

ОБЗОР ИГРЫ

Робинзон Крузо – игра, рассчитанная на 1–4 игроков, в которой игроки берут на себя роль потерпевших кораблекрушение, созерцателей или искателей приключений. Во время каждой игры, игроки будут исследовать Остров, строить лагерь, бороться с хищниками, и встретят много приключений, пытаясь выжить и достичь своей цели (которые будут меняться в зависимости от сценария).

КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле

11 шестиугольных тайлов Острова



Тайл Острова номер 8 имеет картинку Вулкана на обратной стороне. Эта сторона играет только в одном Сценарии. Во всех остальных Сценариях – эта сторона не принимает никакого участия. Жетон Первого Игрока

жетон
Первого Игрока



Карты Событий



Карты крушений



карты Приключений:



карты Тайн



Карты
стартового
набора Вещей



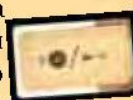
карты
Хищников



карты Изобретений



Специальная карта
создания Лагеря
(используется только
в игре для 4-х
игроков)



Карты Сценариев



Карта и фишка Пятницы



Карта и фишка Собаки



4 карточки Персонажей



Фишки игроков: Дополнительные фишки:



дерево



Кубики ресурсов:

мех



еда



еда, которая
не гниет



Черный
кубик-маркер



Кубики Действия



Кубики Погоды



Белый кубик-маркер (заменяют собой
черные маркеры, иногда могут быть
использованы для определенных Сценариев)



Синий кубик-маркер (используются для
отметки достижений и эффектов по Сценарию)



маркеры Ранений



маркер Раунда



жетоны Приключений



жетоны Открытий жетоны Погоды



жетон Лагеря/Укрытия



жетон Короткий
Путь



жетоны Решений



Жетон успешного
переброса кубиков



Жетоны Специальных Ранений



Жетоны дополнительных эффектов



Перед каждой игрой, игроки выбирают один из Сценариев, который они хотят сыграть (рекомендуется начинать со Сценария №1).

Каждый Сценарий имеет свою собственную карту, которая описывает:

- количество играемых раундов,
- погодные условия,
- цель Сценария,
- 4 открытия,
- 2 Изобретения,
- 1 эффект Сценария (иконка Книги),
- 3 или 4 эффектов для тайлов (иконка Тотема),

Это стандартная установка для основного Сценария "Потерпевшие кораблекрушение". При выборе других Сценариев, вы должны проверить главу Сценария, если есть какие-либо изменения стандартной установки.

Начало игры

1. Расположите игровое поле в середине стола.
2. Каждый игрок берет карту Персонажа случайным образом и располагает ее перед собой (при игре вдвоём следует случайным образом вытянуть карту Персонажа только из трёх следующих: Столяр, Кок и Исследователь). Неиспользуемые карты Персонажей должны быть помещены обратно в коробку. На каждой карте Персонажа изображено конкретное Изобретение. Соответствующая карта Изобретения должна быть удалена из колоды Изобретений и расположена лицом вверх (стороной «Изобретение») на карте Персонажа. Каждый игрок также должен взять по 2 цветные фишки (синяя, желтая, черная или оранжевая – по своему выбору) и 1 маркер Ранений, которые необходимо разместить слева от трека здоровья на карте Персонажа.
3. Положите белый кубик-маркер на «0» трека Морали на игровом поле.
4. Положите черный кубик-маркер на нулевой уровень трека Оружие (нулевым уровнем следует считать нарисованный значок с оружием).
5. Возьмите 9 карт Изобретений, помеченных символом  рядом с их именами, и еще 5 случайных карт Изобретений, и поместите каждую из них лицевой стороной вверх (стороной «Изобретение») в соответствующие места на игровом поле. Перемешайте оставшиеся карты Изобретений и поместите их лицевой стороной вверх (стороной «Изобретение») рядом с полем, образуя колоду Изобретений.
6. Отдельно перемешайте 3 комплекта карт Приключений (следует внимательно рассортировать их по цвету обратной стороны карт) и поместите их лицевой стороной вниз (рубашкой вверх) рядом с соответствующими полями Действий на игровом поле.
7. Перемешайте карты Хищников и поместите их лицом вниз, рядом с игровым полем, создавая колоду Хищников (следует отметить, что эта колода не то же самое, что колода Охоты, которая создается из карт Хищников в ходе игры).
8. Перемешайте карты Тайн, и поместите их лицевой стороной вниз рядом с полем, создавая колоду Тайн.

9. Возьмите шестиугольный тайл Острова (с номером 8) и поместите его лицевой стороной вверх в указанном пространстве на игровом поле. Поместите маркер Лагеря (той стороной, на которой нарисован значок «Лагерь») на этот тайл.
10. Положите черный кубик-маркер на карту Лопаты (с изображением лопаты), закрывая маркером значок необходимого типа местности (пляж). Этот тип местности изучается в самом начале игры одновременно с размещением тайла Острова (номер 1).
11. Перемешайте оставшиеся шестиугольные тайлы Острова и поместите их в стопку лицевой стороной вниз рядом с Основным игровым полем.
12. Перемешайте 8 Стартовых карт Вещей, возьмите из них две (2) и поместите их лицевой стороной вверх рядом с полем. Эти карты Вещей являются общими для всех игроков. Каждая Вещь может быть использована только дважды за всю игру, и игроки могут использовать ее в любое время (если другое не указано на карте). Поместите два черных кубика-маркера в нижней части каждой карты Вещи (закрывая собой иконки кубиков). Оставшиеся карты Вещей должны быть возвращены в коробку, не глядя на них.
13. Перемешайте жетоны Открытий и поместите их в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
14. Поместите все остальные кубики ресурсов, маркеры, оставшиеся жетоны, дополнительные фишки и все игральные кубики (кубики Действий и кубики Погоды) в пределах легкой досягаемости всех игроков, рядом с игровым полем.
15. Поместите выбранную карту Сценария рядом с игровым полем, и на ней поставьте маркер Раунда на поле с надписью "Раунд 1".
16. Разложите карты Событий на две стопки рубашкой вверх (лицевой стороной вниз): первая стопка карт, на которых есть иконка Книги, и вторая – на которой есть иконка Приключений (любого цвета). Перемешайте каждую стопку. Затем разделите количество раундов, изображенных на выбранной карте Сценария на 2 (с округлением вверх). Затем возьмите полученное число карт из каждой стопки, перемешайте их вместе и положите их лицевой стороной вниз на поле Событий игрового поля, тем самым создавая колоду Событий. Любые оставшиеся карты Событий должны быть помещены обратно в коробку.
- Например, базовый Сценарий "Потерпевшие кораблекрушение" имеет 12 раундов, поэтому вы должны взять 6 случайных карт Событий с иконкой Книги и 6 карт с иконкой Приключения, затем перемешать их вместе.
17. Поместите карту Крушения «Ящики Еды» с правой стороны поля Угроз (Threat Action field).
18. Самый молодой игрок становится первым игроком, и получает маркер первого Игрока. Первый игрок имеет две дополнительные функции во время игры:
- он или она является игроком, который получает/сбрасывает маркеры Решений во время фазы Морали;
 - он или она разрешает все разногласия между игроками.
19. При наличии 4-х игроков, следует использовать Специальную карту создания Лагеря, которую следует положить на игровом поле, закрывая соответствующее место.
20. Когда в игре участвует только 2 игрока, у них есть дополнительный персонаж - Пятница. Возьмите карту «Пятница» и белую фишку, поместите её в непосредственной близости от игроков, у игрового поля. Возьмите маркер Ран и расположите его на левой части трека здоровья Пятницы.

Цель игры

Игра «Робинзон Крузо» является кооперативной игрой. Игроки либо все разделяют победу (если все они выживают и выполняют все цели Сценария), либо все проигрывают (если один из Персонажей погибает или, если они не достигают целей, поставленных Сценарием за отведенное количество раундов).

Последовательность фаз в раунде

Игра длится определенное количество раундов, указанное в каждой карте выбранного Сценария. Каждый раунд делится на фазы, которые выполняются в следующей последовательности:

1. фаза Событий



2. фаза Морали



3. фаза Производства



4. фаза Действия



5. фаза Погоды



6. фаза Ночи



Влияние однократного использования

Место для кубиков-маркеров, которые помогут помнить сколько раз вы использовали данную Вещь (после каждого использования следует убрать один кубик-маркер).

Карты стартовых Вещей

Карты стартовых Вещей могут быть использованы всеми игроками, но не более двух раз. Чтобы помнить сколько раз использовали Вещь следует на каждую карту Вещей выложить по 2 черных кубика-маркера (в нижнюю часть карты, закрывая кубиками, нарисованные иконки кубиков). В течение игры, каждый раз используя карту Вещи, необходимо убирать один кубик-маркер за одно использование. После второго использования - следует убрать карту данной Вещи совсем из игры.

Стартовые Вещи можно использовать в любое время игры, даже в самом начале (если другое не написано на самой карте). Например, игрок имеет карту «Пустая бутылка», которая позволяет ему увеличить мощь оружия на 1 при каждом использовании карты. Игрок решает использовать эту карту дважды в самом начале игры, что бы начать игру с Оружием 2-го уровня, и после этого карту «Пустая бутылка» он сбрасывает в коробку.

Специальные навыки (Special Determination skills)

Каждый Персонаж имеет свои уникальные навыки. Для того, чтобы использовать определенные навыки, игрок должен потратить конкретное количество жетонов Решений, указанное рядом с навыком. Любое навык может быть применен в любое время, но только один раз за раунд. Каждый раз, применяя определенный навык, необходимо положить черный кубик-маркер на карту Персонажа, чтобы отметить, что данный навык уже использовался в этом раунде. Все маркеры с карты Персонажа надо убрать после окончания фазы Ночь. Навыки Персонажей подробно описаны в разделе Символы и Эффекты.

Каждая карта Персонажа имеют две стороны: с картинкой мужчины и женщины (разница только в картинке). Так что игроки могут выбрать пол Персонажа на своё усмотрение.

Трек Здоровья

В начале игры положите маркеры Ранений слева от трека здоровья карты Персонажа. Трек здоровья покажет сколько ранений может вынести Персонаж перед тем как он погибнет.

Получение ранений

Каждый раз, получая ранение, следует перемещать на одно деление вправо по треку Здоровья. И каждый раз после ранений следует уменьшать состояние Морали на 1 уровень на игровом поле, если это возможно. Когда маркер Ранений достигнет последнего поля (отмеченного значком ) Персонаж погибает, а все остальные игроки проигрывают эту игру немедленно.

Лечение

Когда вы лечите раны, двигайте маркер Ранений на одно деление влево по треку Здоровья. При этом уровень Морали не меняется. Игрок может лечить Персонажа только в фазу Ночи (исключение составляет специальные навыки Кока и Действия Отдых)

Изображение Персонажа с отмеченными: головой, рукой, животом и ногой. Эти части тела подвергаются опасности получить особое Ранение, в результате воздействия различных Происшествий.

Просмотр специальных Изобретений Персонажа.

Каждый Персонаж имеет специальную Вещь (расположенную только на карте данного Персонажа), которую только он может сделать. Если эта вещь создана, то все остальные игроки сразу же получают доступ к ней, а сам Игрок получает 2 жетона Решений.

1. фаза Событий



Пропустите эту фазу в первом раунде.

Фаза Событий откроет собой второй (и каждый последующий) раунд. При этом необходимо взять верхнюю карту из колоды Событий и немедленно выполнить всё, что на ней написано.

В начале игры карты Событий есть только в колоде Событий. Но по мере самого процесса игры вы будете подмешивать некоторые карты Приключений и (или) Тайн в колоду Событий.

Если вы вытащили карту Приключений/Тайн из колоды Событий, то ее необходимо немедленно выполнить, после чего взять еще одну (как написано на карте Приключений/Тайн) из колоды Событий. В результате получится так, что вы вытащите и выполните несколько карт Приключений/Тайн до того, как вытащите карту События.

Например, игрок вытаскивает карту Приключений из колоды Событий, и это карта «Шторм» (эта карта предписывает положить жетон Шторма на поле Погоды и взять новую карту). Следующая карта так же карта Приключений, например «Коллапс» (в результате чего игрок должен уменьшить на половину уровень Крыши) и взять новую карту. Следующая карта, на конец то, оказывается картой Событий.

Когда вы берете карту Событий:

1. Проверьте, имеет ли карта иконку Приключения (знак вопроса) или иконку Книги

Если имеется иконка Приключения, то возьмите соответствующий жетон и положите его на нужное поле Действия на игровом поле.

Если же карта имеет иконку Книги, то проверьте значение этой карты по Сценарию (в разных Сценариях значение карты может быть разным).

2. Выполните действие карты Событий и отложите ее справа на поле Угроз (Threat Action field) игрового поля.

Если уже есть карта (или несколько карт) на поле Угроз, то следует сдвинуть карту (или ряд из нескольких карт) влево, так чтобы новая карта заняло место справа. Если в результате такого смещения карт Событий, одна из карт (крайняя левая) будет сдвинута за пределы поля, то следует считать, что эффект от Угрозы данной карты выполнен, и он [эффект] закончил свое действие, а карта сбрасывается в коробку.

2. фаза Морали



Проверьте состояние Морали, которое отражается положением белого кубика-маркера на шкале Морали на игровом поле.

В соответствии с уровнем Морали, первый Игрок:

- должен сбросить отображенное количество жетонов Решений, или

- ничего не сбрасывает и не получает (уровень 0 на шкале Морали), или
- получает указанное количество жетонов Решений (на самом высоком уровне, Первый Игрок может выбрать: получить 2 жетона Решений или вылечить 1 Ранение);

Если Первый Игрок должен сбросить большее число жетонов Решений, чем он/она имеет, то он/она должен сбросить все жетоны Решений и за каждый недостающий жетон получить 1 Ранение (в соответствии с общими правилами Невыполненного Требования, см. главу Дополнительные Правила).

Например, если уровень Морали на самом низком уровне, Первый Игрок должен сбросить 3 жетона Решений, но у него есть только 1 жетон. Поэтому, он сбрасывает 1 жетон Решений и получает 2 Ранения.

3. фаза Производства



В фазу Производства Игроки получают ресурсы, указанные на шестиугольном тайле Острова, на котором в данный момент стоит жетон Лагеря. Каждый источник дает только один ресурс-кубик. Существует 2 типа источников:

- источник еды  / , который отмечается желтым кубиком .

- источник древесины , который отмечается коричневым кубиком .

Все ресурсы, которые Игроки получают в фазу Производства (или в редком случае в фазу Событий), должны быть размещены в зоне Доступных Ресурсов.

Например, если игроки имеют жетон Лагеря на тайле Острова с ресурсами еды и древесины, то они получают 1 кубик-маркер желтый, один – коричневый.

Количество получаемых ресурсов может меняться в зависимости от действия карт некоторых Вещей, Приключений или Событий, и т.д.

4. фаза Действия



Эта одна из самых главных фаз в игре, и состоит она из двух этапов: Планирования и Выполнение действий.

4.1 Планирование действий

В игре нет индивидуальных ходов Игроков. Все игроки решают вместе, какие Действия им предпринять. Игроки отмечают решение своими фишками, ставя их на поле определенных Действий.

Фишки представляют собой активность Персонажей на острове, так что один игрок, обладая двумя фишками, может выполнить одновременно только 2 Действия. Однако многие Действия требуют чтобы было использовано более чем одна фишка.

Возможные варианты Действий (с кратким описанием каждого) представлены ниже:

1. Угроза (как минимум одна будет в наличии каждый раунд) – количество требуемых фишек для выбора данного Действия всегда отображено на специальных картах Событий.

Это Действие предпринимается для предотвращения Угрозы конкретной карты События, расположенной на поле Угроз. Как только карта будет использована, то она дает игрокам бонусы, описанные на карте (т.е. жетоны Решений или ресурсы).

2. Охота (доступна только тогда, когда есть колода Охоты, в которой как минимум одна карта Хищников) – для назначения этого Действия всегда требуется наличия 2 фишек. Охота позволяет игроку получить еду и/или меха, но, как правило, приводит только к получению Ранений.

3. Строительство – может быть выполнено при использовании 1 или 2 фишек (более подробно смотри ниже). Строительство позволяет игрокам строить Укрытие, Крышу, Частокол или создавать Оружие, и может превратить Изобретение в Вещь.

4. Сбор Ресурсов - может быть выполнено при использовании 1 или 2 фишек (более подробно смотри ниже). Сбор Ресурсов позволяет игрокам получить ресурсы, которые есть на определенных, исследованных тайлах Острова (т.е. это дрова или еда).

5. Исследование - может быть выполнено при использовании 1 или 2 фишек (более подробно смотри ниже). Исследование позволяет игрокам исследовать Остров (путем последовательного выкладывая шестиугольных тайлов Острова на игровом поле).

6. Организация Лагеря - может быть выполнена при использовании 1 фишки. Каждый раз, выполняя это Действие, игрок получает 2 жетона Решений и увеличивает на 1 уровень Мораль (при участии 4-х игроков следует выбрать одно из действий: получить 2 жетона Решений ИЛИ увеличить на 1 уровень Мораль).

7. Отдых - может быть выполнен при использовании 1 фишки.

Каждый раз, выбирая это Действие, игрок лечит 1 Ранение своего Персонажа.



Внимание!

Каждое Действие может быть выполнено множество раз в одном и том же раунде, кроме Действия Угроза, которое является однократным Действием, выполняемым специальными картами, после чего данная карта сбрасывается. Может быть выполнено только 2 Действия по предотвращению Угрозы, потому что на игровом поле только 2 поля для Угроз (и соответственно одновременно более двух карт, которые вызывают Угрозы на поле не может быть). На одну карту можно применить только одно Действие предотвращающее Угрозу.

Важно!

Некоторые Действия (Строительство, Сбор Ресурсов и Исследование) могут быть выполнены при использовании 1 или 2 фишек.

Если для выбора Действия используется только 1 фишка, то при выполнении этого Действия потребуется кидать кубики Действия , соответствующего цвета, чтобы проверить успешно или нет Действие, получили или нет Ранение, и есть ли у вас Приключение или нет.

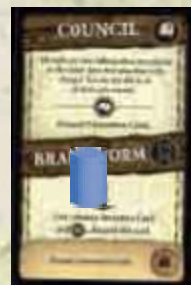
Если для выбора Действия используется 2 фишки, то Действие гарантированно выполняется успешно, и не требуется кидать кубики.

Запомните: вторая фишка может быть как фишкой игрока, так и дополнительной фишкой (из Вещей, например, и т.д., подробнее смотрите следующую страницу).

Как выбрать Действия фишками?

Для того, чтобы отобразить какие Действия выбираются в эту фазу, каждый игрок размещает свои фишки (и дополнительные фишки) в соответствующих местах на поле, например:

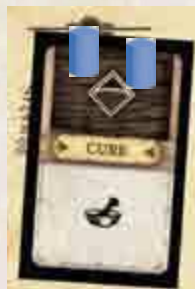
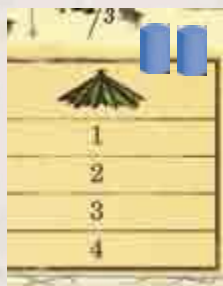
- для выбора **Действия по предотвращению Угрозы**, разместите фишку (-и) на соответствующей карте (-ах) Событий.



- для выбора **Охоты**, разместите фишки на поле Действия Охоты



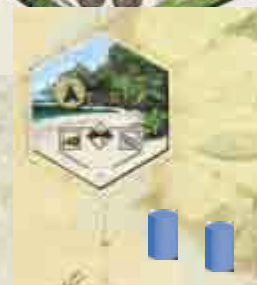
- для выбора **Строительства** (в зависимости от того, что хотите строить), разместите фишку (или 2 фишки) на треке Укрытия, Крыши, Частокола или Оружия, или на выбранной карте Изобретения.



- для выбора **Сбора Ресурсов**, разместите каждую фишку (или несколько фишек) на определенном источнике ресурсов, изображенном на тайле Острова (или нескольких тайлах).



- для выбора **Исследования**, разместите фишку (или несколько фишек) на не исследованной территории (территориях) острова, которую вы бы хотели исследовать.



- для выбора **Организации Лагеря**, разместите фишку (или несколько фишек) на поле, предназначенном для Организации Лагеря.



Для выбора **Отдыха**, разместите фишку (или несколько фишек) на поле Действия – Отдых.



Важно!

Когда какое то Действие выбирается более чем 1 фишкой, то вторая фишка может быть как другого игрока, так и пришедшей в течение игры. Если несколько фишек пришли от разных игроков, то эти игроки должны решить: чья фишка будет инициатором Действия (и в дальнейшем получит все бонусы от этого действия), а чья - просто поддерживающей (которая ничего не получит от Действия в дальнейшем).

Например: Игрок хотел бы сыграть карту Действия предотвращения Угрозы «Chanty». Результатом действия этой карты будет возможность игрокам сбросит эту карту Событий, получить 2 жетона Решений и увеличить уровень Морали на 1, но эти жетоны Решений получит только тот игрок, кто вызвал действие этой карты. Поэтому, если двое игроков решили скооперироваться и использовать по одному своему жетону, для выбора Действия этой карты, то они должны так же решить, кто получит жетоны Решений, а кто – не получит.

Дополнительные фишки



В течение игры игроки могут заработать дополнительные фишки, которые смогут использовать в фазе Действия при Планировании. Например, карты Создания определенных Вещей (таких как «Карта» или «Фонарь»), карты Тайн (таких как «Свечи») или определенные жетоны Открытий, могут дать игрокам дополнительные фишки. Эти дополнительные фишки используются в фазу Действия на этапе Планирования, так же как и обычные фишки игрока, но есть два исключения:

- 1) дополнительные фишки можно использовать только для тех Действий, для которых они выдавались (т.е. только так, как написано на карте или жетоне, которые обеспечили игрока дополнительной фишкой и
- 2) дополнительные фишки могут выступать только как вспомогательные, т.е. ими нельзя инициировать Действие. Например, когда выбирается Действие – Исследование, вы не можете выбрать это Действие, используя только дополнительные фишки (которую вы получили картой «Компас» и Вещью «Карта»). Для этого обязательно надо использовать как минимум одну фишку игрока, и только в поддержку основной фишки можно будет использовать дополнительную.

Более подробная информация о конкретных Действиях.

Действие Угроза

Каждый раунд, во время фазы События, новая карта События будет выкладываться на поле Угроз, после этого она активируется (т.е. выполняется Угроза). Каждая из этих карт (кроме карт Крушения, про них - смотрите ниже) будет иметь как определенный урон от Угрозы, так и бонус от преодоления Угрозы (т.е. на одной карте есть 2 поля, которые содержат как отрицательный эффект от Угрозы, так и бонус, если выполнить условия для отмены Угрозы). Если новая карта События помещена на поле Угроз, то предыдущая карта Событий сдвигается. А указанная Угроза на карте События должна быть исполнена в фазу Действия. Для того, чтобы предотвратить исполнение Угрозы, игроки должны будут запланировать предотвращение Угрозы, выполнив указанные действия для этого (осуществляется это в фазу планирования, путем выставления фишек игроков (1 или 2 фишки) на карту События, и, выполняя дополнительные требования, такие как: сбросить еду, уничтожить дрова или наличие определенного уровня оружия и пр.). Если игроки выполняют эти требования во время фазы Действия, то они получают дополнительные бонусы, описанные на карте (обычно это жетоны Решений) и, затем, сбрасывают карту, предотвращая действие Угрозы в дальнейшем.

Хотя действия по предотвращению Угрозы могут быть выполнены только один раз на конкретной карте (т.к. она после этого сбрасывается), но за один раунд возможно предотвратить 2 Угрозы (если 2 карты лежат на поле Угроз).

Например:

1) для предотвращения угрозы, вызванной в фазу Событий картой «Шторм» (надо будет во втором этапе фазы Действия сбросить 1 жетон Решений), необходимо на первом этапе фазы Действия выполнить требования по «Укреплению Лагеря» (отраженные на этой же карте «Шторм»): назначить 1 фишку героя и сбросит 1 единицу дерева или иметь Вещь «Лопата». И если игрок выполняет эти требования, то он получает 1 жетон Решений и сбрасывает карту «Шторм» (предотвращая действие Угрозы).

2) для предотвращения угрозы, вызванной в фазу Событий картой «Ягуар» (в случае выполнения угрозы - необходимо будет уменьшить здоровье каждому игроку на 1), необходимо на первом этапе фазы Действия, выполнить требования по выставлению «Наблюдателя», а именно: иметь 2й уровень Оружия и выставить 1 фишку игрока. Если игрок выполняет эти требования, то он сбрасывает эту карту.

Карты Крушения, которые размещаются на поле Угроз (эти карты приходят в игру только в первом раунде) дают возможность выбора: выставить 1 фишку игрока и полечить немного ресурсов, или выставить 2 фишки, и получить больше ресурсов (количество в первом и втором вариантах отображены на карте). При этом игрок может выбрать только один вариант (оба сразу 0 нельзя), и затем сбросить карту, после ее активации (исполнения).



Строительство

Выбрав строительство в фазу Действия, игроки могут строить Укрытие, Крышу, Частокол, Оружие или превратить Изобретение в конкретную Вещь.

Укрытие – защитит вас от Ранения, если вы спите на открытом воздухе в течение фазы «Ночь». Однажды, будучи построенным, Укрытие остается на всю игру. Для отображения сего факта необходимо выложить черный кубик-маркер на соответствующее пространство игрового поля. Обратите внимание, что некоторые тайлы Острова также содержат Укрытия, которые отличаются от Укрытий, построенных игроком.

Крыша – защитить вас от непогоды во время фазы «Погода». Для того, чтобы построить Крышу, шестиугольный тайл Острова (там где расположен ваш Лагерь), должен иметь Укрытие (не имеет значение построенное или открытое). Каждый раз строя Крышу, увеличивайте ее уровень на 1, перемещая маркер на игровом поле.

Частокол – часто выручит при Штормах и некоторых других эффектах в течение игры. Для того, чтобы построить Частокол, шестиугольный тайл Острова (там где расположен ваш Лагерь), должен иметь Укрытие (не имеет значение построенное или открытое). Каждый раз строя Частокол, увеличивайте его уровень на 1, перемещая маркер на игровом поле.

Оружие – требуется для Охоты. Чем выше уровень Оружия, тем меньше шансов получить Ранение во время Стрельбы по Хищникам. Каждый раз, создавая Оружие, увеличивайте его уровень на 1, перемещая маркер на игровом поле.

Вещи – производство конкретных Вещей, как правило, дает некоторые преимущества (как сразу же после создания Вещи, так и в течение всей игры) игрокам. Например, «Карта» дает игрокам дополнительную фишку для Исследований.

Укрытие, Крыша и Частокол – все имеют одинаковую стоимость (которая меняется только в зависимости от количества игроков), и она отражена на игровом поле в верхней ее части (см. рисунок ниже).



Как видно из рисунка выше, вы можете заплатить дровами или мехом (но смешивать нельзя). Например, для 3-х игроков, строительство Укрытия, Крыши или Частокола будет стоить 3 дерева или 2 меха (но заплатить 2 дерева и 1 мех – нельзя!)

Для производства же Оружия необходимо сбрасывать 1 дерево.

Для изготовления определенной Вещи, в результате Изобретения, потребуются разные ресурсы. Они всегда отображаются в верхней части карты Изобретения. Это может быть:

- определенные исследованные типы территорий;
- другая уже созданная Вещь;
- ресурсы (которые потребуется сбросить).

Обычно созданные Вещи дают некоторые преимущества, которые помогают в течение игры.

Например: Созданная Вещь «Огонь» увеличивает уровень Частокола на 1, и позволяет построить «Очаг».

«Нож» - увеличивает уровень Оружия на 1, и позволяет построить «Лук».

«Карта» дает игрокам дополнительную фишку игрока для Исследований, и она необходима, чтобы построить «Короткий путь» (Shortcut).

Изобретения, которые вы можете превратить в Вещи, могут быть найдены в некоторых локациях:

- на игровом поле (и они доступны всем игрокам);
- на карточках каждого Персонажа (и возможность создания Вещи из Изобретения есть только у конкретного Персонажа);
- на карточке Сценария (и они доступны всем игрокам).

ОЧЕНЬ ВАЖНО!

Чтобы выполнить конкретные действия (например, по предотвращению Угрозы), часто требуется наличие, например, минимального уровня Оружия, конкретных Ресурсов, Построить Вещь и т.д. Все, эти требуемые ресурсы, Вещи, Оружие и пр. уже должны быть в наличии на момент

планирования выполнения этих действий. Иначе невозможно достичь результата (т.е., например, предотвратить Угрозу).

Некоторые Действия (большей частью по предотвращению Угроз и Строительство) имеют дополнительные требования (например, сбросить ресурс, иметь конкретную Вещь или минимальный уровень Оружия).

В этап реализации планов (фаза Действия), игроки могут использовать только те ресурсы, которые у них были на момент планирования. Они не могут использовать ресурсы, которые появились в этот же этап реализации планов.

Например: при участии 3-х игроков вам потребуется потратить 3 дерева (или 2 меха) для того, чтобы построить Укрытие, поэтому на момент планирования этого Действия, вам уже необходимо иметь 3 дерева (или 2 меха) и выставить их одновременно с фишкой (или фишками) для Строительства Укрытия.

То же самое правило действует и с Вещами. Вы можете использовать только те Вещи, которые уже существуют на момент планирования Действия.

Например: для того, чтобы Сделать Лук, вам потребуется Нож. Поэтому нельзя одновременно сделать и Нож и Лук в одном раунде.

То же самое правило действует и с Оружием. При выборе Действия по предотвращению Угроз, требуется наличие минимального уровня Оружия. Вы можете выполнить это действие только в том случае, если требуемый уровень Оружия уже существуют на момент планирования Действия.



Сбор ресурсов может быть осуществлен только с шестиугольного тайла Острова, который: а) прилегает к Острову, на котором стоит Лагерь или б) находится через 1 тайл от Острова, на котором стоит Лагерь (подробнее смотри ниже). Сбирать ресурсы в эту фазу (фазу Действия) с тайла Острова, на котором стоит Лагерь – нельзя, т.к. это уже делается в течение фазы Производства.

С каждого источника ресурсов, расположенных на тайле Острова, вы можете получить только 1 соответствующий ресурс (это правило может менять только под действием некоторых Вещей, карт Приключений или Событий, и т.д.).

От одного источника вы можете получить только 1 ресурс за раунд, так что если игрок назначил свою фишку (-и) на сбор ресурса с одного источника, другие игроки не смогут собрать ресурс с этого же источника в этом же раунде.



Исследование может быть осуществлен только с шестиугольного тайла Острова, который: а) прилегает к Острову, на котором стоит Лагерь или б) находится через 1 тайл от Острова, на котором стоит Лагерь (должно быть не более 1 тайла между тайлом который исследуется и тем, на котором стоит Лагерь. Подробнее смотри ниже).

Когда вы осуществляете действие Сбор Ресурсов или Исследование на тайле или территории, которая удалена от тайла, на котором стоит Лагерь на 1 тайл (т.е. через 1 тайл), то вы должны будете выставить дополнительную фишку. Это означает, что вы не сможете, используя только 1 фишку игрока исследовать удаленный тайл; назначив 2 фишки – вы вынуждены будете кидать «кубик действия» для того, чтобы выяснить успех вашего Исследования или Сбора Ресурсов. И только назначив 3 фишки – вы гарантируете себе успех акции.



Каждая фишка игрока, назначенная на действия: Организация Лагеря или Отдых – собирает бонусы и результаты по отдельности (а не группой). Например, если один игрок выставил свои две фишки на Организацию Лагеря, то он получит с этого действия двойной результат, т.е. 4 жетона Решений и увеличит Мораль на 2 уровня.

Перед тем как выставить свои фишки на выбранные Действия при планировании, игроки должны всегда проверить игровое поле (особенно поле Действия и тайлы Острова) на предмет наличия нижеприведенных жетонов, которые меняют эти самые выбранные Действия.



В течение следующего Действия, указанного типа, которое требует бросков «кубиков Действия», вы должны будете перебросить УДАЧНЫЕ кубики один раз за каждый такой жетон, после чего этот жетон считается выполненным, и подлежит сбросу.



В течение следующего Действия, указанного типа, вы должны взять и выполнить карту Приключений, не смотря то, сколько фишек вы выставили на такое Действие или выкинули ли вы на «кубиках Приключений» или нет действие Приключение. (Имеется в виду, что есть ряд действий, которые гарантированно будут успешными, когда назначается не 1, а 2-3

фишки; или если даже вы не кидали «кубики Приключений», а получили указанный жетон, то все равно надо будет брать и выполнять карту Приключений).



Когда такой жетон расположен рядом с колодой Охоты – это означает, что в течение следующей Охоты, вы должны добавить 1 к силе Хищника. После этого данный жетон сбрасывается.

Когда же такой жетон находится на шестиугольном тайле Острова (или пустом пространстве), на котором вы планируете выполнять некоторые Действия, то вы должны иметь как минимум уровень **1 в течение всех Действий** на этом тайле (пространстве). Иначе, Персонаж, выполняя Действие, получает 1 Ранение.



Когда такой жетон расположен рядом с полем Действия – это означает, что **для следующего Действия** аналогичного типа, вы должны будете выставить на 1 фишку больше, чем это обычно требуется (т.е. 2 фишки вместо 1, 3 – вместо 2, и т.д.). После этого жетон сбрасывается.

Когда же такой жетон находится на шестиугольном тайле Острова (или пустом пространстве), на котором вы планируете выполнять некоторые Действия, то вы должны будете выставить на 1 фишку больше, чем это обычно требуется (т.е. 2 фишки вместо 1, 3 – вместо 2, и т.д.).



Когда такой жетон расположен на том месте, на котором предполагается Строительство, то это означает, что в следующее Действие «Строительство», которое требует дрова, вы должны будете потратить дополнительную единицу, чем обычно. После этого жетон сбрасывается.

Когда же такой жетон расположен на поле Укрытие, Крыша, Частокол или Оружие, то **каждый раз**, как только вы захотите построить соответствующее строение (оружие), вы должны будете потратить дополнительную единицу дерева (но только если это строение или оружие требуется для своего строительства «дрова»).

Когда же такой жетон находится на шестиугольном тайле Острова, то этот тайл производит 1 дополнительную единицу дерева (в фазу Сбора Ресурсов или Производства).

Жетоны, расположенные на полях Действий – сбрасываются после их активации (выполнения), в тоже время, жетоны лежащие на других частях игрового поля остаются там на всё время игры.

4.2. Выполнение Действий

После того, как игроки выставили все свои фишки, вы начинаете второй этап: выполнение Действий, в порядке, описанном ниже. Вы выполняете только те действия, которые игроки выбрали, своими фишками:

1. Предотвращение Угроз – сбрасываются требуемые ресурсы, указанные на карте (или нескольких картах), и далее следуют инструкциям карты. Затем сбрасывают карту и получают ресурсы или жетоны Решений (указанные на карте).

Если игрок заработал ресурсы (любые) от Предотвращения Угрозы, то он должен поместить их на территория Будущих ресурсов (т.е. они не доступны пока не будут выполнены ВСЕ действия).
Если игрок получил жетоны Решений, то он забирает их себе, и они могут быть использованы немедленно.



2. Охота

Возьмите верхнюю карту из колоды Охоты и Сражайтесь с Хищником, который отображен на карте. Техника боя описана ниже.

Битва с Хищником.

1. Сравните уровень Хищника и силу вашего Оружия. Если уровень Оружия ниже силы Хищника, то Персонаж получает 1 Ранение за каждый пункт разницы между уровнем Оружия и Хищника.
2. Уменьшите уровень Оружия на столько, сколько показано на карте.
3. Получите то количество еды, которое указано на карте, и поместите его на территории Будущих Ресурсов (эта еда не доступна, пока не будут выполнены ВСЕ действия).
4. Получите то количество меха, которое указано на карте, и поместите его на территории Будущих Ресурсов (этот мех не доступен, пока не будут выполнены ВСЕ действия).
5. Уменьшите уровень Частокола на указанное количество на карте (этот эффект действует только на некоторых картах Приключений).
6. Примените другие дополнительные эффекты и сбросьте карту.

Некоторые карты (Приключений, Событий, Тайн) требуют вашей битвы со Хищниками, но на них отображается только сила Хищника. В этом случае требуется сравнить силу вашего Оружия и Хищника, если ваше Оружие ниже уровнем силы Хищника, то ваш Персонаж получает Ранения (1 Ранение за каждый пункт разницы между уровнем Оружия и Хищника).



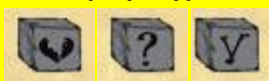
Броски «кубиков Действия»

Для каждого Действия есть 3 типа кубиков:

Строительство



Сбора ресурсов



Исследование



Каждый набор состоит из трёх типов кубиков: кубик Ранений, кубик Удачи, кубик Приключений.
Возможные варианты выпадения кубиков:

кубик Ранений



1 Ранение



нет Ранений

кубик Удачи



Действие успешно, т.е.
вы выполнили
требуемое действие
(построили, собрали
ресурсы, исследовали)



Действие НЕ успешно,
но вы получили 2
жетона Решений

кубик Приключений



Взять верхнюю карту из
колоды Приключений и
выполнить ее



Ничего не произошло

Результат, получаемый после каждого броска, не отменяется другими кубиками, в том смысле, что, не смотря на то, что вы выбросили на кубиках Удачи, вы по-прежнему должны выполнить действия других кубиков. Так что вы по-прежнему должны будете получить (или нет) Ранения, тянуть (или нет) карту Приключений.



Например, пока вы Строите, вы бросаете кубики и получаете   , что ваш Персонаж имеет 1 Ранение, не получит ресурсы, которые он хотел бы собрать, но вместо этого получит 2 жетона Решений, и тянете 1 карту Приключений. Если эта карта Приключений, скажем, говорит, что вы должны получить 1 дополнительный кубик-ресурс, который вы хотите, то вы ДОЛЖНЫ получить этот ресурс, не смотря на то, что до этого вы выкинули НЕ УДАЧУ на сбор ресурсов.

Рекомендуется выполнять Действия, соответствующими кубиками в следующем порядке: кубики Ранений, кубики Удачи, кубики Приключений.



3. Строительство

Когда вы строите Укрытие, сбросьте требуемое количество ресурсов, переверните жетон Лагеря на обратную стороны (на которой изображено Укрытие). Тайл Острова, на котором вы построили Укрытие становится тайлом Лагеря.

Однажды построив Укрытие, вы его не можете потерять. Так что строить его снова – не требуется.

Для того, чтобы отметить наличие построенного Укрытия, поместите черный кубик-маркер на изображение Укрытия, и еще дополнительные кубики-маркеры на картинку Крыши и Частокола на игровом поле. Кубики-маркеры следует размещать на 0 уровне.

Для того, чтобы построить Крышу или Частокол, требуется наличие уже построенного Укрытия или Лагерь должен быть расположен на тайле Острова с Укрытием (смотрите Исследование ниже).

Каждый раз строя Крышу, Частокол или Оружие, следует сбросить требуемые ресурсы и увеличить на 1 уровень на треках: Крыши, Частокола или Оружия. При этом их уровни – не ограничены.

Когда вы производите какую-то Вещь по карте Изобретение, то вы должны сбросить требуемые ресурсы и положить карту созданной вещи на поле Будущих Ресурсов (эта Вещь не доступна, пока не будут выполнены ВСЕ действия).

Когда игрок производит какую-то Вещь в результате Изобретения, которое отмечено в свойствах Персонажа (на индивидуальной карте Персонажа), то он дополнительно получает 2 жетона Решений, и кладет их себе, а карту произведенной Вещи помещает на поле Будущих Ресурсов (эта Вещь не доступна, пока не будут выполнены ВСЕ действия).

По окончании фазы Действия возьмите карты Вещей с поля Будущих Ресурсов, примените любые дополнительные эффекты, которые дают карты Вещей, и разместите их на игровом поле с изображением созданной Вещи лицом вверх.

Если игрок построил Вещь из карточки Сценария, то он должен помнить, что необходимо применить дополнительные эффекты этой Вещи по окончании фазы Действия (т.к. Изобретение есть только на карточке сценария и не может быть перемещено на игровое поле).



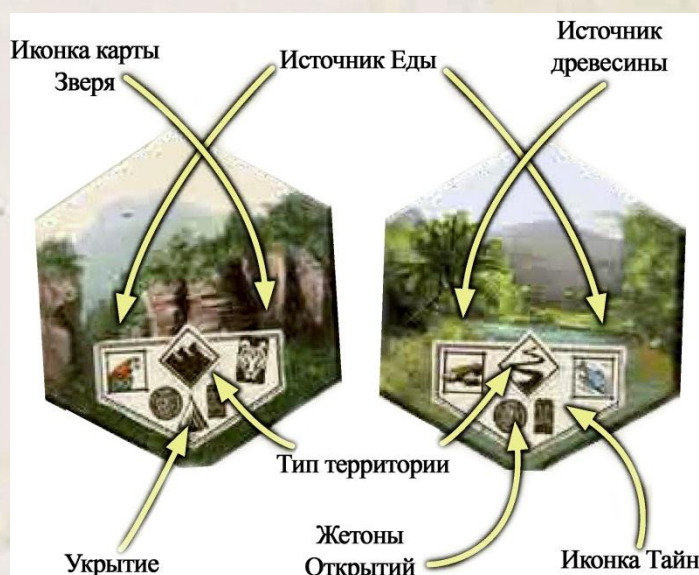
4. Сбор Ресурсов

Когда вы собираете ресурсы – возьмите соответствующие ресурсы из общего запаса (расположенного рядом с игровым полем) и поместите их на поле Будущих Ресурсов (они не доступны, пока не будут выполнены ВСЕ действия).

С каждого ресурса, расположенного на тайле Острова, вы можете собрать только 1 ресурс, но он может быть модифицирован эффектами от некоторых Вещей, Приключений или Событий.



5. Исследование



Если Исследование было успешным, то возьмите шестиугольный тайл Острова из общей стопки неоткрытых тайлов, и положите его лицом вверх на запланированное место на карте Острова, и:

- пометьте все карты Изобретений, которые имеют тот же тип территории, как только что открытый тайл. Пометку ставить следует черным кубиком-маркером в соответствующем поле на картах Изобретений;
- если на исследованном тайле есть иконка Хищников, то подмешайте одну карту Хищника в колоду Охоты;
- если на исследованном тайле есть иконка Тайн, то проверьте ее значение в карточке Сценария;
- возьмите столько жетонов Открытия, сколько показано на тайле. Расположите их на поле Будущих ресурсов лицом вверх (они не доступны, пока не будут выполнены ВСЕ действия).

Некоторые тайлы Острова имеют на своей территории Укрытия. Это не означает, что вы автоматически построили это Укрытие, поэтому никаких маркеров ставить на игровое поле, отмечающих наличие Укрытия, ставить не надо (так же как не надо переворачивать жетон Лагеря обратной стороной на изображение Укрытия), до тех пор, пока вы не постройте Укрытие, используя при этом Действие «Строительство». Стоит помнить о том, что иметь Укрытие – очень важно в фазу Ночи.

Например: Игрок берет тайл Острова и размещает его на заранее выбранную область Острова. Тип территории Острова – Равнина. Этот тип территории впервые появился (был открыт) в игре, поэтому игрок ставит черный кубик-маркер на карты Изобретений: «Корзина», «Лекарство» и «Канат» (эти Изобретения сейчас готовы превратиться в Вещи). На тайле есть иконка Хищников, поэтому игрок замешивает одну карту Хищника в колоду Охоты. И наконец, игрок берет 2 жетона Открытий (они изображены на тайле Острова) и кладет их на поле Будущих Ресурсов лицом вверх.



После того как все Действия будут выполнены, вы можете забрать жетоны Открытий для дальнейшего использования. Помните, что еда гниет и пропадает в течение фазы Ночи (более подробно смотри раздел 6 - фаза «Ночь»).



6. Организация Лагеря

Игрок, который выполнил Действие «Организация Лагеря» получает 2 жетона Решений, и забирает сразу же себе. Кроме того, он увеличивает уровень Морали на 1 на основном поле игры (есть некоторые нюансы игры при 4-х игроках, смотрите главу «Дополнение»)

Если уровень Морали уже на самом высоком уровне, то игрок просто получает жетоны Решений, без увеличения уровня Морали.



7. Отдых

Отдыхающий игрок лечит 1 Ранение своего Персонажа, для этого следует переместить маркер Ранений на 1 деление по треку Здоровья влево.

8. После того, как все Действия закончены:

- фишки игроков возвращаются их владельцам;
- дополнительные фишки сбрасываются или возвращаются на карты, с которых они пришли;
- все ресурсы и жетоны перемещаются с поля Будущих Ресурсов на поле Доступных Ресурсов (теперь они стали доступными игрокам);
- все карты Изобретений, которые лежали на поле Будущих Ресурсов, теперь забираются и выкладываются на соответствующее место вместе с Вещами на игровом поле лицом вверх. Попутно применяются любые дополнительные эффекты (указанные на картах Изобретений).

5. фаза Погоды



В течение этой фазы игроки сталкиваются с погодными условиями Острова. Для того, чтобы определить погодные условия – кидают кубик Погоды.

Чтобы узнать какой кубик Погоды следует кидать в текущем раунде – посмотрите в карточку Сценария.

Количество кубиков, которые надо кидать отличается в течение игры, и это зависит от Сценария и номера раунда.

Например, в Сценарии 1:
в раундах 1-3: не кидаются кубики Погоды;
в раундах 4-6: кидают кубик Дождя;
в раундах 7-12: кидают все 3 кубика Погоды.

Есть 3 различных кубика Погоды:

кубик «Дождя»



кубик «Зимы»



кубик «Голодных Животных»



Дополнительно, всегда проверяйте наличие погоды на игровом поле: есть ли там жетоны, которые меняют текущее состояние погоды (как правило, такое бывает в результате карт Событий и Приключений). Значение таких жетонов надо присовокупить к результатам кубиков Погоды. После того, как все действие жетонов будет учтено и выполнено – они сбрасываются.

Если вы не кидаете ни одного кубика Погоды, то состояние погоды, отображенное на жетонах, должно быть исполнено.



Оба кубика «Дождя» и «Зимы» имеют 2 типа облаков (те же самые, что и на жетонах):



Дождливые облака



Зимние облака

Столкнувшись с погодой

Во-первых, сложить общее количество Зимних Облаков (на кубиках и на жетонах) с которыми вы столкнулись, и сбросить 1 дерево для каждого Зимнего Облака, не смотря на текущий уровень Крыши (как будто бы очень холодно и вы используете дрова для согревания лагеря).

Затем сравните общее количество всех Облаков (как Дождливых, так и Зимних на кубиках и на жетонах) с текущим уровнем Крыши. Уровень Крыши покажет, от какого количества Облаков вы защищены.

Если количество Облаков больше, чем ваш уровень Крыши, то за каждое Облако, от которого вы не смогли спастись, вы должны будете сбросить 1 единицу еды и 1 единицу дерева (вам пришлось их использовать для того, чтобы не замерзнуть и оставаться здоровым во время непогоды).

Если у вас нет ресурсов, которые вы бы могли сбросить, то каждый Персонаж получает 1 Ранение (в соответствии с общими правилами «Неисполненными требованиями», см. главу Дополнительные Правила).

Например: игроки выбросили 2 Дождевых облака. Так же на поле Погоды лежит 1 жетон Зимних Облаков. У игроков текущий уровень Крыши – 1, и они имеют 3 дерева и 1 единицу еды.

Вначале подсчета действия Погодных условий: игроки сбрасывают 1 ед. дерева из-за того, что есть 1 жетон Зимних Облаков (иначе, если не было бы дерева, каждый Персонаж получил бы по 1 ранению). Далее следует общий подсчет количества Облаков. Их 3: 2 Дождевых и 1 Зимнее. Уровень крыши = 1, так что она не способна защитить игроков (не хватает 2 единиц). Поэтому игроки вынуждены сбросить 1 дрова и 1 еду, но это только покроет недостаток в уровне Крыши только на 1. Для того, что бы покрыть недостаток второй единицы – сбрасывается последнее оставшееся дерево, и каждый Персонаж получает по 1 Ранению (т.к. не хватило 1 ед. еды). После этого жетоны погоды сбрасываются.

Жетон «Голодных Животных» показывает некоторые другие эффекты, с которыми сталкиваются игроки:



сбросить 1 ед. еды



Уменьшить на 1ед.
текущий уровень
Частокола



Биться с Хищником,
который имеет силу 3

Если вы не можете выполнить эффекты от кубиков, то каждый Персонаж получает по 1 Ранению.

Например:

- если вы должны уменьшить уровень Частокола, а у вас он имеет уровень 0, то каждый Персонаж получает по 1 Ранению;

- если вам выпало Биться с Хищником (3-его уровня), а ваше Оружие имеет только 1-й уровень, то за каждую единицу разницы все игроки получают по 1 Ранению (в данном случае 2 Ранения).

Если вы вытянули карты Событий или Приключений и на них написано, что вы должны кидать кубики «Голодных Животных», а кроме того, карточка Сценария также говорит, что вы должны кидать кубики «Голодных Животных», то кидать их следует только 1 раз.

жетон Шторма

Жетон Шторма разыгрывается после того, как все остальные эффекты будут выполнены.

Шторм уменьшает уровень Частокола на 1. Если вы не можете выполнить это условие, то получаете по 1 Ранению.

По окончании фазы «Погода» сбрасываются все жетоны, расположенные на поле Погоды.

6. фаза Ночи



1. В фазу Ночи каждый игрок должен накормить своего Персонажа. Для этого требуется сбросить 1 единицу еды на каждого игрока.

Если вы не имеете достаточного запаса еды для всех Персонажей, то вы должны решить, кто из Персонажей (или несколько игроков) не ест, и эти Персонажи получают по 2 Ранения.

2. В течение фазы Ночи игроки должны решить: оставляют ли они Лагерь на том месте, где он сейчас, или будут перемещать его на прилегающие тайлы Острова. Следует помнить, что текущее перемещение Лагеря на другой тайл Острова влияет в следующем раунде в фазе Производства. Кроме того, перед перемещением стоит присмотреться к новым прилегающим тайлам на предмет Сбора Ресурсов и Исследований.

Передвигаем Лагерь.

Если игроки построили Укрытие и хотят передвинуть Лагерь на прилегающий тайл, то они должны уменьшить уровень Крыши и Частокола на половину (округлив значение в меньшую сторону). Например, игроки имеют уровень Крыши = 2, а Частокола = 1. Если они уже построили Укрытие и решили передвинуть Лагерь, то они должны будут уменьшить уровень Крыши до 1, а вот уровень Частокола останется прежним (половина от 1 – это округленно до меньшего числа = 0).

За исключением случаев, указанных ниже, если игроки не построили еще Укрытие, то они могут перенести Лагерь на новый тайл без последствий. Если игроки перемещают Лагерь на тайл Острова, на котором уже есть Укрытие, то это не означает, что они построили Укрытие, поэтому не надо переворачивать жетон Лагеря на сторону Укрытия.

Если игроки не построили еще Укрытие, но они построили Крышу или Частокол (если на тайле Острова изображено Укрытие), и они решили перенести их Лагерь на другой тайл, то они теряют и Крышу, и Частокол (их уровень обнуляется и становится равным 0).

Когда вы передвигаете Лагерь, сбросьте жетон «Короткий путь» (Shortcut) с тайла Острова, на котором он находился, и карту Изобретения «Короткий путь» (Shortcut) переверните обратной стороной (сторона Изобретения). Если вы захотите в будущем раунде использовать эту карту Изобретения, то должны будете построить ее снова.



Если есть жетона «+1 ресурс» (как результат строительства Вещей) на тайле Острова на котором стоит сейчас Лагерь, то вы можете передвинуть их вместе с Лагерем, но помните про правило «только один жетон»).

3. Если игроки не имеют построенного Укрытия (и их Лагерь располагается на тайле Острова, на котором нет пиктограммы Укрытия), то каждый Персонаж получает по 1 Ранению, за ночевку под открытым небом.

4. Если у вас нет пищи, которая не гниет, или карты Вещи («Погреб»), или Сокровища, которое позволяет вам сохранять продукты («Коробка» или «Бочонок»), вся оставшаяся еда, расположенная на поле текущих ресурсов – сгнивает. Т.е. вы должны сбросить карты.

Еда, которая не гниет, а также которая сохраняется при помощи карт Вещей – остается на поле Доступных Ресурсов до следующего раунда.

5. Уберите кубики-маркеры с карт Персонажей (те кубики, которыми вы обозначали навыки, используемые в текущем раунде). Передвиньте маркер раунда на карте Сценария на следующий раунд и передайте жетон Первого Игрока по часовой стрелке, следующему игроку. Теперь вы готовы начать следующий раунд.

Если игроки имеют возможность Лечить (если есть жетоны или карты эффектов, позволяющие это делать), то они могут сделать это только в фазу Ночи (кроме Действия Отдых и



особых навыков Кока). Например, если игроки имеют карту Сокровищ «Бутылка Вина», или жетон, то они могут использовать их в течение фазы Ночь (в любое время в течение этой фазы).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра может быть закончена 3 способами:

1. Игроки выигрывают, если они выполнили все цели, поставленные Сценарием за отведенное количество раундов (если иное не указано в правилах к Сценарию);
2. Игроки проигрывают, если хотя бы один Персонаж погибает;
3. Игроки проигрывают, если закончился последний раунд, а они не выполнили целей Сценария.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Приоритет (Priority)

В случае возникновения разногласий, правила Сценария имеют приоритет над общими правилами.

Невыполненные требования (Unfulfilled demand)

Когда игрок должен, но не может выполнить требования (эффект) любого типа карт (Приключений, Событий, Тайн и т.д.), тогда он получает такое количество Ранений, которое равно количеству невыполненных требований.

Например:

- если игрок должен сбросить некоторое число (дерева, еды, жетонов Решений и т.п.), но их у него нет, тогда он получает по 1 Ранению за каждый ресурс/жетон, который он не может сбросить.
- если игрок бьется с Хищником, и уровень Оружия ниже, чем сила Хищника, тогда игрок получает по 1 Ранению, за разницу между уровнем Оружия и силой Хищника.

Когда эффект от карты или от броска кубика влияет на всех игроков, и они не могут выполнить требования [карт или кубиков], то каждый из игроков получает по 1 Ранению за каждое Требование, которое он не может выполнить.

Например:

- если игроки должны уменьшить уровень Крыши, Частокола или Оружия на 1, но они уже имеют нулевой (0) уровень, то каждый игрок получает по 1 Ранению.
- если игроки должны закрыть конкретный источник (например, дрова) черным кубиком-маркером, но нет ни одного свободного (доступного) источника древесины, тогда каждый игрок получает по 1 Ранению.

Исключение:

- Некоторые карты имеют эффекты, которые нужно выполнять только тогда, когда это возможно. Поэтому, если такой эффект невозможно выполнить, то никаких последствий не наступает.

Например: карта Событий «Насекомые» требует, чтобы игроки сбросили 1 дерево, но только, если это возможно. Если у игроков нет ни дерева, то Событие невозможно выполнить, и поэтому ничего не происходит. Т.е. никто из игроков, в данном случае, не получает никаких Ранений.

- Если вы должны увеличить (уменьшить) уровень морали, который и так уже на максимуме (минимуме), то никаких последствий не наступает.

Только один жетон

На каждом тайле Острова (свободной от тайлов части Острова), поле Действий, поле Погоды или Ночи может одновременно располагаться только 1 жетон каждого вида.

Например:

- если на поле Строительства уже есть жетон «Перебросить кубик», и какой либо эффект говорит вам положить еще один жетон на поле Строительства, тогда вы должны игнорировать этот эффект. Иначе на поле Строительства окажется одновременно два одинаковых жетона;
- если на тайле Острова лежит уже жетон «+1 к еде», то еще один такой же жетон вы не сможете положить на этот же тайл Острова, и т.д.

В любом из вышеприведенных примеров НЕ следует, что вы нарушаете правило «Невыполнение требований». Просто требования уже выполнены, и вы не должны получать Ранений.

Личные жетоны Решений

Игроки не могут делиться жетонами Решений между собой.

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ

Игра на 4 игрока

Когда в игре участвуют 4 игрока, требуется использование специальной карты «Создания Лагеря», которую необходимо поместить на игровое поле, закрыв соответствующее место.



Каждый раз, когда игрок использует карту Действия «Создание Лагеря», он должен либо получить 2 жетона Решений или увеличить уровень морали на 1.

Игра на 2-х игроков

Игроки случайным образом получают карты Персонажей, используя только 3 следующих карты: Плотника, Кока и Исследователя.

Когда в игре только 2 участника, то в игру добавляется дополнительный персонаж – Пятница. Возьмите карту Пятницы и белую фишку, и поместите их рядом с полем. Возьмите маркер Ранений и положите на нулевую метку на треке здоровья Пятницы.

Пятница



Для обозначения выбора Пятницы, используется белая фишка, и Первый игрок решает, как его использовать. Первый игрок, выбирая Действие для фишки Пятницы, может использовать ее в качестве:

- единственной фишки при выборе Действия;
- фишки, которая участвует в Действии вместе с дополнительной фишкой (например, «Карта»);
- дополнительной фишки вместе с фишкой игрока.

Помните!

За исключение специального правила для Пятницы, описанного ниже, если вы назначаете фишку игрока и фишку Пятницы на одно и то же Действие, то всегда фишка Пятницы, которой игрок выбирает Действие, рассматривается как дополнительная фишка в этом случае (т.е. фишка Пятницы – дополнительная, а фишка игрока – основная).

Особые правила для Пятницы

Когда Пятница выбирает Действие, то исполнение действия происходит так же как, если бы вместо Пятницы был игрок, за некоторым исключением: если фишка Пятницы – единственная фишка, которую назначают на Действие Строительства, Сбора Ресурсов или Исследования, то один из игроков бросает кубики «Действия» за Пятницу. Если вы выбросили Приключение на кубике «Приключений», то не надо брать карту Приключений, вместо этого Пятница получает 1 Ранение.

Пятница не игрок, поэтому:

- он не может быть Первым Игроком;
- если Пятница погибает, то игроки все еще могут выиграть игру;
- на него не действует Погода;
- он не нуждается в еде в фазу Ночи;
- ему не нужно укрытие в фазу Ночи;
- если в результате События, Приключения или Угрозы (и т.п.) все игроки должны сбросить ресурсы или получить Ранения, то на Пятницу это не распространяется.

Если Пятница получает жетоны Решений, то он может использовать их для того, чтобы перебросить любые кубики один раз в течение его Действий.

Облегчение игры

Если вы думаете, что Сценарий излишне сложен для его прохождения, то вы можете нивелировать игру по-своему усмотрению:

А) вы можете играть с Собакой. Возьмите карту Собаки и фиолетовую фишку и разместите их рядом с полем. Фишка Собаки может использоваться только как дополнительная для выбора Охоты или Исследования. Так же фишка Собаки является вспомогательной для фишек других игроков. Особенно рекомендуется карта Собаки для игры на 3-х игроков.

Собака



Б) вы можете играть с Пятницей (смотрите правила игры с Пятницей выше).

В) вы можете взять больше карт Стартовых Вещей (например, 3 или 4, вместо 2).

Г) Во время подготовки игры, пока вы готовите колоду Событий (шаг 16, раздел Подготовка к игре), вы можете уменьшить карты Событий (с иконкой Книги) и настолько же увеличить карты с иконкой Приключений. Например, если требуется 6 карт с иконкой Книга и 6 – с иконкой Приключение, то для облегчения игры вы можете взять 4 с иконкой Книга, и 8 - с иконкой Приключение.

Внимание!

В первом Сценарии – это сделает игру сложнее.

Усложнение игры

Если вы опытный игрок, и вы считаете, что Сценарии для вас слишком просты, то вы можете усложнить игру следующим образом:

А) играть с 1й картой Стартовых Вещей или вообще без нее;

Б) когда готовите колоду Событий (шаг 16 подготовки к игре) – положите больше карт с иконкой Книги и меньше карт с иконкой Приключений. Например: если вам необходимо 6 карт с иконкой Книги и 6 с Приключением, то для усложнения положите: 8 с иконкой Книги и 4 с иконкой Приключений.

Обратите внимание:

Для первого Сценария увеличение карт Событий с иконкой Книги, наоборот: упростит игру.

В) играть без Собаки (только для 2х игроков).

Карты Случайных Повреждений

Во время подготовки к игре (шаг 17, подготовки к игре) вы можете взять случайную карту Повреждений, не обязательно это должна быть «Ящики Еды» («Food Crates»)/

Соло вариант игры (на 1 игрока)

Все стандартные правила игры действуют со следующими изменениями:

- случайным образом возьмите карту Персонажа из следующих трех карт: Столяр, Кок и Исследователь.
- возьмите карты Пятницы и Собаки (как описано выше).
- когда вы строите Укрытие, Крышу или Частокол – вы оплачиваете стоимость так же, как при варианте на 2х игроков.
- вы всегда Первый Игрок.
- В начале фазы Морали – увеличьте уровень Морали на 1 (потому как вы уже счастливы, что остались живым) и затем выполните стандартные действия в эту фазу.

СИМВОЛЫ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ

Если нарисованная иконка (например, Ресурса, Жетона, Ранения, Оружия и т.д.) не имеет цифры [количества] напротив неё, то обычно принимается за 1 единицу.

Например: Игроки выставили фишку и (сбросили) 1 единицу еды (дерева или меха), для того чтобы, скинув эту карту, получить 1 жетон Решений.



Игрок может выбрать: 1) получить 2 Ранения, 2 еды, 1 мех и сбросить карту или 2) сбросить 1 единицу еды, уменьшить уровень Частокола на 1 и смешать эту карту Приключений в колоду Событий.



Навыки Персонажей:

Помните!

Каждый навык может быть использован в любое время, но только 1 раз за раунд (1 раунд = 6 фазам).

Плотник

Экономия

Сбросив 2 жетона Решений, Плотник может сэкономить 1 единицу дров (заплатив меньше на 1 единицу дров в течение Действия любого рода). Например: если вам требуется 3 единицы дров, чтобы построить Укрытие, то Плотник может построить его за 2. Если для Предотвращения Угрозы требуется 1 единица дров, то он может вообще обойтись без сброса карты (заплатив при этом 2 жетона Решений).

Мастерство

Сбросив 2 жетона Решений, Плотник может перебросить любой коричневый кубик Действия. Обратите внимание, что Плотник НЕ может использовать жетоны Решений, полученные от неудачного броска кубиков (т.к. жетоны получены в результате неуспешного броска кубиков), для того, что перебросить результат этих же самых кубиков.

Новая идея

Сбросив 3 жетона Решений, Плотник может взять 5 карт Изобретений из колоды Изобретений, и выбрать из них 1 карту (расположив ее стороной Изобретения вверх на соответствующем месте игрового поля). Оставшиеся 4 карты лицом вниз уходят в сброс. Если же в колоде Изобретений больше нет карт, тогда перетасовываются карты из сброса, и создается новая колода Изобретений.

Мастер на все руки

Сбросив 3 жетона Решений, Плотник может получить дополнительную (коричневую) фишку, которая используется только для Строительства. После окончания Действия фишка сбрасывается.

Кок

Бабушкины рецепты

Сбросив 2 жетона Решений вы получите 1 ед. еды и лечение 2 ранений (любых игроков, включая себя. Более того, можно лечение ранений разделить между двумя игроками, вылечив у каждого по 1 ранению).

Поиск талантов

Сбросив 2 жетона Решений, Кок может перебросить любой серый кубик Действия. Обратите внимание, что Кок НЕ может использовать жетоны Решений, полученные от неудачного броска кубиков (т.к. жетоны получены в результате неуспешного броска кубиков), для того, что перебросить результат этих же самых кубиков.

Каменный суп

Чтобы получить 1 еду необходимо сбросить 3 жетона Решений (жетоны еды необходимо разметить в зоне Доступных ресурсов).

Самогон

Сбросив 3 жетона Решений, игрок может игнорировать в течение фазы «Погоды»: 1 Дождливую Тучу или заменить 1 Зимнюю Тучу в 1 Дождливую Тучу

Исследователь

Исследователь

Сбросив 2 жетона Решений, Исследователь может перебросить любой зеленый кубик Действия. Обратите внимание, что Исследователь НЕ может использовать жетоны Решений, полученные от неудачного броска кубиков (т.к. жетоны получены в результате неуспешного броска кубиков), для того, что перебросить результат этих же самых кубиков.

Рекогносцировка

Сбросив 2 жетона Решений возьмите 3 тайла Острова из общей стопки неоткрытых тайлов. Посмотрите на них и выберите 1. Перемешайте остальные два в стопке, а выбранный тайл поместите на верх.

Подъем духа

Сбросив 3 жетона Решений увеличьте уровень Морали на 1.

Разведка

Сбросив 3 жетона Решений возьмите 2 жетона Открытий, выберите 1 (и положите его в зону Доступных ресурсов), а второй сбросьте (смешивать его с другими не надо).

Солдат

Слежение

Сбросив 2 жетона Решений посмотрите верхнюю карту из колоды Охоты. И положите ее либо на самый верх, либо вниз колоды.

Охота

Сбросив 2 жетона Решений увеличьте уровень Частокола или Оружия на 1.

Ярость

Сбросив 3 жетона Решений временно добавьте +3 к уровню Оружия (на время Действия, которое Солдат выбрал).

План обороны

Сбросив 4 жетона Решений возьмите вслепую верхнюю карту из колоды Хищников, и положите ее на верх колоды Охоты, не смотря на нее.

КАРТЫ И ИХ ДЕЙСТВИЕ

Некоторые карты содержат ключевые слова, чтобы описать конкретные действия:

РЕШИТЬ (DECIDE) (в основном используется на картах Приключений) – игроки всегда должны сделать выбор из описанного на карте. Как правило, выбор происходит между двумя вариантами: сбросить карту Приключений без какого-либо эффекта со стороны карты, либо получить некоторые преимущества, но при этом последуют некоторые последствия (т.е. замешать карту Приключений в колоду Событий и в последующие раунды, вытянув эту карту – получить некоторый негативный эффект).

ЕСЛИ ВОЗМОЖНО (IF POSSIBLE) - выполнить описанный эффект только если это возможно. Если вы не можете (например: вы должны сбросить некоторые ресурсы, но у вас их нет), то ничего не происходит. Правило Невыполненных Требований не применяется в этом случае.

Эффекты, вводимые картами

Фаза ночи вне Лагеря – когда Персонаж проводит Ночь вне Лагеря, он сохраняет у себя всё то, что получил во время Действия (ресурсы, жетоны, карты и т.п.), но в начале следующего Раунда размещает их в зоне Доступных Ресурсов (поэтому другие игроки не смогут использовать его имущество в течение фаз Погоды и Ночи в этом раунде). Хотя этот игрок не будет зависеть от Погоды, он все равно получает Ранение за ночёвку на открытом воздухе (если только он в свой ход не исследовал тайл Острова с изображением Укрытия) и он должен будет есть в фазу Ночи, сбрасывая 1 еду. В противном случае он получает 2 Ранения.

Взятие карт Тайн – колода Тайн состоит из нескольких различных типов Тайн. Когда вы должны выполнить определенный тип Тайн следует брать карты и сбрасывать из колоды до тех пор, пока вы не возьмете требуемый тип Тайны. Если эта карта выполнена, вы можете решить: остановиться

и больше не брать карты, или, если вы хотите или можете продолжить брать и снова сбрасывать карты, пока не получите определенный тип Тайны.

Например: вы должны взять 3 карты Тайн и выполнить только 1 карту с Монстром и 2 карты с Сокровищами. Вы берете первую карту Тайн, и это, скажем, Ловушка (Trap), поэтому вы ее игнорируете. Вторая карта – Сокровища, поэтому вы выполняете то, что на ней написано. Выполнив 1 карту Тайн вы теперь можете решить (а) остановиться и не брать карты, (б) продолжить, пока вы не возьмете карту с Монстром. Вы решаете продолжить. Третья карта – снова Ловушка, поэтому опять же вы ее игнорируете. Четвертая карта – Монстр, которую вы выполняете. После этого вы можете решить остановиться. Но еще осталась карта Сокровищ, которую вы не выполнили, поэтому, вы можете продолжать брать карты, пока не получите карту Сокровищ, другие карты при этом игнорируются. По окончании все игнорируемые карты тасуются с основной колодой Тайн, а выполненные карты сбрасываются (если не указано другое).

Опустошенный источник – не дает уже никаких ресурсов в течение фазы Производства или в течение Действия Сбора Ресурсов. Однако, если на опустошенном источнике лежит жетон ресурса «+1» (), ты по-прежнему можете получить 1 ресурс.

Недоступный тайл Острова – когда тайл Острова становится недоступным (в результате События), вы должны перевернуть лицом вниз тайл, убрать все жетоны и маркеры с него. Вы не сможете перенести Лагерь на этот тайл, и вы не сможете проводить никаких Действий на этом тайле, включая Действие «Исследование». В дальнейшем этот тайл рассматривается как неисследованный (смотрите ниже).

Неисследованный тип местности – если тайл Острова содержит один единственный тип местности, и он не исследован, то вы теряете доступ к этой территории, и вы сможете строить Вещи, которые будут требовать этого типа местности. Снимите с карт Изобретений, которые используют неоткрытый тип территории, маркер(-ы), до тех пор, пока вы не найдете этот тип местности на новом тайле Острова (или особенную карту Отмены Угрозы, которая восстанавливает доступ к этой территории). При этом вы не теряете Вещей, созданных картами, которые требовали этого типа местности. Например, если вы открыли только один тайл Острова с горной местностью, и эта местность стала неоткрытой, то вы не сможете строить Нож (Knife) или Огонь (Fire) (если их еще у вас нет) до тех пор, пока вы не откроете новый тайл Острова с горной местностью.

Переворачивание карты Предметов с лицевой стороной на обратную (сторону «Изобретение») – когда вы переворачиваете карту Вещи обратно на сторону «Изобретение» - это означает, что вы теряете эту вещь. Вы должны будете повторно построить ее, если она будет вам нужна. Если эта вещь требуется для строительства другой Вещи или для Предотвращения Угрозы, то вы не сможете их выполнить (построить вещь или Предотвратить Угрозу). Например, если вы потеряли вещь «Карта» (Map), вы не сможете построить «Короткий Путь» (Shortcut) (потому, что она потребует «Карту»). Если вы потеряли вещь «Лопата» (Shovel), но при этом хотите Предотвратить Угрозу, которая требует потерянной вещи, то вы не сможете выполнить это Действие.

Если Вещь имеет дополнительный эффект, вы должны, по возможности, отменить его.

Например: -строительство «Кирпичей» (Bricks) дает +1 к Уровню Частокола, поэтому если вы теряете их, следует уменьшить уровень Частокола на 1, если только он уже не 0 уровня (в этом случае ничего не происходит);

- если у вас есть «Короткий путь» (Shortcut), и вы теряете его, то необходимо убрать жетон «Короткий путь» с тайла Острова;

- если у вас была «Карта» (Map) и вы потеряли ее, то вы не сможете выставлять дополнительную фишку для Исследования в этот раунд (если только она уже используется, то в этом случае вы не сможете ее использовать начиная со следующего раунда).

Сражение с Хищниками (как результат эффекта от Событий) – когда вы берете карту из колоды Событий, и вы должны Сражаться с Хищниками, то биться должен Первый Игрок, и только он получит Ранения, при неблагоприятном исходе битвы.

Временное улучшенный уровень Оружия – если эффект от какой-то карты или жетона временно увеличивает уровень Оружия, то на треке Оружия кубик-маркер, показывающий текущий уровень, перемещать не надо. Такое временное увеличение силы Оружия длится только для того Действия, которое выполняет сейчас игрок. Если игрок, в это же Действие, должен уменьшить уровень Оружия, то он как обычно должен на треке Оружия переместить кубик-маркер на уровень вниз. Персонаж даже может при этом получить Ранения, если текущий уровень Оружия меньше, чем количество на которое необходимо уменьшить уровень Оружия.

Перетасовать с колодой Событий – это условие всегда относится только к той карте, на которой это написано.

Карты “Изобретение” / “Вещь”

Эффект от переворачивания определенных карт Изобретений на сторону Вещей:

Короткий путь – дает жетон «Короткий путь», который следует разместить на тайле Острова, прилегающего к тайлу, на котором расположен Лагерь. В течение последующей фазы Производства, вы получаете 1 ресурс, который изображен на тайле Острова, на который вы положили жетон «Короткий путь».

Корзина – если у вас выпал успех в течение Сбора Ресурсов, то вы получаете 1 дополнительный кубик-маркер ресурса, который вы бы хотели собрать. «Корзина» может быть использована только 1 раз за раунд. «Корзина» не может одновременно использоваться с «Мешком» (Sack).

Кровать – каждый раз, когда игрок выбирает Действие Отдых, то он получает 1 дополнительный жетон Решений, и лечит 2 Ранения, вместо 1.

Лук – увеличивает силу Оружия на 3 уровня.

Кирпичи – дает вам Кирпичи (необходимые для строительства других Вещей), и увеличивает уровень Частокола на 1.

Погреб – позволяет вам сохранить все ваши продукты, так что они не сгниют в фазу «Ночь».

Загон для скота – когда вы его постройте, вы можете закрыть кубиком-маркером 1 источник еды  на тайле Острова, прилегающего к тайлу с Лагерем, и положить жетон +1 еды  на тайл с Островом.

Лекарство – дает вам Лекарство.

Плотина – дает 2 единицы еды, которая не гниет.

Дневник – в фазу Морали, Первый игрок получает 1 дополнительный жетон Решений (или теряет на 1 меньше).

Огонь – дает вам Огонь (необходимый для строительства других Вещей) и увеличивает уровень Частокола на 1.

Камин – дает возможность лечить: в фазу «Ночь» вы можете сбросить 1 еду для того чтобы вылечить 2 Ранения (вы можете как вылечить 2 Ранения у 1 Персонажа, так и по 1 Ранению у 2 различных Персонажей).

Печь – позволяет игнорировать 1 Зимнее облако в фазу «Погоды».

Барабаны - в фазу Морали, Первый игрок получает 1 дополнительный жетон Решений (или теряет на 1 меньше).

Нож – дает Нож (необходимый для строительства других Вещей) и увеличивает уровень Оружия на 1.

Фонарь – дает игроку одну дополнительную фишку (коричневую) для Строительства. Рекомендуется эту фишку оставлять на данной карте, если она не используется.

Ров – увеличивает уровень Частокола на 1.

Горшок – дает вам «Горшок» (необходимый для использования некоторых жетонов Открытий), и позволяет лечить: в фазу «Ночь» вы можете сбросить 1 еду для того чтобы вылечить 1 Ранение.

Плот - дает игроку одну дополнительную фишку, которую можно использовать как для Сбора Ресурсов, так и для Исследования. Рекомендуется эту фишку оставлять на данной карте, если она не используется.

Веревка – дает вам «Веревку» (необходимую для строительства других Вещей).

Мешок - если у вас выпал успех в течение «Сбора Ресурсов», то вы получаете 1 дополнительный кубик-маркер ресурса, который вы бы хотели собрать. «Мешок» может быть использована только 1 раз за раунд. «Мешок» не может одновременно использоваться с «Корзиной».

Щит - дает игроку одну дополнительную красную фишку для «Охоты». Рекомендуется эту фишку оставлять на данной карте, если она не используется.

Лопата – дает вам «Лопату» (необходимую для строительства других Вещей).

Праща – увеличивает силу Оружия на 2 уровня.

Силок – когда вы его постройте, вы сможете положить жетон +1 еда () на тайл Острова, на котором расположен Лагерь.

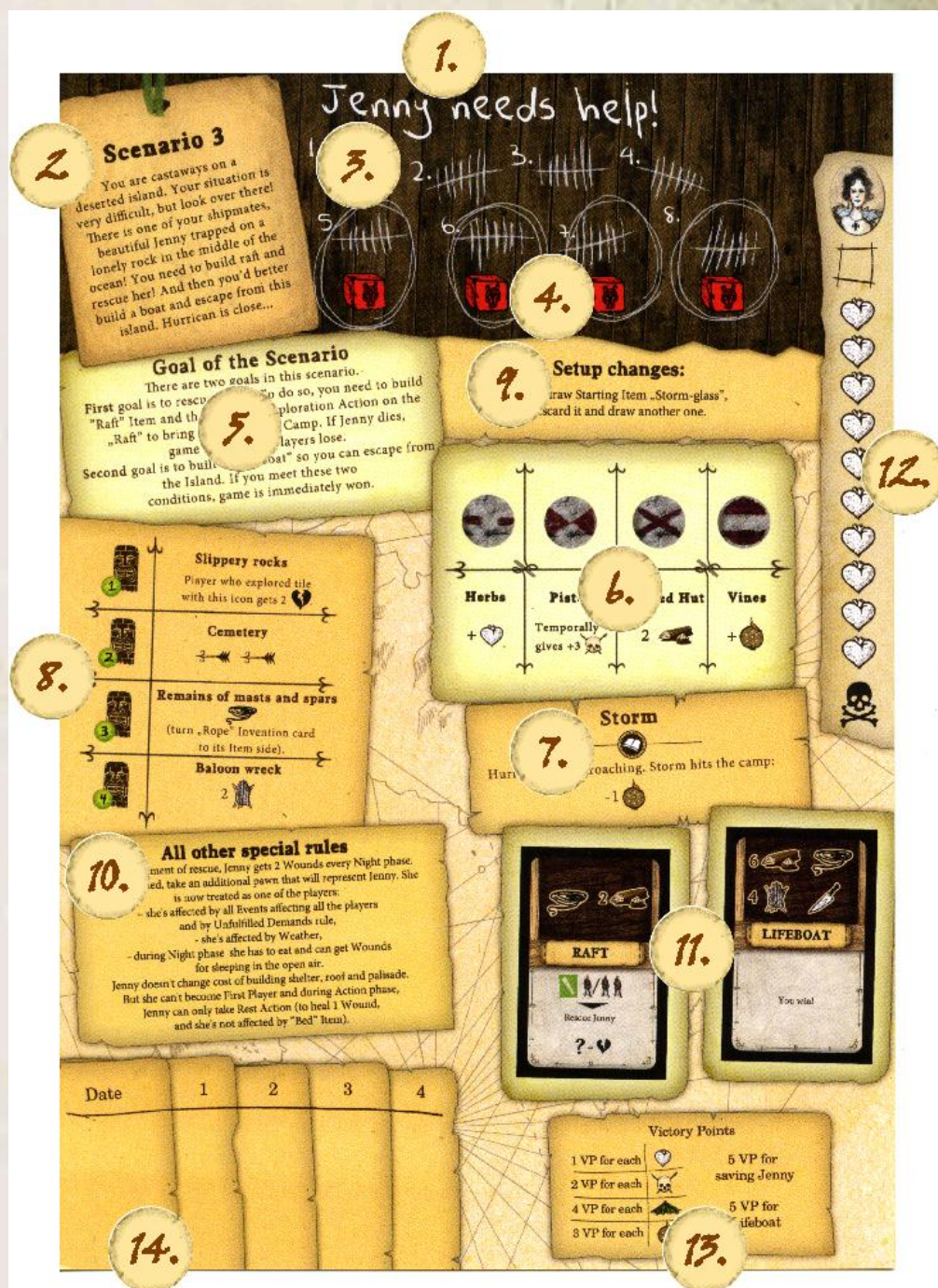
Копье - увеличивает силу Оружия на 3 уровня.

Стена – увеличивает уровень Частокола на 2.

Пример карты Сценария

Каждый последующий сценарий имеет более сложные правила игры, чем предыдущий. Поэтому рекомендуем начать ваше Приключение с Первого сценария и продолжить по порядку.

1. Название Сценария.
2. Сюжет.
3. Количество игровых раундов.
4. Погодные условия (кубики Погоды для бросков) в соответствии с раундами.
5. Цель Сценария, которую должны достичь игроки чтобы выиграть Сценарий.
6. Описание специальных Открытий. Все эти Открытия сбрасываются после использования, так же как и другие жетоны Открытий, если в сценарии не говорится обратное.
7. Значение иконки с Книгой: каждый раз вытаскивая карту Событий с иконкой Книги, следует применять эффект, описанный здесь.
8. Значение иконки с Тотемом: каждый раз исследуя тайл Острова с иконкой Тотема, сверьтесь со значением этой иконки здесь.



Иногда эта иконка дает мгновенный эффект, в то время как в других случаях – дает игрокам возможность выполнить определенные Действия на тайле Острова.

9. Изменения начальных условий.
10. Другие специальные правила, которые вы должны учитывать, играя в определенные Сценарии.
11. 2 Изобретения (все специальные Изобретения по сценарию описаны здесь).
12. Некоторые карты Сценариев имеют некоторые специальные элементы, как, например, здесь показан трек здоровья Дженни или специальное Действие, которое должны выполнить игроки.
13. Таблица подсчета победных очков.
14. Дневник результатов.

Изобретения/Вещи в Сценарии

Топорик (Hatchet) – после постройки Топорика вы можете положить жетон +1 дерево на тайл Острова, на котором расположен Лагерь.



на

Мачта (Mast) – дает 3 единицы дерева, но только for the pile.

(Cross) – может быть построен несколько раз. Каждый раз после постройки, положите синий маркер-указатель на другой тайл Острова. Если вы хотите разместить этот маркер-указатель на тайл с маркером Туман, то вы должны выставить на 1 фишку больше, чтобы построить «Cross».

Священный колокол (Sacred Bell) – может быть построен несколько раз. Каждый раз, когда вы постройте Священный колокол, уберите 3 жетона Тумана с тайла Острова (пространства).

Плот (Raft) – после того, как вы постройте плот, в одном из следующих раундов вы можете выполнить действие Исследования для того, чтобы спасти Дженни (Jenny).

Во время выполнения этого Действия, знак вопроса (?) на карте рассматривайте как 1 ранение игроку, который выполняет это Действие, вместо выполнения карты Приключений.

Спасательная лодка (Lifeboat) – если вы выполнили все условия для постройки спасательной лодки, значит вы выиграли игру.

Веревочная лестница (Rope ladder) – дает вам дополнительную фишку для Исследования, но только карт с изображением Тотема. Рекомендуется хранить полученную фишку на этой карте, пока вы не используете фишку.

Судовая шлюпка (Jolly boat) – если вы выполнили все условия для постройки судовой шлюпки, значит вы выиграли игру.

Баллиста (Ballista) – если вы построили ее, то увеличьте уровень Частокола на 2, а Оружия на 1.

Каное (Canoe) – если вы построили Каное, то в каждое успешное Действие Исследования, возьмите 1 тайла Острова, выберите 1, который вы выложите на игровое поле. Второй тайл перемешайте с еще не выложенными тайлами.

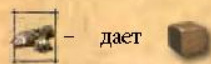
Огород (Garden) – получите 4 единицы еды.

Ограждение (Fence) – увеличьте уровень Частокола на 1.

Очки победы

Каждый раз после того как вы окончите игру, даже если вы не выполнили условия победы по Сценарию, вы можете подсчитать полученные очки, и записать их на поле «Дневник результатов». Играя следующую партию – постарайтесь превзойти свой прежний результат. «Дневник результатов» вы можете найти на карте Сценария.

ПИКТОГРАММЫ



- дает



- дает



- еда



- еда, которая не гниет



- wood



- мех



- фишка игрока



- дополнительная фишка для Охоты, Строительства, Сбора Ресурсов, Исследования



- Черный кубик-маркер(если черных кубиков-маркеров не хватает - используйте белые)



- Укрытие



- Крыша (уровень)



+/- 1 - увеличить/уменьшить уровень Крыши на 1



- Частокол (уровень)



+/- 1 - увеличить/уменьшить уровень Частоккола на 1



- Оружие (Уровень)



+/- 1 - увеличить/уменьшить уровень Оружия на 1



- уменьшить уровень Морали на 1



- увеличить уровень Морали на 1



- Сокровища (тип карты Тайн)



- Монстр (тип карты Тайн)



- Ловушка (тип карты Тайн)



- Ранение



+ - вылечить 1 Ранение



- количество таких иконок показывает вам сколько раз вы можете использовать данную Вещь



кубик Строительства



кубик Сбора Ресурсов



кубик Исследования



- Приключение



- Ранение



- Успех



- 2 Жетона Решений

кубики Погоды



кубик Дождя



кубик Зимы

кубик

Голодных Животных



- 1 / 2 Дождливых облака



- 1 / 2 Зимних облака



- уменьшить уровень Частоккола на 1



- сбросить 1 единицу Еды



- Сразиться с Хищником (сила: 3)



- игнорировать 1 Дождливое/Зимнее облако

Охота

Строительство

Сбор ресурсов



Исследование



Организация Лагерь



Отдых



Типы Местности:

Пляж

Гористая

Горы

Река

Ровнина



Карта

Нож

Веревка

Кирпичи



Лопата

Лекарство

Огонь

Горшок



ЖЕТОНЫ

Приключений



жетон Дождливое Облака

жетон Зимнего Облака



жетон Шторма



жетон Успешного повторного броска



жетон Силы Хищника



Жетоны дополнительных эффектов



Минус 1 фишка



плюс 1 дерево



плюс 1 еда



короткий путь



жетон Укрытия/ Лагерь



жетон Специальных Ранений



жетон Решений



жетоны Количества

жетоны Открытий:



- увеличить уровень Частоккола на 1



- увеличить уровень Оружия на 1



- игнорировать 1 Дождливое облако



- взять 1 карты Сокровищ из колоды Тайн



- увеличить уровень Морали на 1



- взять 1 дерево



- 1 дополнительная коричневая фишка для Строительства. Использовать можно только 1 раз, затем - сбросить



- получить 2 еды (если у вас нет Вещи или Сокровища, которое сохранит вашу еду, то эта еда сгниет в фазу Ночи



- если уровень Оружия не менее 1, вы можете обменять этот жетон на 1 мех и 1 еду (положите их на поле Доступных Ресурсов)



- если у вас есть Горшок, вы можете сбросив этот жетон вылечить 2 Ранения (вы можете вылечить 2 Ранения у одного игрока, или по 1 Ранению - у двух.



- если у вас есть Горшок, вы можете сбросив этот жетон увеличить уровень Оружия на 2



- если у вас есть Горшок, вы можете сбросив этот жетон создать Лекарство (бесплатно и без Действия)



- если у вас есть Горшок, вы можете сбросив этот жетон увеличить уровень Морали на 1