

ПРАВИЛА ИГРЫ

РОБИНЗОНАДА



КОНЦЕПЦИЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Потерпев кораблекрушение, ваша группа робинзонов оказывается на необитаемом острове. Поначалу остров кажется раем, но вскоре выясняется, что выжить на нём не так-то просто. Воды и еды еле хватает. Вряд ли всем по зубам такая диета. Единственное решение – всем вместе построить большой плот. Но не теряйте времени, потому что тучи на горизонте сгущаются, приближается опасный ураган!

Игроки, сумевшие покинуть остров вовремя, побеждают в игре (если, конечно, смогли продержаться так долго!).



КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сложите 6 деревянных шариков в мешочек. **А**

Возьмите 12 карт плота и положите их рядом с игровым полем. **Б**

Перемешайте 54 карты обломков, затем раздайте: **В**

Карты обломков



Лицо

Рубашка

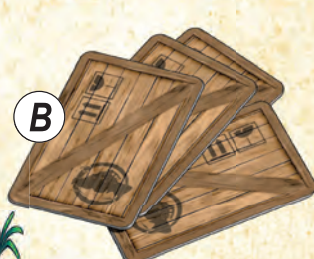
- по 4 карты каждому игроку при 3-8 игроках.
- по 3 карты каждому игроку при 9-12 игроках.

Остальные карты обломков положите рубашкой вверх в подставку-корабль. **Г**


Возьмите карту урагана (с перечёркнутым символом песочных часов) и ещё пять случайных карт из стопки карт погоды.



Перемешайте эти 6 карт, затем положите их рубаш-

Пример подготовки для 5 игроков:



кой вверх под остальные карты погоды, после чего всю стопку поместите на предназначенное для этого место на игровом поле рубашкой вверх. **Д**

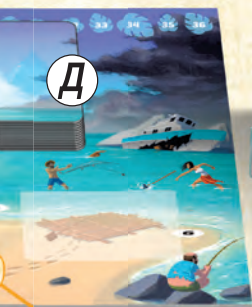
Поместите маркер древесины  на отметку «0» на счётчике плота. **Е**

Отметьте маркерами воды  и еды  на счётчике выживания начальный запас ресурсов в зависимости от количества игроков: **Ж**



Карты **погоды**

Количество игроков	Еда	Вода	Количество игроков	Еда	Вода
3	5	6	8	13	16
4	7	8	9	15	18
5	8	10	10	16	20
6	10	12	11	18	22
7	12	14	12	20	24



Подставка-корабль

Положите 12 карт состояния в виде стопки любой стороной вверх рядом с игровым полем. **З**

12 карт **состояния**

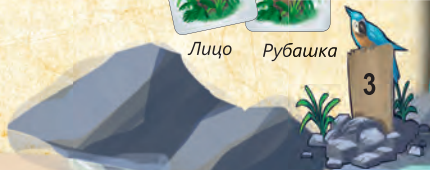


Лицо Рубашка

1 карта **первого игрока**



Лицо Рубашка



ХОД ИГРЫ

Первым игроком становится тот, кто больше остальных похож на жертву кораблекрушения. Этот игрок берёт карту первого игрока. В течение раунда ход передаётся по часовой стрелке.

В любой момент раунда вы можете обсуждать свои действия, договариваться, спорить, угрожать... Естественно, выполнять свои угрозы и обещания вы не обязаны... но не забывайте о последствиях!



Карта первого игрока

Краткое описание раунда:

1. Смените первого игрока
2. Откройте карту погоды
3. Каждый игрок выполняет по одному действию
4. Проверьте, кто выжил
5. Проверьте, не закончилась ли игра

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ РАУНДА

1. Смените первого игрока

(Пропустите эту фазу в первом раунде.)

В начале каждого раунда игрок с картой первого игрока передаёт эту карту своему соседу справа. Если в ходе раунда первый игрок «погибает», карта первого игрока автоматически переходит к игроку справа от него.

2. Откройте карту погоды

В начале раунда первый игрок переворачивает верхнюю карту погоды в стопке лицевой стороной вверх.



Карта погоды

3. Каждый игрок выполняет по одному действию

В свой ход каждый игрок, начиная с первого игрока, выполняет одно из четырёх возможных действий (см. «Подробное описание действий» на стр. 7):

- Поймать рыбу
- Собрать воду
- Найти древесину для постройки плота
- Обыскать обломки корабля



4. Проверьте, кто выжил

После того, как все игроки выполнили по одному действию, все робинзоны (игроки, ещё не выбывшие из игры, включая «заболевших») должны получить по 1 порции воды и 1 порции еды.

А. Распределение воды (маркер-капля):

- Если воды на счётчике выживания больше или столько же, сколько в племени осталось робинзонов, вычитите по 1 порции воды за каждого робинзона.

Пример:

к концу раунда в игре осталось 6 робинзонов, а маркер воды (капля) показывает, что осталось 8 порций воды.

Значит, воды достаточно для всех.

Маркер перемещается на отметку «2», а игроки переходят к распределению еды.



- Если воды осталось меньше, чем робинзонов:

- игроки могут сыграть имеющиеся карты воды, пополнив общий запас воды на счётчике. Если этого будет недостаточно, робинзоны при помощи голосования выбирают, кого лишить воды и изгнать из племени (см. «Голосование» на стр. 10).



Примеры карт воды

После голосования в племени должно остаться столько робинзонов, сколько воды было в их распоряжении. Изгой же трагически погибает от жажды (выбывает из игры);

Пример:

к концу раунда выжило 6 робинзонов, но осталось всего 4 порции воды, то есть игрокам не хватает 2 порций. Один из игроков жертвует свою карту воды, и теперь робинзонам не хватает только 1 порции. Игроки должны голосованием изгнать 1 робинзона из племени и передвинуть маркер на «0» перед тем как перейти к распределению еды.

- игроки также могут придержать свои карты воды, и, в случае необходимости, воспользоваться ими после голосования (см. стр. 10).



Если уровень воды на счётчике – «0», то голосование не проводится. Вместо этого робинзоны, которые могут воспользоваться припрятым ресурсом, выживают, а остальные погибают, если только их не выручит по доброте душевной соплеменник... или револьвер (см. подраздел «Карты с постоянным эффектом» на стр. 10).

Б. Распределение еды (маркер-рыбка):

Робинзоны приступают к распределению еды только после распределения воды.

- Если еды на счётчике выживания больше или столько же, сколько в племени осталось робинзонов, вычитите по 1 порции еды за каждого робинзона.
- Если еды осталось меньше, чем робинзонов:
 - игроки могут сыграть имеющиеся карты еды, пополнив общий запас еды на счётчике. Если этого будет недостаточно, робинзоны при помощи голосования выбирают, кого лишить еды и изгнать из племени (см. «Голосование» на стр. 10). После голосования в племени должно остаться столько робинзонов, сколько еды было в их распоряжении. А изгои трагически погибают от голода (выбывают из игры);
 - игроки также могут придержать свои карты еды, и, в случае необходимости, воспользоваться ими после голосования (см. стр. 10).
- Если уровень еды на счётчике – «0», то голосование не проводится. Вместо этого робинзоны, которые могут воспользоваться припрятым ресурсом, выживают, а остальные погибают... опять-таки, если их не спасёт соплеменник или револьвер (см. стр. 10).



Примеры карт еды

Примечание: решение о том, пожертвовать ли свои карты воды и еды на благо племени, на спасение соплеменника или использовать их для собственного выживания, каждый игрок принимает самостоятельно.

5. Проверьте, не закончилась ли игра

После того как игроки проголосовали и передвинули маркеры, распределив ресурсы, необходимо проверить, не закончилась ли игра (см. «Конец игры» на стр. 12). Если нет, робинзоны начинают новый раунд с передачи карты первого игрока следующему игроку справа.

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

1. Поймать рыбу

Выбрав это действие, достаньте из мешочка один шарик. Количество рыбок на нём (1 🐟, 2 🐟, 3 🐟) соответствует количеству пойманной вами рыбы. Передвиньте маркер еды (рыбку 🐟) на счётчике выживания вперёд на соответствующее количество делений. После этого положите шарик обратно в мешочек.

Пример:

в свой ход Никита решает половить рыбу. Он достаёт из мешочка шарик с двумя рыбками, поэтому на счётчике выживания он передвигает маркер-рыбку на два деления вперёд.



2. Собрать воду

Выбрав это действие, посмотрите на количество осадков, изображённое на карте погоды для данного раунда (от 0 до 3) и передвиньте маркер воды (каплю 💧) на счётчике выживания вперёд на соответствующее количество делений. Учтите, что вы не сможете собирать воду в жаркие солнечные дни (когда на карте погоды «0» 0): будьте осторожны и запасайте воду заранее!

Пример:

в свой ход Марина решает собрать воду, и, поскольку количество осадков на карте погоды – «2», она передвигает маркер-каплю на два деления вперёд на счётчике выживания.



Примечание: максимальная величина запасов воды и еды – 36. Игроки не могут накопить больше ресурсов, чем указано на счётчике выживания.



3. Найти древесину для постройки плота

Чтобы собрать древесину, вы отправляетесь в лес, где полно змей! Первый кусок древесины можно смело собирать вдоль кромки леса, поэтому, выбирая это действие, автоматически передвиньте маркер древесины на одно деление вперёд на счётчике плота.



Пример:

Андрей решает поискать древесины, поэтому он начинает с того, что передвигает маркер древесины на счётчике плота на одно деление вперёд.

Затем вы должны решить, готовы ли вы идти глубже в лес, рискуя наткнуться на змею.

Если готовы, скажите вслух, сколько ещё кусков древесины вы хотите собрать (от 1 до 5) и достаньте из мешочка объявленное количество шариков (одновременно, а не по очереди). Если вы достали только светлые шарики, переместите маркер древесины на столько делений вперёд, сколько шариков вы достали.



Пример (продолжение):

Андрей хочет собрать ещё 2 куска древесины, поэтому он достаёт из мешочка 2 шарика. Поскольку они оба светлые, он передвигает маркер древесины на счётчике плота на 2 деления вперёд.

Если вы достанете **чёрный шарик**, значит, вас укусила змея и в течение одного раунда вы болеете (см. «Болезнь» на стр. 12). Маркер древесины при этом не передвигается (дальше, чем на одно деление за выбор данного действия).

Пример:

Олег также решил искать древесины. В начале хода он передвигает маркер древесины на 1 деление вперёд, после чего он решает достать из мешочка 3 шарика.

К сожалению, ему попадается **чёрный шарик** .

Олег не передвигает маркер древесины дальше, вместо этого он берёт карту состояния и кладёт её перед собой змейй вверх (см. «Болезнь» на стр. 12).



Карта
состояния,
сторона
«Болезнь»

Независимо от исхода поисков, сложите шарики обратно в мешочек.

Маркер древесины перемещается на счётчике плота по кругу (от 0 до 6). Как только он достигнет отметки «6», положите 1 карту плота на предназначенное для этого место на игровом поле и передвиньте маркер на «0». Каждая карта плота в конце игры позволяет спасти одного робинзона (см. «Конец игры» на стр. 12).



Карта плота

4. Обыскать обломки корабля

Возьмите верхнюю карту обломков в подставке-корабле и, не показывая остальным игрокам, добавьте её к картам вашей руки.



РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТ

Вы можете разыграть свои карты обломков в любой момент (если на них не указано иначе). После использования карта сбрасывается, если только это не карта с постоянным эффектом.

Типы карт:

Карты ресурсов:

вода, еда. Эти карты можно сыграть на благо всего племени, чтобы увеличить запасы ресурсов на счётчике выживания, либо держать при себе на случай нехватки ресурсов. Ими также можно делиться с другими робинзонами.



Примеры карт ресурсов

Особые карты одноразового действия:

противоядие, кукла вуду и т.д. Эти карты дают возможность выполнить особое действие и после использования сбрасываются.



Примеры особых карт

Карты с постоянным эффектом: топор, фляжка, удочка, хрустальный шар и т.д. Когда вы решаете воспользоваться этими картами, положите их перед собой лицевой стороной вверх. После этого эффект карты можно применять в каждом раунде. Если вы выбываете из игры, *использованные* вами карты с постоянным эффектом сбрасываются (все, кроме револьвера).



Примеры карт с постоянным эффектом

Вы можете использовать револьвер вместе с картой пули, чтобы застрелить другого робинзона. Сбросьте карту пули после использования, а карту револьвера оставьте перед собой. Если револьвер есть у нескольких робинзонов, первый, кто объявит о своём намерении его использовать, получает право первого выстрела.

Если робинзон погибает от выстрела, владелец револьвера забирает несыгранные карты обломков у своей жертвы. Убитый робинзон выбывает из игры. Карта револьвера – единственная карта с постоянным эффектом, которую можно забрать у мертвеца, остальные карты с постоянным эффектом сбрасываются.



Карты револьвера и пули

Бесполезные карты: старые трусы, автомобильные ключи и т.д. У этих карт нет никакого эффекта. Однако их можно подложить другому игроку при обмене, например, чтобы его обмануть.



Примеры бесполезных карт

ГОЛОСОВАНИЕ

Голосование необходимо, когда воды или еды на всех не хватает (или робинзоны вынуждены покинуть остров, но мест на плоту недостаточно). Первый игрок раунда считает до 3, и все игроки одновременно голосуют против другого игрока, указывая на него пальцем. Игрок, получивший больше всех голосов, выбывает из игры. Перед голосованием можно обсудить, кого из робинзонов вы хотите изгнать, а кого – оставить. Первый игрок решает, когда прекратить обсуждение.

Робинзон, выбранный голосованием из-за нехватки ресурсов, может спасти свою шкуру, сыграв карту недостающего ресурса. Тогда робинзон выживает, и нет необходимости проводить повторное голосование. Изгнанный робинзон также может застрелить одного из своих соплеменников (если у него есть револьвер и пуля), чтобы занять его место при распределении ресурсов.



Если несколько робинзонов получили равное число голосов, первый игрок раунда выбирает, кого изгнать. Это правило применяется даже тогда, когда первый игрок – один из претендентов на выбывание.



Пример:

в голосовании между 7 игроками, Олег и Денис получили по 3 голоса. Карта первого игрока у Никиты, и он решает исключить Олега, который проголосовал против него. Око за око...

В результате каждого голосования выбывает только один игрок. Если необходимо изгнать несколько робинзонов, для каждого проводится отдельное голосование.

СМЕРТЬ ОТ ЖАЖДЫ ИЛИ ГОЛОДА

В случае нехватки ресурсов робинзоны, изгнанные голосованием, погибают от жажды или голода, если только они не воспользуются соответственно картой воды или еды. Если робинзон спас себя таким образом, больше его нельзя изгнать в текущем раунде из-за нехватки того же ресурса. Однако его можно изгнать из-за нехватки другого ресурса.

Пример:

в результате нехватки воды робинзоны проголосовали против Никиты. К счастью, у него есть карта с бутылкой воды, которая обеспечивает его личной порцией воды. К сожалению, еды тоже на всех не хватает, и игроки снова голосуют против Никиты. Поскольку Никита не запасся едой, он погибает от голода (выбывает из игры).

Обречённого робинзона, тем не менее, может спасти один из соплеменников, предложив ему свою порцию воды или еды (смотря что нужно).

Погибший от жажды или голода робинзон выбывает из игры: он получает карту состояния и кладёт её перед собой могилкой вверх. Если ранее этот игрок разыграл карту револьвера, добавьте её к картам его руки. Перемешайте эти карты и раздайте их по очереди его соседям слева и справа. Остальные карты с постоянным эффектом, разыгранные выбывшим игроком, сбрасываются.



Карта состояния, сторона «Смерть»



БОЛЕЗНЬ

Вы можете заболеть, если вас укусит змея (действие «Найти древесину»), а также при использовании карт «Грязная вода» или «Тухлая рыба». При болезни возьмите карту состояния и положите её перед собой змеей вверх. Если вы заболели, вы не можете голосовать в конце данного раунда (но другие робинзоны, конечно, могут голосовать против вас), а также не можете выполнить своё действие или разыграть свои карты в течение следующего раунда. Уберите карту состояния в стопку перед 4-й фазой («Проверьте, кто выжил») следующего раунда, чтобы у вас была возможность голосовать в конце данного раунда.

Исключение:

если в результате голосования робинзоны решили изгнать заболевшего, он по-прежнему может использовать карты воды и еды, чтобы выжить.

Пример:

Олег отправляется за древесиной, но по воле случая его кусает змея. Раунд подходит к концу и начинается распределение ресурсов. Воды хватает всем игрокам, а вот еды недостаточно. Требуется голосование. Олег голосовать не может, потому что он болен. Остальные игроки голосуют против него... но, к счастью, у него есть карта с сэндвичем, которая его спасает. Начинается новый раунд, но Олег не может выполнить никакого действия. Перед распределением ресурсов Олег сбрасывает свою карточку состояния и может голосовать.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в 3 случаях:

Вы покидаете остров

В конце любого раунда племя робинзонов может покинуть остров на плоту, если соблюдены следующие условия:

- Еда и вода уже распределены между робинзонами.
- На игровом поле выложено как минимум столько же карт плота, сколько в племени осталось робинзонов.
- В запасе осталось как минимум по 1 порции воды и еды на каждого робинзона (для путешествия).



Примечание: «корзину фруктов» нельзя использовать в качестве ресурсов для путешествия.

Пример:

к концу раунда остаётся 4 игрока, а счётчик выживания показывает, что осталось 8 порций воды и 9 порций еды. Игроки распределяют ресурсы, передвигая маркер воды на 4, а еды – на 5. На специальном участке игрового поля 4 карточки плота. У 4 игроков есть всё необходимое, чтобы покинуть остров и выиграть (вполне возможно выжить и победить всем игрокам).

Примечание: заболевший в последнем раунде Робинзон может занять место на плоту. Робинзоны также могут взять в путешествие грязную воду или тухлую рыбу.

Начался сезон ураганов

Когда открывается карта погоды с ураганом (с перечёркнутыми песочными часами), значит, в конце данного раунда плот должен покинуть остров, иначе все игроки проигрывают! Чтобы покинуть остров до наступления сезона ураганов и избежать неминуемой гибели, должны быть соблюдены те же условия, что и при обычном окончании игры (см. стр. 12), однако, в данном случае можно (и даже нужно) голосовать и идти на жертвы, чтобы эти условия выполнить:



- Еда и вода уже должны быть распределены между робинзонами.
- На поле должно быть как минимум столько же карт плота, сколько в племени осталось робинзонов.
- В запасе должно остаться как минимум по 1 порции воды и еды на каждого робинзона (для путешествия).

В противном случае необходимо голосованием изгнать нескольких робинзонов, чтобы оставшимся хватило мест на плоту и продовольствия для путешествия.

Выбывшие таким образом игроки должны сбросить свои карты так же, как и при обычном голосовании.

Игроки, которым удалось занять место на плоту, объявляются победителями.

Все погибли

Игра также завершается, если в конце раунда все робинзоны погибают от жажды или голода. В данном случае, все игроки проигрывают!



ТУРНИР

Решите, сколько партий вы хотите сыграть, затем выберите один из двух режимов, кооперативный («Взаимовыручка») или на выбывание («Последний робинзон»):

Взаимовыручка:

Очки зарабатывают только робинзоны на плоту, причём каждый из них получает столько очков, сколько робинзонов удалось спасти. К концу турнира игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.

Последний робинзон:

Цель данного режима – выжить с наименьшим количеством соперников, а лучше вообще уплыть с острова в одиночку. Единственный выживший зарабатывает столько очков, сколько игроков было в начале партии. Каждый дополнительный робинзон приносит себе и соперникам на 1 очко меньше. Таким образом, чем больше робинзонов уплывёт с острова, тем меньше очков они заработают.

Пример:

в игре с 8 участниками единственный спасшийся робинзон получает 8 очков, 2 робинзона получают по 7 очков каждый и т.д.

ВАРИАНТ ИГРЫ: ГОЛОСА ДУХОВ

В данном варианте игры духи острова (погибшие робинзоны) участвуют в принятии важнейших решений. Погибшие робинзоны по-прежнему голосуют наравне с остальными игроками, но, само собой, не могут быть исключены повторно.



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

1 - Смена первого игрока

Передайте карту первого игрока робинзону справа.


2 - Прогноз погоды

Первый игрок раунда переворачивает верхнюю карту погоды в стопке.


3 - Действия игроков

Каждый игрок выбирает 1 действие из 4 возможных:


Рыбалка:

Достаньте из мешочка 1 шарик и передвиньте **маркер еды**  вперёд на счётчике выживания по количеству пойманных рыбок (от 1 до 3). Положите шарик обратно в мешочек.

Сбор воды:

Передвиньте **маркер воды**  на столько делений на счётчике выживания, сколько указано на **карте погоды** данного раунда (от 0 до 3).

Поиск древесины для плота:


Передвиньте **маркер древесины**  на 1 деление на счётчике плота, затем скажите, сколько шариков (от 0 до 5) вы хотите достать из мешочка и достаньте названное количество шариков. Если среди них нет чёрного, передвиньте маркер ещё на столько делений, сколько вы достали шариков. Когда маркер достигнет «б», выложите на поле **1 карту плота**, а маркер передвиньте на отметку «0». Сложите шарики обратно в мешочек.

Обыск обломков:


Возьмите 1 карту обломков.

4 - Проверка выживания

Распределение воды

Передвиньте **маркер воды**  назад на счётчике по количеству выживших робинзонов. Если на всех воды не хватает, проголосуйте, кому воды не достанется.

Распределение еды

Передвиньте **маркер еды**  назад на счётчике по количеству выживших робинзонов. Если на всех еды не хватает, проголосуйте, кому еды не достанется.

5 - Проверка конца игры

- Племя может покинуть остров: для каждого робинзона есть **1 место на плоту, 1 порция воды и 1 порция еды**.
- Начался сезон ураганов. Голосуйте, чтобы на каждого выжившего робинзона хватило по **1 месту на плоту, 1 порции воды и 1 порции еды**.
- Все робинзоны погибли.





Авторы игры: Лоранс и Филипп Гамелены

Иллюстратор: Жонатан Оконт

Русское издание:

Редактор-переводчик: Мария Кравченко

Адаптация дизайна: Данил Масловский

Особая благодарность выражается Екатерине Плужниковой и Александру Пешкову.



Если вам понравилась эта игра,
загляните на сайт компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте
множество других интересных настольных
игр для взрослых и детей!

® & © 2017 Gigamic



GIGAMIC

ZAL Les Garennes

F62930 Wimereux - FRANCE

www.gigamic.com