшується наполовину, округлення до більшого), а рівень частоколу залишається на рівні 1 (зменшується наполовину, округлення до більшого).

Якщо ви раніше створили «Стежку», то жетон стежки треба вилучити з поля, а карту «Стежка» перевернути стороною винаходу догори. Її треба створити знову, щоб ви могли нею користуватися.

Якщо ви переміщуєте табір з плитки острова, на яку раніше виклали  або  завдяки предмету чи карті таємниці «Сокира», то водночас переміщуєте ці жетони на нову плитку острова. Однак кожна плитка острова може містити лише 1 жетон кожного виду (див. с. 24). Жетони, які вже лежать на плитці, мають пріоритет над тими, які ви переміщуєте, тож ви скидаєте жетони зі старої плитки. Супутні предмети треба перевернути стороною винаходу догори, а супутні карти скарбів — скинути.

Приклад

Завдяки «Сокирі» ви кладете жетон  на плитку з табором. Якщо ви переміщуєте табір у локацію, де вже є жетон , то скидаєте «Сокиру» разом із жетоном, який вона вам дала.

Табір також може бути примусово переміщений унаслідок будь-яких інших причин. Усе відбувається так само, як і під час добровільного переміщення.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується негайно, коли виникає одна з таких ситуацій:

- Ви негайно перемагаєте, якщо досягаєте цілі сценарію (якщо в тексті сценарію не вказано інакше).
- Ви програєте, якщо один із персонажів помирає.
- Ви програєте, якщо не змогли досягти цілі сценарію за відведену кількість раундів.
- Ви програєте, якщо табір / укриття розташовується на плитці, яка стає недоступною.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

НЕВИКОНАНІ ВИМОГИ

Під час гри ви часто зазнаєте впливу негативних ефектів (наприклад, від карт). Від вас можуть вимагати скинути предмети (як-от ресурси, карти або жетони рішучості), мати певний рівень зброї, зменшити рівень даху, частоколу чи зброї тощо. Якщо ви не можете повною мірою виконати таку вимогу, то зазнаєте 1 поранення за кожен ресурс / рівень, якого вам бракує (наприклад, якщо вам треба скинути 2 їжі, а ви не маєте доступної їжі, то натомість зазнаєте 2 поранень).

Під час фази дій поранень зазнає лише той персонаж, який на ту мить виконує дію — інші персонажі не зазнають впливу. Бій під час фази подій впливає лише на першого гравця.

Інші випадки під час фази подій або під час іншої фази змушують усіх персонажів зазнавати по 1 пораненню. **Виняток.** Якщо під час фази ночі персонаж не може поїсти, то зазнає 2 поранень — це не вважають невиконаною вимогою.

Якщо ви повинні знизити моральний дух, а його значення вже на найнижчому рівні, то нічого не відбувається (ніхто не зазнає поранень).

Приклади

- Перший гравець повинен скинути 3 жетони рішучості, але він має тільки 1, тому зазнає 2 поранень.
- Ви б'єтеся зі звіром, чия сила дорівнює 3, але ваш рівень зброї лише 2. Отже, ви зазнаєте 1 поранення. Якщо звір пошкодить частокіл (-1), а рівень частоколу дорівнює 0, то ви зазнаєте ще 1 поранення.
- Під час фази погоди є 3 дощові хмари, а рівень даху дорівнює 0. Отже, ви повинні скинути 3 дерева та 3 їжі. Якщо ви маєте лише 2 їжі й не маєте дерева, то кожен персонаж зазнає 4 поранень.
- Подія (під час фази подій) знижує рівень частоколу на 1. Якщо ви не маєте побудованого частоколу, то кожен персонаж зазнає 1 поранення.

Якщо щось можна скинути, то це обов'язково треба зробити. Ви не можете добровільно зазнати поранення, щоб уникнути вимоги щось скинути. Однак ви не зобов'язані обмінювати жетон знахідки чи використовувати будь-яке початкове спорядження, щоб покрити витрати.

Деякі карти мають ефекти, які можна застосувати лише тоді, коли це можливо (ключове слово «якщо можливо»). Якщо цей ефект не можна застосувати, то ви не зазнаєте ніяких наслідків.

Приклад

Якщо застосовано ефект «Термітів», то вам треба скинути лише 1 дерево, якщо ви його маєте. Якщо не маєте, то більше нічого не відбувається.



ВІДМІННОСТІ МІЖ ЖЕТОНАМИ ТА МАРКЕРАМИ

Жетони та маркери — це не одне й те саме. Жетони завжди картонні, а маркери — дерев'яні.

На кожній ділянці ігрового поля (клітинки острова, плитки острова, комірки дій, колоди пригод, комірка погоди та комірка ночі) може міститися лише по 1 жетону чи маркеру кожного типу. Якщо вам треба розмістити додаткові жетони або маркери такого самого типу, то ви не викладаєте їх (див. також «Переміщення табору» на с. 23). Виняток — жетони особливих поранень (див. с. 7).

Якщо ви не можете розмістити жетони таким способом, то персонажі не зазнають поранень. Однак якщо ви не можете розмістити маркер через це правило, то ваші персонажі зазнають поранень подібно до правила щодо невиконаних вимог.

Приклад

Неможливо розмістити 2 жетони  в одній комірці дій. Другий жетон  також не можна розмістити в комірці, де вже є такий жетон. Якщо внаслідок ефекту треба розмістити маркер у комірці вже вичерпаного джерела, то ви не розміщуєте там додатковий маркер, а кожен персонаж зазнає 1 поранення.

ДОСТУПНІ ТА МАЙБУТНІ РЕСУРСИ

Загалом: якщо гравці отримують ресурси, жетони знахідок тощо не під час фази дій (наприклад, унаслідок бою у фазі подій, завдяки предмету у фазі видобутку чи особливому вмінню), то вони кладуть їх у комірку доступних ресурсів, де вони відразу стають доступними. Усе, що ви отримали у фазі дій, ви кладете в комірку майбутніх ресурсів, і воно стає доступним лише після завершення фази дій. 3 комірки майбутніх ресурсів не можна скидати ніяких ресурсів.

ПОЧАТКОВЕ СПОРЯДЖЕННЯ, ПРЕДМЕТИ ТА СКАРБИ

Багато предметів, створених протягом гри, мають постійний ефект і не потребують особливих умов для використання (наприклад, «Зілля» чи «Стежка»). На обох сторонах карт цих предметів вказані ефекти.

Інші предмети мають одноразовий ефект (наприклад, «Ніж» або «Лук»), який ви застосовуєте відразу після того, як предмет стає доступним. На цих картах є зображення лише на стороні предмета.

Початкове спорядження, скарби та деякі створені предмети часто мають ефект, який треба застосовувати за конкретних умов. Якщо не вказано інше, будь-який персонаж може використати їх у будь-який час, зокрема у фазі подій під час виконання дії або (у випадку початкового спорядження) на початку гри. Виняток становлять «Кошик» і «Мішок», які треба призначати під час планування (див. «Додатки» на с. 35).

Деякі предмети та скарби може використовувати лише 1 персонаж за раунд. Про використання карти треба оголошувати лише тоді, коли це потрібно під час дії; до цього часу карта залишається доступною для будь-якого персонажа. Коли ви використовуєте такий предмет або скарб, покладіть його біля листа вашого персонажа — лише ви можете використовувати його (будь-яку кількість разів) у цьому раунді. Поверніть його на ігрове поле наприкінці раунду.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Приклади

- Карта пригод указує вам втратити 2 жетони рішучості. Ви маєте лише 1 та вирішуєте використати «Люльку й тютюн» (початкове спорядження). Ви негайно отримуєте 2 жетони рішучості. Тепер ви можете виконати вимогу.
- Беручи карти таємниці під час дослідження храму, ви повинні розіграти карти . Ви взяли карту «Отруйна пастка». У цьому раунді жоден інший персонаж не використовував «Батіг» (скарб, знайдений у попередньому раунді), тож ви вирішуєте, що ваш персонаж має карту «Батіг» і кладете її біля свого листа персонажа.



Те саме правило стосується і жетонів знахідок — їх можна використовувати практично в будь-який час. Є кілька винятків («Овочі», «Велике листя», «Свічки» і «Цап»), описаних у «Додатках». Серед особливих жетонів знахідок також можуть бути винятки (див. листи сценаріїв у розділі «Додатки» на с. 28–32).

Після використання жетон знахідки скидають. Після використання початкового спорядження вилучіть 1 з маркерів з карти (і саму карту після вилучення другого маркера). Можна двічі в той самий час використати початкове спорядження.

Персонаж також може використати своє особливе вміння в будь-який час, якщо може скинути потрібну кількість жетонів рішучості. Винятки та додаткові пояснення можна знайти на с. 33–34.

Приклад

Граючи за Кока, ви повинні скинути 1 їжу внаслідок ефекту карти пригод. Ви не маєте доступної їжі, але маєте 3 жетони рішучості, які скидаєте, щоб використати своє особливе вміння «Суп із нічого» для отримання 1 їжі.

СКИДАННЯ КАРТ, ЖЕТОНІВ ЗНАХІДОК ТОЩО

Усі карти чи жетони знахідок, скинуті під час гри, повністю вилучають із гри. Карти таємниць і карти винаходів становлять виняток із цього правила. Розіграні карти таємниць кладуть у скид, а карти таємниць, відкладені вбік під час розкриття карт із колоди таємниць, затасовують назад у колоду. Якщо колода таємниць вичерпалася, перетасуйте її скид і використовуйте як нову колоду.

Якщо ви скидаєте карти винаходів (тобто вилучаєте з ігрового поля), то затасовуєте їх назад у колоду винаходів. **Виняток.** Особливе вміння Теслі «Нова ідея» (див. «Додатки» на с. 33).

Скинуті ресурси, жетони й маркери повертають у запас.

ІНФОРМАЦІЯ ПІД ЧАС ГРИ

Уся інформація в грі відкрита всім. Будь-яку карту, жетон чи плитку острова ви берете відкрито, щоб інші гравці бачили їхні можливі ризики й вигоди. Узявши карту пригод, можете подивитися на її нижню половину, щоб дізнатися, чого очікувати в майбутньому.

ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО

Якщо лист сценарію або текст карти суперечать правилам, то пріоритет за сценарієм чи картою. Якщо лист сценарію суперечить карті, то пріоритет за картою. Додаткову інформацію можна знайти в додатках. Якщо будь-який ігровий ефект указує вам щось зробити, а ви маєте кілька варіантів для виконання, то гравці самі вирішують, що робити. Наприклад, якщо ефект указує вам розмістити маркер на сусідній плитці, і є дві можливі плитки, то ви самі вибираєте, на якій плитці розмістити маркер.

ВАЖЛИВІ ПОНЯТТЯ

На багатьох картах трапляються особливі поняття, які ми пояснимо нижче. Звертайтеся до цього розділу, коли розігруватимете відповідні карти під час гри.

ВИКОНАННЯ ДІЙ

Дію завжди виконує той персонаж, чия фішка дії розміщується зверху стосу. Цей гравець отримує всі нагороди й зазнає всіх наслідків. Кожну іншу фішку вважають допоміжною.

ПЕРЕВЕРНІТЬ СТОРОНОЮ ВИНАХОДУ ДОГОРИ

Предмет треба перевернути стороною винаходу догори, і з наступного раунду він перестає бути доступним. Щоб ви могли потім його використати, вам треба створити його знову (див. с. 18).

ЗАЛИШТЕ ЦЮ КАРТУ СОБІ

Ці карти мають ефекти, які діють до кінця гри або доки не буде виконана певна умова. Отримавши таку карту, покладіть її біля свого планшета. Вона стає доступною для використання після закінчення цієї фази дій. Скарби доступні всім гравцям. Усі інші умови зазначені на картах.

НАЙБЛИЖЧЕ ДЖЕРЕЛО

Найближчим до табору джерелом вважають джерело на плитці острова, де розташовано табір. Якщо на плитці з табором немає джерела, то найближчим вважають джерело на суміжних з табором плитках, а потім на плитках, розташованих далі. Вичерпані джерела (накриті маркером) не враховують.

ВИКОРИСТАЙТЕ ОДИН РАЗ

Цей ефект можна використати один раз під час гри; зазвичай після цього карту скидають.

ВИБЕРІТЬ

Гравці можуть вибирати із 2 або більше варіантів, зазначених на карті. Ви не можете вибирати ті варіанти, вимоги яких не здатні виконати.

ВИЧЕРПАНЕ ДЖЕРЕЛО

Якщо джерело вичерпалося, воно не дає 1 ресурс у фазі видобутку, і ви не можете отримати його ресурс у фазі дій. Якщо джерело вичерпалося, жетон   відповідного типу не дає змогу отримати доступ до цього ресурсу.

ЗНОВУ ЗАСТОСУЙТЕ ЕФЕКТ

Ефект миттєвої події застосовують знову. Цю фразу використано заради економії місця на картах.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

КЛІТИНКА / ПАЙТКА ОСТРОВА

Клітинка острова завжди означає порожню шестикутну клітинку на ігровому полі. Незавершені клітинки на верхньому та правому краях поля ігнорують, туди не можна викладати плитки острова. Плитки острова — це шестикутні плитки, які викладають на ігрове поле (на клітинки острова) під час виконання дії дослідження.

ПЕРЕВЕРНУТА / НЕДОСТУПНА ПАЙТКА ОСТРОВА

Якщо плитку перевертають долілиць, то з неї вилучають усі жетони й маркери. Якщо під час перевертання на плитці був табір, то гравці автоматично зазнають поразки в грі.

На недоступних плитках острова не можуть розміщуватися маркери чи жетони, а персонажі не можуть заходити на такі плитки. Їх вважають недослідженими клітинками острова. Поява недоступних плиток може призвести до збільшення відстаней для виконання дій дослідження та збирання, а у сценарії «Вулканічний острів» острів може навіть розділитися навпіл. На недоступній плитці не можна виконати жодної дії, а саму плитку не можна дослідити повторно. На недоступну плитку також не можна переміщувати табір. Якщо треба обов'язково перевернути плитку, то всі персонажі натомість зазнають по 1 пораненню (а табір залишається на місці).

НЕДОСЛІДЖЕНИЙ ТИП МІСЦЕВОСТІ

Тип місцевості вважають недослідженим, якщо його символ на плитці острова накритий маркером. Це вказує на те, що відповідний тип місцевості більше не доступний для виконання вимог щодо створення предмета. Якщо на жодній іншій плитці острова немає такого самого (ненакритого) символу типу місцевості, то ви не можете створювати винаходи, що вимагають цього типу місцевості. Щоб указати на це, треба вилучити маркери з таких винаходів.

Недосліджений тип місцевості залишається недоступним, доки ви не розмістите або не дослідите іншу плитку острова з таким же типом місцевості. Або доки не буде скасований ефект, що призвів до недоступності.

Приклад

- Якщо гравці відкрили тільки 1 плитку острова з гірським типом місцевості, а він позначений як недосліджений, то ви не можете створити «Ніж» і «Вогонь», поки не дослідите іншу плитку острова з таким же типом місцевості.

МАРКЕР

Маркери — це чорні, білі та сині диски. Усе інше — це жетони. Це важливо, адже для багатьох ефектів потрібні компоненти лише 1 з цих груп. Якщо з будь-якої причини ви використали всі чорні маркери, то беріть замість них білі.

ПРОВЕДЕННЯ ФАЗИ НОЧІ ПОЗА ТАБОРОМ

Цей ефект описано на с. 21.

ТИМЧАСОВИЙ РІВЕНЬ ЗБРОЇ +X

Коли персонаж б'ється зі звіром, поточний рівень зброї порівнюють із силою звіра. Якщо поточний рівень зброї недостатньо високий, персонаж зазнає кількості поранень, що дорівнює різниці значень рівня зброї та сили звіра. Деякі предмети або скарби тимчасово підвищують рівень зброї на X, і персонаж може

використовувати їх для тимчасового підвищення рівня зброї на зазначену величину. Однак трек рівня зброї не змінюється.

Тимчасовий рівень зброї можна використати для виконання такої вимоги, як рівень володіння зброєю 1, потрібний для використання жетона знахідки «Цап».

Тимчасовий рівень зброї також можна використати для розігрування будь-якої тимчасової ситуації (подія / пригода / жетон тощо).

Приклад

Персонаж б'ється з ведмедем (сила 6). Поточний рівень зброї дорівнює 4. Ви можете вилучити маркер з «Пістолета» (початкове спорядження), щоб тимчасово підвищити рівень зброї до 7, але маркер на треку не переміщується, бо підвищення рівня на 3 — тимчасове.

ЯКЩО МОЖЛИВО

Ефект застосовують лише тоді, якщо це можливо (вимоги виконано). Якщо ні, то подальші штрафи не застосовують (персонажі не зазнають поранень). Правило, що стосується невиконаних вимог, не поширюється на ефекти з умовою «якщо можливо».

Приклад

У тексті ефекту сказано: «Якщо можливо, утратьте 3 жетони рішучості». Якщо персонаж має лише 1 жетон рішучості, він втрачає його, але не отримує ніяких інших штрафів.



ГРА ВДВОХ І СОЛО-ГРА

ГРА ВДВОХ

Якщо гравці вибирають персонажів навмання, ми радимо вибирати з таких персонажів, як Тесля, Кок і Дослідник. У більшості сценаріїв особливі вміння Солдата менш корисні в грі вдвох.

У грі вдвох також з'являється додатковий персонаж П'ятниця. Під час приготувань до гри розмістіть карту П'ятниці біля поля в межах досяжності обох гравців і покладіть на неї білу фішку дії, що представляє П'ятницю. Докладніше про П'ятницю див. на с. 27.

СОЛО-ГРА

У соло-грі діють ті ж правила, що й у грі вдвох. Крім того, єдиний персонаж, крім П'ятниці, також має собаку. Розмістіть карту собаки біля поля і покладіть на неї фіолетову фішку дії.

Витрати на створення укриття, даху та частоколу в соло-грі такі самі, як і в грі вдвох.

Перший гравець — це завжди єдиний персонаж (ані П'ятниця, ані собака не можуть бути першими гравцями).

Крім того, на початку кожної фази морального духу перед застосуванням ефекту моральний дух підвищується на 1. Персонаж просто щасливий бути живим.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ

П'ЯТНИЦЯ



П'ятниця представлений своєю картою та 1 білою фішкою дії. У соло-грі та грі вдвох розмістіть його карту біля поля і покладіть на неї фішку дії. Покладіть маркер поранення у квадратну комірку ліворуч від його треку поранень. П'ятницю вважають додатковим персонажем, але до нього застосовують такі правила:

- П'ятниця ніколи не може бути першим гравцем.
- Карти подій не впливають на П'ятницю — ані негайні події, ані події загроз. **Виняток.** Карта «Суперечка», див. розділ «Додатки».
- П'ятницю можна призначати на будь-яку дію. Якщо дія успішна, то ви виконуєте її так само, як і будь-яку іншу дію персонажа.
- П'ятницю можна призначати на дію як єдину фішку дії або разом з нічийними фішками (також рахуючи собаку).
- Якщо ви призначили П'ятницю на дію разом з фішкою дії іншого гравця, то П'ятниця може тільки допомагати. У такому разі персонаж завжди сам виконує дію.
- Якщо П'ятниця повинен кинути кубики дій, то гравці кидають за нього. Якщо на кубики пригод випадає «?», він не бере карту пригоди, а натомість зазнає 1 поранення. Те саме правило застосовують тоді, коли на колоді пригод є жетон пригоди. Жетон вилучають після того, як П'ятниця зазнає поранення.
- Якщо П'ятниця отримує жетони рішучості, він може використати 2 з них на перекидання будь-якого кубика дії, який ви кинули за нього.
- Якщо П'ятниця гине, гравці не програють партію відразу, але більше не можуть використовувати його фішку дії.
- Якщо П'ятниця гине під час успішної дії (зокрема полювання), гравці все одно отримують усі ресурси, карти й т. д.
- Подібно до інших персонажів, П'ятницю можна вилікувати за допомогою карти, жетона чи особливих умінь.
- Погода не впливає на П'ятницю. Він не зазнає поранень від неї.
- Уночі П'ятниця не потребує ані даху, ані їжі, а також не зазнає поранень.
- П'ятниця може використовувати початкове спорядження, а також створені предмети й скарби, за винятком «Ліжка».
- П'ятниця повинен брати карти таємниць, якщо того вимагає дія; вони впливають на нього, як і на будь-якого іншого персонажа. Він також може досліджувати особливі локації. Карта «Духова трубка» на нього не діє.
- Якщо гравці не хочуть, то не зобов'язані призначати фішку дії П'ятниці на будь-яку дію.
- П'ятницю не рахують як іншого гравця під час оплати витрат на будівництво укриття, частоколу й даху.

СОБАКА



Собака представлена своєю картою та 1 фіолетовою фішкою дії. У соло-грі розмістіть його карту біля поля і покладіть на неї фішку дії. Ви використовуєте собаку як нічийну фішку дії в усіх ігрових аспектах. Його можна використовувати в кожному раунді лише для дій полювання чи дослідження. Якщо гравці не хочуть, то не зобов'язані призначати фішку дії собаки на будь-яку дію. Собака не може загинути.

ВАРІАНТИ

ПРОСТІША ГРА

Якщо гравці вважають, що сценарій занадто складний для них, вони можуть спростити такими способами:

- Додати собаку. Наполегливо радимо це зробити у грі втрьох.
- Додати П'ятницю.
- Взяти більше початкового спорядження.
- Під час формування колоди використайте меншу кількість карт подій із символом книжки та більшу кількість карт подій з символом пригоди (крок 15 приготувань до гри). Наприклад, використайте 4 карти з та 8 / / карт замість 6 й 6 таких карт. **Примітка.** Це ускладнює перший сценарій, а не спрощує його!

СКЛАДНІША ГРА

Досвідчені гравці можуть збільшити складність сценарію, якщо він видасться їм занадто простим:

- Візьміть меншу кількість карт початкового спорядження (1 або жодної).
- У грі вдвох не використовуйте П'ятницю.
- У соло-грі не використовуйте собаку.
- Під час формування колоди використайте більшу кількість карт подій із символом книжки та меншу кількість карт подій з символом пригоди (крок 15 приготувань до гри). Наприклад, використайте 8 карт із та 4 / / карти замість 6 й 6 таких карт. **Примітка.** Це спрощує перший сценарій, а не ускладнює його!

ВИПАДКОВІ КАРТИ УЛАМКІВ

Замість викладання карти «Ящики з їжею» на поле (крок 14 приготувань до гри), візьміть навмання 1 із 3 карт уламків і покладіть її у праву комірку загрози на полі.

Наступні правила детально пояснюють окремі сценарії.

ДОДАТКИ

СЦЕНАРІЇ

1. УЦІЛІЛІ

Щоб досягти цілі сценарію, ви повинні встановити повний стос дров (кожен ярус повинен містити зазначену кількість маркерів дерева). За винятком що-гли та масла (див. нижче), дерево у стос кладуть лише перед фазою дій.

У кожному раунді дерево можна класти лише в 1 ярус — і тільки в крайній лівий незаповнений ярус. Якщо протягом раунду ви заповнили ярус, то наступний ярус можна заповнювати лише з початку наступного раунду. Для завершення повного стосу дров вам знадобиться щонайменше 5 раундів. Якщо ви поклали дерево у стос, то вже не зможете забрати його звідти.

Ви негайно перемагаєте, якщо завершили стос дров, створили предмет «Вогонь», а поблизу перебуває корабель (раунд 10, 11 або 12). У цьому сценарії символи  та  не мають ніякого значення.



Особливий жетон знахідки: масло

Виконавши обмін, негайно покладіть дерево у стос дров. Це можна зробити не лише під час звичайної можливості покласти дерево у стос. Якщо отриманого дерева більше, ніж потрібно для заповнення ярусу в стосі, то ви скидаєте надлишкове дерево (його не можна класти в комірки ресурсів чи в наступний ярус).

Особливий жетон знахідки: медальйон із портретом жінки

Ви можете як завгодно розподілити між усіма персонажами 3 жетони рідшучості.

Особливий винахід: «Сокира»

На плитку острова з табором кладуть жетон , якщо там ще немає такого жетона. Як завжди, його переміщують разом з табором.

Особливий винахід: «Щогла»

Отримане після створення «Щогли» дерево треба негайно покласти у стос дров. Це можна зробити не лише під час звичайної можливості покласти дерево у стос. Якщо отриманого дерева більше, ніж потрібно для заповнення ярусу в стосі, то ви скидаєте надлишкове дерево (його не можна класти в комірки ресурсів чи в наступний ярус).

2. ПРОКАЯТИЙ ОСТРІВ

Для перемоги гравці повинні встановити по 1 «Хресту» на 5 різних плитках острова. «Хрест» можна встановити на будь-якій плитці острова (не лише на тій, на якій розташовано табір). Залежно від відстані до табору, для цього може знадобитися більше ніж 1 чи 2 фішки дій. Див. правила збирання ресурсів та дослідження на с. 19.

Ви не можете заходити на перевернуті плитку острова, тому не можете там встановлювати «Хрести». Після встановлення 5-го «Хреста» персонажі повинні дожити до кінця раунду (а хрест повинен залишатися на місці). Після цього гравці перемагають.



Щоразу коли на карті з'являється , гравці повинні розмістити по 1 білому маркеру (що позначає туман) на 2 різних клітинках або плитках острова (вибір за гравцями). На кожній клітинці / плитці може розміщуватися лише 1 такий маркер.

Після перевертання плитки острова ви вилучаєте з неї жетони й маркери як завжди. Маркери туману не можна розміщувати на перевернутих плитках. Якщо ви не можете розмістити всі маркери, то наслідків немає (ви не зазнаєте поранень).

Кожна дія, яку виконують на плитці / клітинці острова з маркером туману (зокрема встановлення хреста), потребує на 1 фішку дії більше, ніж завжди. Крім того, тип місцевості цієї частини острова вважають недослідженим. Маркер туману на плитці острова з табором означає, що гравці не отримують звідси ніяких ресурсів (ані від джерел, ані від жетонів). «Стежка» та «Яма» дають свої звичайні ресурси. Якщо на плитці острова зі «Стежкою» також є маркер туману, то «Стежка» втрачає свій ефект, але ресурси з її джерел можна збирати як завжди.



Після розміщення першої плитки острова з  покладіть на неї . Гравці можуть виконати там дію дослідження як завжди, щоб узяти карти таємниць. Можна розіграти щонайбільше 3  та 1 . Якщо гравці зупиняються до того, як зіграють усі 4 карти, то дію все одно вважають успішною.

На другу плитку острова з  покладіть , його ефект активується негайно (і лише один раз). Те саме стосується усіх наступних (від третьої по шосту) плиток острова з .

Особливий жетон знахідки: ритуальні свічки

Обмінявши цей жетон, гравці отримують коричневу фішку дії, яку можна за звичайними правилами використати один раз для дії будівництва.

Особливий жетон знахідки: загадкові пляшечки

«Зілля» можна створити без виконання дії. Якщо ви використали жетон знахідки під час виконання дій у фазі дій, то покладіть карту винаходу в комірку майбутніх ресурсів. Інакше вона стає доступною негайно.

ДОДАТКИ

Особливий жетон знахідки: жертвний кинджал

Залиште цей жетон собі. Протягом раунду один персонаж може використати цей жетон у будь-якій кількості боїв, щоб підвищити рівень зброї. Однак унаслідок використання жетона персонаж зазнає 1 поранення. Персонаж, який першим використовує жетон у раунді, зберігає його в себе до кінця раунду.

Особливий винахід: «Освячений дзвін»

Цей предмет можна створювати неодноразово, навіть більше ніж один раз в одному раунді. Щоразу після створення цього предмета гравці можуть вилучати з ігрового поля до 3 маркерів туману.

Особливий винахід: «Хрест»

Цей предмет можна створювати неодноразово, навіть більше ніж один раз в одному раунді. «Хрести» можна встановлювати на будь-якій плитці острова, зокрема на плитках з маркерами туману.

3. ДЖЕННІ В БІДІ

У цьому сценарії гравці повинні створити 2 особливі предмети, а також врятувати (зберегти життя) подрузі, поки всі вони не зможуть утекти. Спершу гравці повинні побудувати «Пліт», тоді Дженні треба якнайшвидше доставити до табору, адже вона слабшає з кожним раундом. Гравці перемагають після створення «Човна».

Ви можете створити «Човен» лише після того, як урятуєте Дженні. Тоді ви відразу ж перемагаєте.

Додаткові приготування

«Барометр» недоступний у цьому сценарії, його не можна взяти за допомогою жодного ефекту.

Особливі правила

Дженні зазнає 2 поранень під час кожної фази ночі, поки не прибуде до табору. До цього моменту її не можна вилікувати за допомогою ефектів предметів, особливих умінь, жетонів знахідок чи скарбів.

У таборі її трактують як персонажа, що не може нічого робити. Вона не може виконувати ніяких дій, крім відпочинку (один раз за раунд). Їй треба їсти, як і будь-якому іншому персонажу, і вона зазнає поранень, коли ночує просто неба. Усі події, ефекти кубика голодних тварин і правила про невиконані вимоги також поширюються на неї (див. с. 24).

Як і П'ятниця, Дженні не збільшує витрати на будівництво укриття, частоколу або даху. Також вона не може стати першим гравцем. Дженні не може користуватися «Ліжком» чи «Гамаком».



Щоразу коли вам трапляється , ви повинні знизити рівень частоколу на 1. Якщо це неможливо (рівень = 0), то всі персонажі, крім П'ятниці, зазнають по 1 пораненню.



Щоразу коли ви розміщуєте плитку острова з символом , також кладіть на неї відповідний жетон номера.  — на першу плитку,  — на другу й т. д.

Ці ефекти застосовують негайно (і лише один раз).

Поклавши жетон , розмістіть винахід «Мотузка» в комірці майбутніх ресурсів. Наприкінці фази дій ви перевернете її стороною предмета догори та створите.

5-й і 6-й  не мають ефектів.

Особливий винахід: «Пліт»

Дженні можна врятувати лише за допомогою цього предмета. Після його створення дію дослідження в будь-якому наступному раунді (на «Плоту», використовуючи 1 або 2 фішки дій) треба виконувати, щоб рятувати Дженні та доправити її в табір. Цю дію треба виконувати до створення «Човна».

Якщо ви виконаєте дію з 1 фішкою дії, а на кубіку дії випадає «?», ви не берете карту пригод; натомість персонаж зазнає 1 поранення.

Особливий винахід: «Човен»

Ви перемагаєте, коли Дженні опиняється в таборі, а ви маєте створений «Човен». «Човен» можна створити лише після того, як Дженні прибуде в табір.

4. ВУЛКАНІЧНИЙ ОСТРІВ

Гравці повинні дослідити певну кількість плиток острова й особливих локацій на плитках острова з . Ця кількість залежить від кількості гравців (не рахуючи П'ятницю). Подивіться таблицю на листі сценарію.

Коли ви виконаєте всі потрібні дії дослідження, то можете створити «Баркас», щоб утекти з острова й негайно перемогти.

Додаткові приготування

Гра починається на плитці острова № 10. Плитку № 8 перевертають вулканічною стороною догори. Обидві плити розміщують на полі, як показано на листі сценарію.

Жетон табору розмішують на плитці № 10 (стороною табору догори).

У цьому випадку символи  та  на цій плитці ігнорують.

Ви починаєте гру з уже створеними «Лопатою» і «Ножом».

Крім того, у комірці дії дослідження розміщують жетон . Він залишається там до кінця гри, а це означає, що для кожної дії дослідження в грі вам потрібна 1 додаткова фішка дії.

Особливі правила

Під час будівництва укриття або підвищення рівня даху чи частоколу ви можете використовувати шкуру як дерево. Якщо ви використовуєте тільки шкури, то вартість буде менша.



ДОДАТКИ

Приклад

У грі вчотирьох укриття можна побудувати з 4 ; 3 та 1 ; 2 та 2 ; 3 .

Під час гри ви не можете заходити на плитку вулкана, перетинати її, розмішувати маркери чи жетони, на ній не можна виконувати ніяких дій.

Починаючи з раунду 4, плитки острова (або клітинки, якщо вони недосліджені) можуть стати недоступними через лаву. На початку раунду (перед фазою подій) ті плитки острова, що відповідають номерам, зазначеним на листі сценарію для поточного раунду, перевертають і з них скидають усі маркери й жетони.

Приклад

На початку раунду 4 ви перевертаєте плитку острова, з якої починали гру. У наступному раунді 5 ви перевертаєте дві плитки острова, позначені на листі сценарію числом 5 і так далі.

Якщо табір розташовується на перевернутій плитці, ви негайно програєте гру. Табір не можна переміщувати на таку клітинку. Якщо ефект карти змушує гравців зробити це, то вони всі зазнають по 1 пораненню.



Щоразу коли на карті з'являється , ви повинні розмістити по 1 білому маркеру (що позначає вулканічний попіл) на 2 різних клітинках або плитках острова. На кожній клітинці / плитці може розміщуватися лише 1 такий маркер. Маркери можна розміщувати на будь-якій невулканічній плитці — перевернутій або ні.

Якщо ви не можете розмістити всі маркери, то наслідків немає (ви не знаєте поранень).

Кожна дія, яку виконують на плитці / клітинці острова з маркером вулканічного попелу, потребує на 1 фішку дії більше, ніж завжди. Це поєднується з жетоном у комірці дії дослідження і будь-якими іншими ефектами, які вимагають додаткових фішок дії.



У цьому сценарії жетони номерів не розміщують автоматично на плитках острова із символом . Натомість символ пропонує гравцям можливість дослідити там особливу локацію. Якщо це перша така локація, гравці кладуть туди жетон 1, на другу локацію кладуть 2 і т. д. Кожну особливу локацію можна дослідити лише один раз.

Кількість фішок дій, потрібних для цих досліджень, залежить від відстані до табору (див. с. 19). Не забудьте про жетон у комірці дії дослідження.

Досліджуючи особливу локацію, візьміть і розіграйте кількість карт таємниць (або покладіть їх у комірку майбутніх ресурсів), що дорівнює максимальній кількості карт, зазначених на листі сценарію. Ви не можете вирішити припинити розігрувати карти таємниць, а повинні брати й розігрувати карти, поки не досягнете ліміту. Якщо карта вказує припинити брати карти, то дію вважають виконаною успішно. Дві останні особливі локації вимагають додаткової фішки дії.

Символ на початковій плитці № 10 ігнорують.

Особливий жетон знахідки: стара мапа

Коли ви скидаєте цей жетон, то берете й розігруєте на 1 карту таємниці менше, коли виконуєте особливу дію дослідження (дослідження на одній з плиток з). Перед узяттям карт треба скинути цей жетон.

Особливий жетон знахідки: щоденник Інді

Якщо ви використовуєте цей жетон, ігноруйте ефект узятої пастки. Карту вважають розіграною успішно.

Особливий жетон знахідки: смолокип

Якщо використали цей жетон, ігноруйте ефект узятої істоти. Карту вважають розіграною успішно.

Особливий жетон знахідки: стара парусина

Використовуючи цей жетон у фазі погоди, ігноруйте 1

Особливий винахід: «Мотузкова драбина»

Нічийну фішку дії, використану для дії дослідження, можна використати лише для дослідження особливих локацій (на плитках острова з).

Особливий винахід: «Баркас»

«Баркас» можна побудувати лише після того, як ви виконаєте останню дію дослідження, потрібну для перемоги в грі.

5. ОСТРІВ ЛЮДОЇДІВ

У цьому сценарії ви повинні знищити місто людодів на (спершу прихованій) плитці острова № 4. Для цього вам треба виконати дію полювання, зважаючи на силу міста.

На початку сценарію сила міста дорівнює 21, але вона зменшується щоразу, коли гравці спалюють села людодів. Ви перемагаєте, якщо доживаєте до кінця раунду, у якому знищили місто.

Додаткові приготування

Замість вибору випадкового початкового спорядження ви починаєте цей сценарій з «Ромом» і «Люлькою й тютюном». Крім того, ви кладете долілиць плитку острова № 4, як зазначено на листі сценарію. Там розташовується місто людодів, яке вам треба атакувати в грі.

Особливі правила

Плитку острова № 4 вважають автоматично дослідженою на самому початку раунду 4. Щоб позначити це, покладіть на неї жетон номера 6. З цього моменту її можна атакувати.

Ви ніколи не можете розташовувати свій табір на плитці острова, де є селище людодів, якщо перед тим не спалили його дощенту. Якщо ви змушені перемістити табір туди, то всі гравці зазнають по 1 пораненню. Крім того, кожна дія збирання на плитці із селищем людодів вимагає додаткової фішки дії, якщо тільки ви перед цим не спалили його дощенту.



ДОДАТКИ

Щоб атакувати селище або місто, виконайте 1 дію полювання, незалежно від того, де на ігровому полі розташовується селище. Під час бою враховують лише силу селища або міста — не треба брати карту звіра.

Сила селища людодів дорівнює $4 + \text{кількість видимих}$ (не кількість селищ, див. нижче) на плитках острова. Якщо місто людодів лежить горілиць, то його символ теж рахують. Порівняйте сили як завжди; головний персонаж зазнає кількості поранень, що дорівнює різниці між їхніми значеннями.

Якщо ви спалили селище й нападник не загинув (це означало б поразку в грі), покладіть чорний маркер на відповідний. Цей символ більше не рахують до сили селища.

Приклад

Солдат атакує селище людодів. На полі є 3 додаткові плитки острова, 1 з яких накрита чорним маркером. Отже, сила селища дорівнює $4 + 2 = 6$. Рівень зброї солдата дорівнює 5, тож він зазнає 1.

Силу міста обчислюють шляхом віднімання від 21 кількості спалених сіл, помножених на 3.

Приклад

Ви спалили 2 селища людодів, а отже, сила міста дорівнює 15, тобто $21 - (2 \times 3)$.

Для перемоги вам треба атакувати місто так само, як селище (виконуючи дії полювання). Щоб ви могли атакувати місто, шлях до нього повинен бути повністю досліджений. Ви перемагаєте, якщо головний персонаж не вмирає і всі гравці доживають до кінця раунду.

П'ятниця не може сам атакувати ані місто, ані селища. Він може лише допомагати в бою іншим персонажам.



Щоразу коли з'являється символ, усі персонажі зазнають певної кількості поранень залежно від кількості спалених селищ людодів. Кількість спалених селищ людодів віднімають від 3, результат визначає кількість поранень, яких зазнає кожен персонаж. Якщо різниця менша за 0, то персонажі не зазнають поранень.

Приклад

Якщо людоді атакують, а ви вже спалили доценту 2 їхні селища, то кожен персонаж зазнає 1 поранення.

Після атаки людодів ви повинні негайно перемістити табір (з усіма звичайними наслідками). Якщо ви не можете цього зробити, то вам доведеться знизити рівень свого укриття, даху та частоколу (це не стосується природного укриття). Якщо ви ще не побудували укриття, то кожен персонаж зазнає 2 поранень.



Перші 4 на плитках острова представляють різні селища людодів, які позначені жетонами номерів за порядком дослідження (1 на першому ненакритому тощо). У грі є лише 4 селища, але теоретично можливо розмістити на ігровому полі 5 плиток острова з. У такому разі 5-ту плитку рахують до сили селищ людодів, але її не можна спалити доценту (адже це не селище). Для гри потрібно лише 5 жетонів номерів (№ 1–4 для селищ і № 6 для міста людодів).

Коли гравець виконує дослідження, то зазнає за кожен ненакритий символ 1, а від 4-го символу — 3, якщо тільки ви не створили предмет «Зілля» (у такому разі він зазнає 1). Після цього ви повинні, якщо можливо, скинути 1 або 1. Ви не можете вибрати недоступний ресурс. Наприклад, якщо ви маєте 2 та 0, то не можете вибрати, ви повинні вибрати та втратити 1.

Особливий винахід: «Каное»

Якщо цей предмет створено, то гравець, що виконує дослідження, бере 2 верхні плитки зі стосу плиток острова й вибирає 1 з них. Іншу плитку затасовують назад у стос.

Особливий винахід: «Баліста»

Якщо цей предмет створено, то рівень частоколу підвищується на 2, якщо укриття вже побудовано. Крім того, рівень зброї підвищується на 1.

6. СІМ'Я РОБІНЗОНІВ

У цьому сценарії ви повинні створити всі 9 випадково вибраних винаходів (не рахуючи 9 початкових винаходів). Це повинні бути саме ті 9 карт. Якщо вам доведеться скинути 1 або більше з цих карт і ви не зможете повернути їх до фінального раунду, то програєте.

Крім того, у вас повинно бути достатньо їжі для дітей у наступних раундах.

Ви перемагаєте, якщо всі персонажі та діти виживають у раунді, у якому ви матимете всі 9 предметів, укриття, а також рівень даху, частоколу та зброї не буде нижчий за 1.

Додаткові приготування

Під час приготувань візьміть 9 винаходів замість звичайних 5. Щоб перемогти, вам треба створити всі ці 9 винаходів (див. вище).

Особливі правила

Під час гри в раундах 7, 9 і 11 народжуються діти. Для кожної дитини вам треба мати по 1 їжі. Це позначено як $-1/-2/-3$ їжі в комірках раундів 7–12 на листі сценарію. Якщо дітям бракує їжі, то ви негайно програєте (діти не можуть переносити голод так, як дорослі). На плитці острова з табором може бути більше ніж 1 жетон, тобто ви можете збирати більше ніж 1 або 2 ресурси з цієї плитки у фазі видобутку. Цей виняток стосується лише цього жетона та саме цієї плитки.

Нарешті на листі сценарію є комірка дії освоєння, що дає змогу використати рівно 2 фішки дій, щоб вилучити чорний маркер з будь-якої плитки острова або місця, незалежно від значення цього маркера.



ДОДАТКИ



У фазі видобутку ви виробляєте лише половину (округлення до меншого) загальної кількості ресурсів.

Приклад

Зазвичай ви виробляєте 2 та 3 у фазі видобутку. Половина цього з округленням до меншого дорівнює 2, тому ви можете вибрати між 2 ; 1 та 1 ; 2 .



Розміщуючи плитку острова з , порівняйте її тип місцевості з усіма іншими плитками. Якщо це перша плитка такого типу, накрийте її чорним маркером — її вважають недослідженою.

Особливий жетон знахідки: старі інструменти

Цей предмет можна створити, не витрачаючи на це дію. Якщо ви використали жетон знахідки під час виконання дій у фазі дій, то покладіть карту винаходу в комірку майбутніх ресурсів. Інакше вона стає доступною негайно.

Особливий жетон знахідки: плуг

Він дає той самий ефект, що й дія освоєння.

Особливий жетон знахідки: порох

Під час кидка кубика голодних тварин у фазі погоди гравці можуть перекинути кубик, якщо їм не подобається результат. Новий результат остаточний (ви не можете вибрати між двома результатами).

7. ЖАХЛИВА ПРИГОДА НА ОСТРОВІ КІНГ-КОНГА

У цьому сценарії ви вирушаєте на нерозвіданий острів з групою інших кінематографістів, щоб зняти фільм про велику мавпу. Однак все пішло не за планом — «мавпа» стала ворожою і почала вбивати членів знімальної групи. Ви повинні створити 3 «Пастки» по всьому острову, а потім зловити Кінг-Конга, виконавши особливу дію полювання. Також ви повинні подбати про те, щоб акторка й режисер залишилися живі.

Додаткові приготування

Ви починаєте гру, маючи укриття — переверніть жетон табору укриттям догори й розмістіть маркер у комірку дії укриття. Ви починаєте гру без даху та частоколу.

Особливі правила



Кінг-Конг вбиває члена знімальної групи (зображеного внизу листа сценарію). Покладіть чорний маркер на цього персонажа. Виняток — акторка. Кінг-Конг не вбиває її, а захоплює (див. далі). Якщо режисера вбивають, ви програєте.



Щоразу коли ви досліджуєте плитку острова з , то кладете на неї жетон номера. Під час фази погоди ви кидаєте кубик голодних тварин по одному разу за кожен жетон номера на ігровому полі, розігруючи всі результати. Наприклад, якщо під час фази погоди на ігровому полі є жетони номерів 1, 2 і 3, то ви тричі поспіль кидаєте кубик голодних тварин.

Щоразу коли результат кидка кубика голодних тварин знижує рівень частоколу нижче за 0, моральний дух знижується на 1, кожен гравець зазнає 1 поранення, а живий кінематографіст з найменшим номером гине (або акторка потрапляє в полон).

Якщо у фазі видобутку ваш табір розташований на плитці з тотемом, кожен гравець зазнає 1 поранення.

Порятунок акторки

Якщо акторка потрапляє в полон до Кінг-Конга, її треба врятувати, щоб перемогти в сценарії. Вона перебуває в полоні на 4-й дослідженій плитці острова з . Якщо ви ще не досліджили й не знайшли всі чотири , то ви повинні досліджувати далі, поки не знайдете. Щоб урятувати її, ви повинні виконати особливу дію дослідження на цій плитці, розігравши одну з колоди таємниць.

Особливий жетон знахідки: загублений реквізит

Отримайте бонус уцілілого члена знімальної групи з найменшим номером (див. лист сценарію).

Особливий жетон знахідки: феєрверк

Можете скинути цей жетон, щоб проігнорувати будь-який результат кидка кубика голодних тварин.

Особливий жетон знахідки: гігантський відбиток ноги

Можете скинути цей жетон, щоб отримати зелену фішку дії, яку можна використовувати лише в цей хід.

Особливий винахід: «Пастка»

Цей предмет можна створити три рази, але тільки на плитках острова з . «Пастки» можна створювати на плитці острова з табором або плитках острова на відстані до 2 клітинок (якщо на плитці немає табору або вона не суміжна з табором, вам потрібна ще 1 фішка дії). Після створення 3 пасток ви можете (у наступному раунді) спіймати Кінг-Конга за допомогою особливої дії полювання.

Особливий винахід: «Транквілізатор»

У бою з Кінг-Конгом цей предмет зменшує втрату зброї від 5 до 1, що значно полегшує перемогу над ним.



ДОДАТКИ

ОСОБЛИВІ ВМІННЯ ПЕРСОНАЖІВ

У цьому розділі коротко описані всі особливі вміння персонажів, а деякі з них докладніше. Кожен персонаж може використати кожне зі своїх умінь один раз за раунд у будь-який час. У деяких випадках уміння може використати лише сам персонаж. Наприклад, уміння перекидання персонаж може застосувати лише до кубика, кинутого ним самим. Після використання особливого вміння накрийте його чорним маркером, щоб пам'ятати про це, і вилучіть маркер наприкінці раунду.

ТЕСЛЯ



Ощадливість

Скиньте 2 жетони рішучості, щоб витратити на менше під час виконання будь-якої дії. Жетони рішучості, які має Тесля на початку фази дій, можна призначити на дію під час планування, а це означає, що вам треба витратити на 1 менше. Крім того, жетони рішучості можна використати під час виконання дії, щоб скинути на 1 менше (повертають у комірку доступних ресурсів). Однак гравець не може призначити меншу кількість під час планування, знаючи, що він отримає потрібні жетони рішучості у фазі дій; усі ресурси (а в цьому випадку й жетони рішучості) повинні бути призначені під час планування. Вартість створення чогось може бути знижена до 0 .

Приклад

Гравці мають 3 , але вони хочуть побудувати укриття вартістю 4. Тесля може призначити 2 жетони рішучості разом з 3 на виконання дії будівництва. Якщо гравці мають лише 3 , а в Теслі замало жетонів рішучості під час планування, то в цьому раунді ви не можете побудувати укриття.

Майстерність

Скиньте 2 жетони рішучості, щоб перекинути будь-який коричневий кубик, кинутий під час дії будівництва. Будь-які жетони, отримані внаслідок результату кидка кубика успіху, не можна використати для перекидання будь-яких кубиків для поточної дії.

Нова ідея

Скиньте 3 жетони рішучості, щоб узяти з колоди 5 карт винаходів. Виберіть 1 з них і покладіть її стороною винаходу догори на ігрове поле поруч з іншими винаходами / предметами. Решту карт покладіть у скид винаходів. Якщо колода винаходів вичерпалася, перетасуйте скид і використовуйте його як нову колоду винаходів.

Золоті руки

Скиньте 3 жетони рішучості, щоб отримати 1 додаткову нічийну фішку дії коричневого кольору. Вона доступна тільки під час цього раунду для виконання дії будівництва, і її може використати лише Тесля. Наприкінці фази дій цю фішку скидають.

КОК



Бабусин рецепт

Скиньте 2 жетони рішучості та 1 , щоб вилікувати 2 поранення будь-якому 1 персонажу або по 1 пораненню будь-яким 2 персонажам. Це вміння можна використовувати будь-коли, а не лише під час фази ночі.

Мастак

Скиньте 2 жетони рішучості, щоб перекинути будь-який сірий кубик, кинутий під час дії збирання. Будь-які жетони, отримані внаслідок результату кидка кубика успіху, не можна використати для перекидання будь-яких кубиків для поточної дії.

Суп із нічого

Скиньте 3 жетони рішучості, щоб отримати 1 . Ця їжа стає доступною негайно (поза фазою дій) або можете розмістити її в комірці майбутніх ресурсів (під час фази дій).

Самогон

Скиньте 3 жетони рішучості, щоб ігнорувати 1 у фазі погоди або трактувати 1 як . Це вміння можна використати після кидка кубиків погоди.

ДОСЛІДНИК



Щасливець

Скиньте 2 жетони рішучості, щоб перекинути будь-який зелений кубик, кинутий під час дії дослідження. Будь-які жетони, отримані внаслідок результату кидка кубика успіху, не можна використати для перекидання будь-яких кубиків для поточної дії.

Розвідка

Скиньте 2 жетони рішучості, щоб узяти 3 плитки острова зі стосу й подивитися на них. Затасуйте 2 з них назад у стос, а третю покладіть на верх стосу. Це вміння не можна використати для взяття 2 додаткових плиток після того, як ви вже відкрили одну з них під час дії дослідження; уміння треба використати до виконання дії дослідження.

ДОДАТКИ

Натхненна промова

Скиньте 3 жетони рішучості, щоб негайно підвищити моральний дух на 1.

Пошуки

Скиньте 3 жетони рішучості, щоб негайно взяти 2 жетони знахідки та залишити собі 1. Цей жетон стає доступним негайно (поза фазою дій) або можете розмістити його в комірці майбутніх ресурсів (під час фази дій). Інший жетон скидають.

СОЛДАТ



Слідопит

Скиньте 2 жетони рішучості, щоб подивитися верхню карту колоди полювання — поверніть її на верх або під низ колоди. Порядок карт у колоді може змінитися пізніше, якщо ви перетасуєте колоду.

Приманка

Скиньте 4 жетони рішучості, щоб узяти верхню карту з колоди звірів і покласти її на верх колоди полювання, не дивлячись на неї. Якщо це перша карта, то вона починає колоду полювання.

Шаленство

Скиньте 3 жетони рішучості, щоб тимчасово підвищити рівень зброї солдата на 3 під час його дії. Наприклад, це можна зробити після відкриття карти звіра під час полювання. Це вміння не можна використати в будь-який інший час (наприклад, у фазі погоди).

План захисту

Скиньте 3 жетони рішучості, щоб підвищити рівень частоколу або зброї на 1. Рівень частоколу можна підвищити, лише якщо ви вже побудували укриття. Це вміння не можна використати у відповідь на розкриття карти та до того, як буде застосований ефект цієї карти.

ОСОБАЛИВІ ЕФЕКТИ КАРТ

Через обмежену кількість місця на картах не всі ефекти можна докладно пояснити. У наступному розділі ми розповімо про деякі карти та їхні ефекти.

«Багаття» (карта винаходу)

Один раз за фазу ночі ви можете скинути 1 їжу, щоб вилікувати 2 поранення одному персонажу або по 1 пораненню будь-яким двом персонажам.

«Батіг» (карта таємниці: скарб)

Знайшовши цю карту, наприкінці фази дій ви підвищуєте на 1 ваш рівень зброї. Крім того, один раз за раунд «Батіг» дає вам змогу ігнорувати ефект 1 карти пастки під час розігрування карт. Проігноровану карту все одно вважають розіграною успішно. «Батіг» може використати лише 1 персонаж за раунд.

«Біблія» (карта початкового спорядження)

Ви можете двічі використати «Біблію» в одному раунді. Виконуючи дію облаштування табору, можете використати «Біблію», щоб отримати 1 жетон рішучості та вилікувати 1 поранення на додачу до будь-якого іншого ефекту, який ви отримаєте. Тобто якщо в грі вчотирьох ви підвищите моральний дух, то все одно отримаєте 1 жетон рішучості та вилікуєте 1 поранення.

«Блискучий камінь» (карта таємниці: істота)

Якщо персонаж (або П'ятниця), який активував цю пастку, проводить ніч поза табором, то цю карту не розігрують під час фази ночі, а натомість кладуть у комірку майбутніх ресурсів, відкладаючи її ефект на 1 раунд.

«Бурхлива річка / (Риття рову)» (карта події)

«Половина ресурсів» стосується загальної кількості ресурсів. Наприклад, якщо ви отримуєте 4 дерева та 2 їжі (усього 6 ресурсів), то можете взяти 3 дерева або 2 їжі та 1 дерево тощо.

«Виття в лісі / (Експедиція)» (карта події)

Якщо колоди полювання ще немає, то ви створюєте її з вибраної карти звіра. Дві інші карти затасуйте назад у колоду звірів. Якщо колода полювання буде перетасована пізніше в ході гри, то карта, яка була покладена на верх, може виявитися вже не на верху.

«Гамак» (карта таємниці: скарб)

Щоразу коли гравець (крім П'ятниці) відпочиває, він отримує 1 жетон рішучості на додачу до звичайного ефекту відпочинку. «Гамак» не можна поєднувати з «Ліжком» — якщо ви маєте обидві карти, то повинні вирішити, яку з них використати. Будь-яка кількість гравців може застосувати цей ефект в одному раунді.

«Горщик» (карта винаходу)

Один раз за фазу ночі можете витратити 1 їжу, щоб вилікувати 1 поранення 1 персонажу.

«Гриби / (Хвороба)» (карта пригоди: збирання)

П'ятницю не вважають гравцем під час підрахунку кількості отриманої їжі.

«Дивна хвороба» (карта таємниці: пастка)

П'ятницю не вважають гравцем під час визначення кількості маркерів, але П'ятниці можна призначати маркери. Якщо персонаж (зокрема П'ятниця) проведе ніч поза табором, він сам отримує 2 маркери й зазнає 2 поранень.

«Дурман» (карта таємниці: пастка)

Протягом наступного раунду під час виконання своїх дій ви повинні перекинути будь-який кубик успіху, на якому випав «успіх». Якщо ви призначили 2 фішки дій, вам зазвичай не треба кидати кубик, однак ви все одно повинні кинути кубик успіху й використати його результат.

«Духова трубка» (карта таємниці: пастка)

Ця пастка не впливає на П'ятницю.

«Загорода» (карта винаходу)

Маркер можна розмістити лише на  на сусідній плитці острова, а не на тій, де розташовано табір. Жетон  розміщують на плитці острова, де розташовано табір. Після створення цього предмета його жетон переміщують разом із табором, якщо тільки такий жетон не розміщений у майбутній клітинці табору.

ДОДАТКИ

«Зілля» (карта винаходу)

У тексті деяких ефектів карт зазначено цей предмет — він часто потрібен для уникнення негативних наслідків. Він не витрачається.

«Зневіра / (Зібратися із силами)» (карта події)

Гравець, який отримав жетон першого гравця, негайно стає першим гравцем.

«Катаклізм / (Ремонт інструментів)» (карта події)

Усі карти винаходів, які вже перевернуті стороною предмета догори, кладуть у комірку майбутніх ресурсів. Їхні ефекти не можна застосовувати до завершення фази дій. Вони недоступні, і їх не можна вважати виконаними вимогами під час створення інших предметів. Ефекти жетонів (як-от жетонів загороди чи стежки) залишаються активними. Після завершення фази дій їх повертають на поле. Подія загрози вимагає, щоб гравці скинули 1 предмет і скасували його ефекти. Предмет перевертають стороною винаходу догори, а потім затасовують у колоду винаходів.

«Ковдри» (карта таємниці: скарб)

За кожен використаний маркер ви ігноруєте 1  (на кубиках або жетонах), а також не додаєте до кількості .

«Кошик» (карта винаходу)

Щоб використати «Кошик», його треба призначити персонажу під час планування дій (позначте його жетоном кошика). Якщо дія збирання неуспішна, то ви не отримаєте ресурсів. «Мішок» і «Кошик» можна поєднати для однієї дії збирання.

«Ляхміття» (карта таємниці: скарб)

Під час кожного раунду 1 снігову хмару рахують як дощову хмару. Не треба скидати додаткове дерево.

«Ліжко» (карта винаходу)

Щоразу коли гравець (крім П'ятниці) відпочиває, він отримує 1 жетон рішучості та виліковує 2 поранення замість звичайного ефекту відпочинку. «Ліжко» не можна поєднувати з «Гамаком» — якщо ви маєте обидві ці карти, то повинні вирішити, яку з них використати. Будь-яка кількість гравців може застосувати цей ефект в одному раунді.

«Льох» (карта винаходу)

Льох запобігає псуванню звичайної їжі. Вона не стає непсувною їжею (не міняйте маркери). Якщо ви перевернули «Льох» стороною винаходу догори, їжа псуватиметься протягом ночі як завжди.

«(Мавпа побачила) / Мавпа повторила» (карта пригоди: будівництво)

Можна вибрати дах або частокіл рівня 1. Через округлення до меншого ви не втрачаєте рівня і не зазнаєте ніяких інших наслідків. Однак якщо і дах, і частокіл мають рівень 0, застосовується правило невиконаних вимог.

«Мапа скарбів» (карта таємниці: скарб)

Дія дослідження, яку виконують на карті, вимагає наявності 2 фішок дії, отже, її автоматично вважають успішною без кидання кубиків.

«Мішок» (карта винаходу)

Щоб використати «Мішок», його треба призначити персонажу під час планування дій (позначте його жетоном мішка). Якщо дія збирання неуспішна, то ви не отримаєте ресурсів. «Мішок» і «Кошик» можна поєднати для однієї дії збирання.

«Молоток і цвяхи» (карта початкового спорядження)

За кожен використаний маркер ви отримуєте 1 додаткову нічийну фішку дії коричневого кольору, яку можна використати лише для допомоги під час дії будівництва. Це початкове спорядження можна двічі використати в одному раунді.

«Наплічник» (карта таємниці: скарб)

Коли гравець його використовує, то під час кожної своєї дії дослідження (успішної чи неуспішної) у фазі дій він може використати його ефект. «Наплічник» може використати лише 1 персонаж за раунд.

«Наслідки негоди / (Наведення ладу)» (карта події)

Можна вибрати дах або частокіл рівня 1. Через округлення до меншого ви не втрачаєте рівня і не зазнаєте ніяких інших наслідків. Однак якщо і дах, і частокіл мають рівень 0, застосовується правило невиконаних вимог.

«Неприємна оказія» (карта таємниці: пастка)

Ефект  на листі сценарію застосовують один раз.

«Нескінченний дощ / (Переїзд)» (карта події)

Якщо рівень даху та/або частоколу треба було знизити через вимушене переміщення табору (унаслідок негайного ефекту), дія усунення загрози дає вам змогу отримати на 1 рівень більше того, що ви втратили. Наприклад, якщо ви втратили тільки рівень даху, то можете отримати тільки рівень даху. Якщо ви не мали побудованого укриття, то не отримаєте ні того, ні іншого.

«(Нічний напад) / У пошуках звіра» (карта події)

Сила звіра не має значення, адже бій не відбувається. Однак рівень зброї (і, можливо, рівень частоколу) треба знизити, якщо це зазначено на карті звіра. Ви отримуєте їжу та шкури й повинні застосувати всі інші ефекти карт.

«(Нова зграя) / Усе зникло» (карта пригоди: збирання)

Усі джерела на плитці острова, що містять жетон, накривають маркерами. Якщо жетон сам служив джерелом їжі (тобто на плитці не було початкового джерела їжі), то його також накривають. Якщо жетон не служив джерелом, то його не накривають, але він не діє, поки з початкового джерела їжі не буде вилучено маркер.

«Огляд інвентарю / (Зламани інструменти)» (карта пригоди: будівництво)

Розмістіть маркер на 2 (або 1, якщо ви створили тільки 1) уже створених предметів. Маркери не діють, поки ви знову не візьмете цю карту у фазі подій.

«Острів дає відсіч / (Порятунок)» (карта події)

Ефект сценарію для символу книжки виконують двічі під час розігрування події, а потім ще раз, якщо активується подія загрози.

«Отруйні спори» (карта таємниці: пастка)

Ця карта також діє на П'ятницю. Якщо ви проведете ніч поза табором після того, як знайшли цю карту, то зазнаєте лише 1 поранення (також стосується П'ятниці).

«Піч» (карта винаходу)

Ви ігноруєте 1 снігову хмару (на кубиках або жетонах). Її також не рахують до кількості дощових хмар.

«Пляшка вина» (карта таємниці: скарб)

Ефект цієї карти також можна використати, якщо персонаж, який виконує дослідження, проводить ніч поза табором.

ДОДАТКИ

«Поспішлива робота / (Людяв насмїх)» (карта пригоди: будівництво)

Додаткова дія будівництва не вимагає фішок дії, її виконують, ніби для неї використано 1 фішку дії. Дію виконує той персонаж, який узяв карту. Можна виконати будь-яку можливу дію будівництва (предмет, укриття, частокіл, дах, рівень зброї), якщо виконано потрібні вимоги. Якщо укриття було побудоване лише в тому самому раунді, а табір не має природного укриття, то за допомогою цієї дії не можна побудувати дах і частокіл. Предмети з комірки майбутніх ресурсів також не можна використати.

«Приємний сюрприз / (Завал)» (карта пригоди: збирання)

Початкове спорядження вибирають навмання з невикористаного початкового спорядження. Карту кладуть у комірку майбутніх ресурсів. Вона доступна лише наприкінці фази дій.

«(Рада) / Мозковий штурм» (карта події)

Отриману карту винаходу ви берете з колоди й відразу ж кладете на ігрове поле стороною винаходу догори (не в комірку майбутніх ресурсів).

«Ритуальна чаша» (карта таємниці: скарб)

Дія цієї карти триває, доки її не візьмуть у фазі подій під час розігрування нижньої частини карти.

«Сильце» (карта таємниці: пастка)

Якщо ваш рівень зброї дорівнює 2 або менше, то він знижується до нуля. Якщо він більший за 2, то зменшується на 2.

«(Скелет) / Записки загиблого» (карта пригоди: збирання)

Карту винаходу беруть із верху колоди винаходів.

«(Скриня капітана) / Похід за скарбами» (карта уламків корабля)

Початкове спорядження вибирають навмання з невикористаного початкового спорядження. Карту кладуть у комірку майбутніх ресурсів. Вона доступна лише наприкінці фази дій.

«Стара мапа» (карта таємниці: скарб)

Щойно карта опиняється в комірці доступних ресурсів, кожен гравець негайно отримує 1 жетон рішучості. Якщо в грі є П'ятниця, він також отримує 1 такий жетон.

«Стежка» (карта винаходу)

Цей винахід дає змогу гравцям у фазі видобутку отримувати ресурс із плити острова, що містить жетон стежки. Якщо доступно кілька ресурсів, то ви можете вибирати, який із них отримати у фазі видобутку, а також можете вибирати інший у кожному раунді. Якщо на цій плитці також є  або , гравці отримують додатковий ресурс, якщо вибрали відповідний ресурс.

Приклад

На плитці острова є джерело дерева, джерело їжі, жетон  і жетон стежки. У фазі видобутку гравці можуть вибирати — отримати 1 дерево або 2 їжі.

Із джерела, яке дає ресурси у фазі видобутку, не можна збирати ресурси у фазі дій (покладіть жетон стежки на джерело, щоб позначити це, і вилучіть його з джерела наприкінці раунду).

Якщо на плитці з жетоном стежки є також маркер туману (у сценарії № 2), то ефект стежки не діє (гравці не отримують додаткових ресурсів). Однак потім,

у фазі дій, ви можете збирати їх звичайним способом. Це також дозволено, якщо ви пропустили фазу видобутку. Після переміщення табору «Стежка» стає недоступною. Карту предмета перевертають стороною винаходу догори, а жетон скидають.

«(Стихийне лихо) / Ремонт» (карта події)

Можна вибрати дах або частокіл рівня 1. Через округлення до меншого ви не втрачаєте рівня, і не зазнаєте ніяких інших наслідків. Однак якщо і дах, і частокіл мають рівень 0, застосовується правило невиконаних вимог.

«Суперечка / (Примирення)» (карта події)

У цьому раунді не можна виконати дії, якщо на неї призначені фішки дій різних гравців (це також стосується П'ятниці, який у цьому раунді не може нікому допомагати). Єдиний виняток — це дія усунення загрози на цій карті, коли ви повинні призначити фішки дій двох різних гравців (або одного гравця і П'ятниці).

«Трав'яна настоянка» (карта таємниці: скарб)

Ця карта дає вам змогу подивитися верхню карту колоди подій, незалежно від її типу. Якщо біля колоди подій є карта звіра, то можна натомість подивитися її.

«Тривожна ніч / (Зведення укріплень)» (карта події)

Карта звіра, розміщена біля колоди подій, залишається там до початку наступного раунду. Якщо ви виконали дію усунення загрози в тому ж раунді, то перемістіть карту звіра назад у колоду полювання. Якщо ви не виконали дію усунення загрози в тому ж раунді, то перший гравець повинен битися зі звіром на початку фази подій наступного раунду, перш ніж узяти карту. На цю мить дія усунення загрози на цій карті не має ефекту, бо карти звіра більше немає біля колоди подій.

«Удар долі / (Чудовий відпочинок)» (карта події)

Усі карти подій у комірках загрози розігрують зліва направо із застосуванням їх ефектів загрози. Після цього їх скидають, а карту «Удар долі» кладуть у праву комірку загрози.

«Утома / (Сварка)» (карта пригоди: будівництво)

Лише головний персонаж може вилікувати свої поранення. Це відбувається негайно.

«Шабля» (карта таємниці: скарб)

«Шаблю» може використати лише 1 персонаж за раунд. Якщо ви використовуєте «Шаблю», то можете вирішити, чи активувати її ефект (один раз за бій) — щоразу коли ви використовуєте її бонус, то зазнаєте 1 поранення. «Шаблю» також можна використовувати в бою зі звіром, унаслідок кидка кубика голодних тварин.

«Шолом» (карта таємниці: скарб)

Коли гравець його використовує, то під час кожної своєї дії полювання у фазі дій він може скористатися його ефектом. «Шолом» може використати лише 1 персонаж за раунд. «Шолом» також можна використати для бою зі звіром унаслідок кидка кубика голодних тварин, але ви повинні вибрати, на кого з гравців поширюватиметься його ефект.

«Яма» (карта винаходу)

Під час фази видобутку киньте коричневий кубик поранень. Якщо випадає , негайно отримайте 2 їжі. Якщо ви не можете отримати їжу внаслідок якогось ефекту, то ви також не отримуєте їжу завдяки «Ямі». Якщо кількість ресурсів треба зменшити вдвічі, то ефект «Ями» застосовують до зменшення.

ДОДАТКИ

ІНШІ ВІНАХОДИ

Багато винаходів, не згаданих вище, потрібні або для створення інших предметів або для отримання одноразового бонусу (додаткового рівня зброї / частотоку, додаткової неспувної їжі або жетонів 🍌, які можна розмістити на плитці острова, де розташовано табір).

«Ремені», «Мапа», «Ліхтар» і «Щит» дають по 1 додатковій фішці дії, яку можна використовувати лише для відповідної дії. «Пліт» дає 1 фішку дії, яку можна використовувати як для збирання, так і для дослідження. Ці фішки дій доступні в кожному раунді.

«Щоденник» і «Барабани» дають свій бонус один раз за раунд (у фазі морального духу), а їхні ефекти можна поєднувати.

ЖЕТОНИ ЗНАХІДОК

Нові жетони знахідок розміщують у комірці майбутніх ресурсів під час дослідження (див. с. 19). Наприкінці фази дій їх переміщують у комірку доступних ресурсів, де вони стають доступними гравцям. Тоді вам треба негайно скинути жетон поваленого дерева або поживні личинки та обміняти його на 2 🍌 або 1 🍌. Будь-які інші жетони знахідок можна зберігати протягом будь-якого періоду часу. Їх можна обміняти в будь-який момент раунду (крім зазначених винятків).

Обмінняні або скинуті жетони знахідок вилучають із гри. Усього є 18 жетонів, які завжди мають однакові ефекти (див. нижче). Також є 4 особливі жетони знахідок, ефекти яких залежать від сценарію (див. відповідний лист сценарію або с. 28–32).

Якщо вам треба щось скинути, і ви маєте жетон знахідки, який дає вам потрібне, то ви не зобов'язані обмінювати його (але зазвичай ви так і робитимете).

Приклад

Під час фази ночі вам треба скинути 1 їжу, щоб поїсти. Якщо ви не маєте їжі, але маєте жетон знахідки цапа (який дає 1 шкуру та 1 їжу), то ви не зобов'язані обмінювати цей жетон.



Свічки

Цей жетон дає вам 1 нічийну фішку дії коричневого кольору, яку можна використати для 1 дії будівництва та скинути після виконання дії. Як завжди, цю фішку дії можна призначати лише під час планування.



Повалене дерево

Цей жетон треба скинути негайно після закінчення фази дій, щоб покласти 1 дерево в комірку доступних ресурсів.



Цап

Якщо рівень зброї дорівнює щонайменше 1, то цей жетон можна скинути, щоб отримати 1 шкуру та 1 їжу (покладіть їх у комірку доступних ресурсів). Цей жетон не можна використати під час виконання дій у фазі дій. Його можна використовувати під час планування дій у фазі дій чи наприкінці фази дій — або в будь-якій іншій фазі без обмежень. Якщо цей жетон лежить у комірці доступних ресурсів (не був обміняний), то зображена на ньому їжа не псується під час фази ночі, адже це ще не їжа.



Цілющі трави

Якщо «Горщик» доступний, то цей жетон можна використати, щоб негайно створити предмет «Зілля». Ця карта стає доступною негайно (поза фазою дій). Або можете розмістити її в комірці майбутніх ресурсів (під час фази дій).



Трави

Якщо «Горщик» доступний, то цей жетон можна скинути, щоб підвищити рівень морального духу на 1.



Велике листя

Ігноруйте 1 дощову хмару у фазі погоди.



Поживні личинки

Цей жетон треба скинути негайно після закінчення фази дій, щоб покласти 2 їжі в комірку доступних ресурсів.



Старе мачете

Підвищте рівень зброї на 1.



Отрута

Якщо «Горщик» доступний, то цей жетон можна скинути, щоб підвищити рівень зброї на 2.



Скарб

Перший гравець бере карту скарбу з колоди таємниць. Якщо цей жетон обмінюють у фазі дій, то скарб кладуть у комірку майбутніх ресурсів. Цей жетон негайно доступний за межами фази дій.



Колючі кущі

Якщо укриття вже побудоване, підвищте рівень частотоку на 1.



Тютюн

Підвищте рівень морального духу на 1.



Овочі

Якщо «Горщик» доступний, цей жетон можна скинути лише під час фази ночі, щоб вилікувати 2 поранення 1 персонажу або по 1 пораненню 2 персонажам.

Автор: Ігнацій Тшевічек

Правила: Саймон Райтенбах

Редактор: Пол Гроган

Автор обкладинки: Венсан Дютре

Дизайн коробки: Ага Якимець

Дизайн поля: Пйотр Слаби

Графічний дизайн: Пйотр Слаби, Матеуш Бельський, Міхал Зелінський, Мацей Мутвіл, Рафал Шима, Томаш Бентковський, Матеуш Копач, Ежи Фердин

Дизайн компонентів: Мацей Мутвіл, Рафал Шима

Верстка: Мацей Мутвіл

Коректори: Пол Гроган, Пйотр Вишневський, Джоффри Немец, Рафал Шима, Метт СВІ, Чеві Додд, Гюнтер Шмідл, Марек Спіхальський, Хуей Сян, Тоні, Вікторія, Джейсон, Орі, Бен, Джастін, Патрік

Видавець: Portal Games, ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Польща

www.portalgames.pl, e-mail: portal@portalgames.pl

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проекту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Верстка й дизайн: Артур Патрихалко



Українське видання © 2025 Geekach LLC
Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua

ДОДАТКИ

ОГЛЯД ГРИ

ФАЗА	ОПИС
1. ФАЗА ПОДІЙ Не розігруйте її в першому раунді!	- Візьміть верхню карту з колоди подій і розіграйте «?». - Якщо це була не карта події, візьміть іншу карту. - Якщо на карті зображено: ☹ — застосуйте ефект із листа сценарію. ? — покладіть відповідний жетон на потрібну колоду пригод. - Розіграйте текст події. - Покладіть карту в праву комірку загрози й перемістіть карти ліворуч. - Якщо ви зсунули карту з ігрового поля, застосуйте її ефект загрози.
2. ФАЗА МОРАЛЬНОГО ДУХУ	- Перевірте моральний дух (на полі). - Перший гравець отримує або скидає певну кількість жетонів рішучості (або виліковує 1 поранення). - Якщо він не може скинути достатню кількість жетонів, то зазнає 1 поранення за кожен не скинутий жетон.
3. ФАЗА ВИДОБУТКУ	- Отримайте по 1 ресурсу з кожного джерела плити острова, на якій розташовано табір: 🏠/🏡 дає 1 🍷. 🏠 дає 1 🍷. - Різні жетони (🌍, 🏠, і т. д.) можуть змінювати кількість ресурсів. - Розмістіть усе в комірці доступних ресурсів.
4. ФАЗА ДІЙ	а) Плануйте дії та призначайте фішки дій: <i>Для розміщення фішок дій треба виконати всі вимоги.</i> Усунення загрози: 1 або 2 фішки дій + ресурси (один раз для будь-якої карти). Полювання: 2 фішки дій (один раз для будь-якої карти в колоді полювання). Будівництво: 1 або 2 фішки дій + ресурси. Один раз для карти предмета; зброя / дах / частокіл — будь-яку кількість разів. Збирання: 1 або 2 фішки дій; що далі від табору, то більше фішок дій треба; один раз для будь-якого джерела; не на плитці острова, де розташовано табір. Дослідження: 1 або 2 фішки дій; що далі від табору, то більше фішок дій треба; один раз для будь-якої плити острова. Облаштування табору / відпочинок: по 1 фішці дії для кожної дії; будь-яку кількість разів. б) Виконайте дії після того, як усі фішки дій будуть призначені (вилучіть фішки після виконання дій). Дія усунення загрози: застосуйте ефект карти, скиньте потрібні ресурси, скиньте карту. Полювання: візьміть карту звіра й порівняйте сили; зазнайте поранень, знизьте рівень зброї, розмістіть ресурси в комірці майбутніх ресурсів. Будівництво: скиньте ресурси, підвищте рівень або покладіть карту в комірку майбутніх ресурсів. Збирання: розмістіть по 1 маркеру за кожне джерело в комірці майбутніх ресурсів. Дослідження: розмістіть нову плитку острова; позначте новий тип місцевості на винаходах; покладіть нову карту звіра в колоду полювання; візьміть жетон знахідок; розіграйте ефект тотема. Облаштування табору: +1 до морального духу та/або 2 жетони рішучості. Відпочинок: вилікуйте 1 поранення за кожну фішку дії. в) Розіграйте карти скарбів; розіграйте карти предметів і покладіть їх на поле; перемістіть ресурси й жетони в комірку доступних ресурсів; вилучіть фішки дій.

ДОДАТКИ

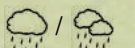
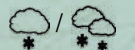
ОГЛЯД ГРИ

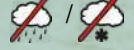
ФАЗА	ОПИС
5. ФАЗА ПОГОДИ Цю фазу можна пропустити, якщо ви не кидаєте кубиків і в комірці погоди немає жетонів.	• Киньте кубики, зазначені на листі сценарію. • Додайте символи на жетонах у комірці погоди: • Скиньте по 1 дереву за кожну снігову хмару. • Відніміть рівень даху від суми снігових і дощових хмар; скиньте 1 їжу та 1 дерево на кожну одиницю різниці. • Застосуйте ефект кубика голодних тварин. • Зменште рівень частоколу на 1, якщо жетон шторму лежить у комірці погоди. • За кожен не скинутий ресурс або не знижений рівень частоколу кожен гравець зазнає 1 поранення. • Скиньте жетони погоди.
6. ФАЗА НОЧІ	• Скиньте 1 їжу за кожного гравця, інакше він зазнає 2 поранень. • Табір можна перемістити на сусідню плитку острова: • Зменште удвічі рівень даху і частоколу, якщо ви маєте побудоване укриття. • Встановіть рівень даху та частоколу на 0, якщо ви не маєте побудованого укриття. • Жетони з позитивними ефектами переміщують разом з табором, жетон стежки скидають. • Якщо укриття немає, персонаж зазнає 1 поранення. • Скиньте решту їжі, крім неспувної. • Вилучіть маркери з комірок особливих умінь усіх персонажів. • Перемістіть маркер раунду й передайте жетон першого гравця.

Ми дбаємо про якість наших ігор. Якщо бракує будь-якої деталі або ви маєте інші підстави для скарги, будь ласка, зв'яжіться з нами info@geekach.com.ua. Бажаємо вам провести чимало годин за цією захопливою грою. Ваша команда Portal Games та Geekach.



РЕСУРСИ	
	Джерело дерева, що дає 
 / 	Джерело їжі, що дає 
	Дерево 
	Їжа 
	Непсувна їжа 
	Шкура 
	Додаткові маркери
ДІЇ	
	Фішка дії
	Додаткові фішки для дій полювання, будівництва, збирання і дослідження
	Полювання
	Будівництво
	Збирання
	Дослідження
	Облаштування табору
	Відпочинок
ТИП МІСЦЕВОСТІ	
	Пляж
	Пагорби
	Гори
	Річка
	Рівнина

СИМВОЛИ	
ТАБІР, МОРАЛЬНИЙ ДУХ І ПОРАНЕННЯ	
	Укриття
	Дах (рівень даху) +/- 1  : підвищити / знизити рівень даху на 1
	Частокіл (рівень частоколу) +/- 1  : підвищити / знизити рівень частоколу на 1
	Зброя (рівень зброї) +/- 1  : підвищити / знизити рівень зброї на 1
	Знизити рівень морального духу на 1
	Підвищити рівень морального духу на 1
	Зазнати 1 поранення
	Вилікувати 1 поранення
КУБИКИ	
  	Кубики дії будівництва
  	Кубики дії збирання
  	Кубики дії дослідження
	Пригода
	Поранення
	Успіх
	2 жетони рішучості (невдача)
	Кубик дощу
	Кубик зими
	Кубик голодних тварин
	1 або 2 дощові хмари
	1 або 2 снігові хмари
	Знизити рівень частоколу на 1
	Скинути 1 їжу
	Бій зі звіром, сила якого дорівнює 3

КАРТИ ТАЄМНИЦЬ			
	Карта скарбу		
	Карта істоти		
	Карта пастки		
ІНШІ СИМВОЛИ			
	Жетони особливих поранень		
	Жетон рішучості		
	Додатковий жетон їжі		
	Додатковий жетон дерева		
	Жетон виснажливої дії		
	Жетон більшої небезпеки		
	Жетон перекидання		
	Жетон стежки		
	Жетон шторму		
	Жетони номерів		
	Жетон снігової хмари		
	Жетон дощової хмари		
	Жетон табору / укриття		
	Тотем		
	Карта звіра		
	Жетони пригод		
	Жетони знахідок		
	Ігнорувати 1 дощову / снігову хмару		
	Указує, скільки разів можна використати цей предмет		
ПРЕДМЕТИ			
	Мапа		Лопата
	Ніж		Зілля
	Мотузка		Вогонь
	Цеглини		Горщик