



- 2–6 игроков
- От 18 лет
- Партия 30–40 минут
- Объясняется за 2 минуты



## Правила игры

### Вступление

Однажды под Новый год вы с друзьями вырвались в Таиланд. На целых три недели вы попали в тропический рай — на остров Панган! Вы наотдыхали под завязку: и загорали на пляжах до хрустящей корочки, и танцевали в клубах до упаду, и напивались коктейлями до икоты... Это было действительно незабываемое путешествие (подробнее читайте в книге Антона Лирника «Трое в Таиланде»).

Устав от отдыха, вы решили вернуться, наконец, домой. И тут — очередная сюрприз: вы проспали ваш паром до континента! Паром отходит через час, с противоположного конца острова. И желающих уплыть много, а место на пароме — всего одно. Так что если вы не хотите ночевать на пристани, укрывшись кокосовой скорлупой, — бегом!

### Состав игры

- Игровое поле (карта острова).



- 6 карт игроков.



- Деньги — 20 тысяч бат купюрами от 50 до 500 бат:  
— 20 купюр номиналом 500 бат.



- 60 купюр номиналом 100 бат.



- 80 купюр номиналом 50 бат.



- 150 карт, из которых:  
— 30 карт «Храм».



- 30 карт «Пляж».



- 30 карт «Магазин».



- 30 карт «Кафе».



- 30 карт «Джунгли».



- 6 фишек игроков (разных цветов).



- Игральный кубик.



- Вот эти правила, которые вы держите в руках.

## Персонажи

В игре участвуют от трёх до трёх миллионов человек (в идеале — шесть). У каждого игрока — свой персонаж со своими преимуществами. Игроки взакрывают тянут карту персонажа, за которого будут играть:



### Макаров



Настоящий уральский мужик. Замечает, что поправился, только когда футболка лопаается на животе. Макаров, подобно Юлию Цезарю, может одновременно делать три вещи: лежать, негодовать и наполнять комнату перегаром. Здоров, как бык.

**Умение:** У Макарова не может быть больше двух увечий одновременно (если ему выпадает третья, то он просто сбрасывает одно на свой выбор).

### Ёлкин



Молодой столичный менеджер среднего звена. Среднего роста, небольшой живот, карие глаза, элегантная, как он думает, щетина. Параноик. Моет руки мылом, потом моет мыло, а потом руки после мыла. Внимательнее всех относится к тому, что он ест.

**Умение:** У Ёлкина 50%-ная скидка на все расходы в кафе.

### Лаптев



Сорокалетний хиппи, ещё Леннона помнит. Всю суть Лаптева можно понять по тому, что на его левой ноге носок синий, с оленями, а на правой — с дыркой. При первом взгляде на него у большинства людей в голове само собой всплывает слово «планокур». И небезосновательно.

**Умение:** Может бросить кубик два раза и выбрать любое из выпавших значений.

### Терентьевич



Питерский дедушка лет под сто. Морж, йог, путешественник, сводный брат Николая Дроздова. Пока все ходят на пляж, Терентьевич бегаёт трусцой.

**Умение:** Ко всем выброшенным им числам на кубике при желании (но не обязательно!) прибавляется +1.

### Светунчик



90-килограммовая сибирячка. Начинала на рынке, сейчас владеет парикмахерским салоном «Светлана». Бойбаба, подмышкой колет орехи. В магазинах торгуется до первой крови.

**Умение:** 50%-ная скидка на все расходы в магазинах.

### Жанночка



Двадцатилетняя модель, блондинка. Селфи, мимишечки. Живёт за счёт богатых мужичков.

**Умение:** Перед каждым своим ходом может забрать у любого игрока 50 бат.

## Начало игры

### Перед началом игры каждый игрок должен:

1. Выбрать себе карту и фишку персонажа.
2. Получить 1000 бат из банка.
3. Взять две карты «Храм». Прочитать их, запомнить и положить возле себя рубашкой вверх, чтобы использовать в любой подходящий момент.

### Начало игры

4. Все фишки ставятся на «Старт».
5. Первым кидает кубик игрок, который последним был в Таиланде... ну или последним бегал за пивом. Затем все ходят по часовой стрелке.

## Цель игры

Цель игры — добраться до «Порта» первым. Но вы победите, только если станете на клетку «Порт» («Финиш»), имея на руках не менее 500 бат, иначе вы не сможете купить билет.

Если вы попали на клетку «Порт», а у вас меньше 500 бат, то вы автоматически перемещаетесь на ближайшую клетку «Банкомат», получаете там 500 бат и продолжаете играть с этой клетки.

### Ход делается так:

1. Игрок бросает кубик. С помощью глаз определяет, сколько выпало точек. Выпавшее число равно числу клеток, на которое игрок перемещает свою фишку.
2. Оказавшись на необходимой клетке, игрок (опять же при помощи глаз — реально полезная вещь!) определяет её цвет и берёт карту из колоды с таким же цветом.
3. Громко прочитав карту, он выполняет задание (чаще наказание) и молится о победе/пьёт.

**Вы можете начать игру прямо сейчас, параллельно читая правила.**

## О клетках

### Если вы попали на клетку:

- **Больница** (+50) — получите 50 бат по страховке.
- **Полиция** (-50) — заплатите 50 бат за нарушение общественного порядка.
- **Банкомат** (\$) — получите указанную на поле сумму, если у вас на руках меньше 500 бат. Если больше, вы просто стоите у банкомата и ковыряете пальцем стену.
- **«Джунгли», «Пляж», «Храм», «Кафе», «Магазин»** — берёте верхнюю карту из соответствующей колоды, зачитываете её вслух и выполняете.

#### Примечание:

Карты «Храм» можно не выполнять сразу, а отложить рубашкой вверх, «взакрывать». Это так называемые запасные карты.

Если вам попалась карта продолжительного действия, положите её перед собой «в открытую» (рубашкой вниз). Остальные карты сбрасываются в отбой после их использования. Подробности — ниже.

### Зелёная клетка «Джунгли»

Эти карты будут перемещать игрока по всему полю, отправляя то назад, то вперёд.

**Есть плюс:** Вы никогда не потеряете тут деньги.

#### Примечание:

Если карта «Джунгли» или другой игрок переместили вас на другую клетку (например, «Кафе»), то там вы уже не берёте карту.



### Жёлтая клетка «Пляж»

На пляже с вами всегда происходит что-то плохое, но смешное. И вы будете вынуждены продолжать игру с полученным увечьем. Например, шепелявить до конца игры или играть одной рукой. Подробности — в разделе «Увечья».



### Фиолетовая клетка «Кафе»

Тут вы будете терять ваши деньги, но зато познакомитесь со знаменитой тайской кухней.

**Есть плюс:** Вас никогда не перебросит на другой конец острова.



### Синяя клетка «Магазин»

В тайских магазинах можно не только потратить деньги, но и заработать. Например, обменяв свои бусы на анаконду с доплатой.

**Есть плюс:** Вас никуда не перебросит.



### Белая клетка «Храм»

Добрые монахи дадут вам массу полезных штук: избавление от увечий, телепортацию, скидки в кафе, а также подсажут другие способы облегчить игру себе и усложнить её другим игрокам.



#### Примечание:

Карты «Храм» не обязательно выполнять сразу. Их можно использовать в любой удобный момент. На руках может быть не больше двух карт «Храм». Вытащив третью, игрок обязан использовать одну из карт сразу или выбросить её в отбой. Если на карте «Храм» нарисован монах в зелёном, эта карта одноразовая. Если монах в красном, многоразовая.

## Использование запасных карт

Вы можете навредить сопернику, использовав против него пакостную карту в любой момент (даже прервав его ход).

#### Пример:

Вы в трёх клетках от победы, к вам переходит ход, и вы выбрасываете на кубике «тройку». Вдруг соперник орёт, как резаный: «Стоп!» — и открывает против вас карту «Пропустите ход!». Вы сквозь зубы материтесь, но ход пропускаете. Или используете против него свою карту «Никогда не пропускать ходы».

## Увечья

Как только игрок вытащил и дочитал до конца карту с увечьем, она вступает в силу. Игрок не имеет права игнорировать требования этой карты (кроме случаев, когда карта велит заикаться, а игрок — немой, тут ничего не попишешь).

При любых увечьях зачитывать карты можно нормально.

#### Важно!

- Увечье вступает в силу, как только игрок вытащил и прочитал до конца карту «Пляж». Игрок должен положить её перед собой «в открытую» и не имеет права игнорировать требования карты.
- Когда вы замечаете, что соперник перестал выполнять увечье, вы можете заявить об этом. И тогда уличённый должен дать вам 50 бат. (Если новое увечье противоречит старому, то старое отменяется, а новое вступает в силу).

## Как избавиться от увечья

От увечий можно избавиться тремя способами:

1. Использовать специальную карту «Храма», которая снимает с вас увечье или перебрасывает его на другого игрока.
2. Попасть в «Больницу» и избавиться от одного увечья, отдав половину своих денег. Одно посещение «Больницы» — одно избавление.
3. Когда ход переходит к вам, вы можете просто пропустить его, чтобы избавиться от одного любого увечья на ваш выбор.

### Примечания:

- Если на выпавшей вам карте говорится: «Сбросьте все/любые карты», — это не касается увечий, если только об этом не сказано напрямую.
- Все полученные карты увечий, активированные (открытые) карты «Храма», а также карты, которые ждут своего исполнения (например, «Пропустите ход», «Выбросите на кубике двойку для следующего хода», и так далее), должны лежать перед игроком рубашкой вниз. Все запасные карты должны быть перевёрнуты рубашкой вверх.
- Минимальный платёж — 50 бат. Все спорные суммы округляются в большую сторону. Поэтому, если вы должны заплатить 150 бат, но у вас 50%-ная скидка, вы платите 100 и не возмущайтесь.
- Если вы уличили соперника в обмане уже после того, как он провернул аферу и ход перешел к следующему игроку, претензии не принимаются. Что было, то прошло.
- Все деньги, полученные обманом путём, не возвращаются.
- Если на карте сказано «все игроки», то это значит **все** игроки, включая читающего карту.
- Игрок считается совершившим передвижение, если он взял свою фишку, передвинул её на новую клетку и оторвал от фишки пальцы.
- Если у вас закончились деньги, вы просто направляетесь к банкомату в центре острова и получаете 1000 бат. А если вы уже получили там деньги, то в самый дальний. Если и там вы уже снимали наличные, то в оставшийся, что делать.

## И напоследок

Мы старались всё чётко расписать. Но эти правила могут учитывать не все моменты. Поэтому запомните три главных аксиомы, традиционные для таких игр:

1. Если правила противоречат тексту на карте, слушайтесь карт у.
2. Если две карты противоречат друг другу, придерживайтесь здравого смысла.
3. Если поиск здравого смысла рождает спор, решение принимает тот, кто купил коробку с этой игрой.
4. За один ход игрок может только раз бросить кубик (кроме отдельно прописанных случаев) и только раз вытянуть карту (аналогично).
5. Если же игрок по приказанию карты или по злой воле соперника попадает на «Полицию» или «Больницу», он так же отдаёт/получает деньги, как если бы походил на эту клетку сам.
6. Попасть на клетку «Порт» нельзя в результате переноса или отправки. Вы можете только выбросить на кубике нужное число клеток и дойти до порта (то есть, если до порта три клетки, нужно выбросить тройку — не больше и не меньше).

## Полезный словарь

**Простите, но я не помню, как меня зовут.**

ฉันขอโทษ แต่ผมจำไม่ได้ว่าชื่อของฉัน (Тщянкотуу тапун цям мендей вааси ком цянн).

**В моем номере пахнет бедой.**

ในห้องของฉันมีกลิ่นเหมือนปัญหา (Нехом ком чан ми плинунин панхаа).

**Почему в моих мидиях дробь?**

ทำไมหอยของฉันส่วน? (Каммайвай хом чан суэн?).

**Простите, но ваш кокос не влезает в соковыжималку.**

ฉันขอโทษ แต่มะพร้าวของคุณไม่พอดีกับคั้นน้ำผลไม้ (Тщянкотуу тэмапрау-ком конми поди кап кам нау пул ляммай).

**Девушка, у вас бусы за кадык зацепились.**

สาวคุณมีลูกปัดสำหรับแอปเปิ้ลของอาดัมจับ (Сау кунмиллю пасамбрэп эпплэмком нагатяу).

**А в хобот можно дунуть?**

และในท้ายที่สามารถเป่า? (Ленитаайти саматпау?).

**Кажется, я съел раскалённый уголь.**

ฉันคิดว่าฉันกินถ่านหินร้อน (Чампхимва чам кимпхам пхим проон).

**Куда вы меня несёте?**

ที่คุณจะแบกฉัน? (Ти кунчабэт тщаан?).

**Сделайте татуировку этому человеку, пока он не пришёл в себя.**

ให้สักคนนึงจนกว่าเขาจะมาถึงความรู้สึกของเขา (Хей саквуани тюнква нау-тама тинкварусык конкау).

**Я бы съел что-нибудь мёртвое.**

ฉันจะกินอะไรตาย (Пуннтокин арай паай).

**На меня напала чайка. Я запомнил её.**

ฉันถูกโจมตีโดยนกนางนวล ผมจำได้ว่าเธอ (Понту тон тии доинок нам нууан шантам даиваа тюэ).

**Вы братья? А! Вы женщины?**

คุณพี่? Ah! คุณเป็นผู้หญิงหรือไม่ (Кум пии? Оо! Кумпен пуи промай?).

**Я не хотел раздеваться. Я думал, это ваш обычай.**

ฉันไม่ต้องการที่จะเปลื้องผ้าฉันคิดว่ามันเป็นของคุณเอง (Санмей томкаа нти-цаплин паа. Санпхиваа ванмпхей комкум эй).

**Да это моя фотография! Просто я уже неделю отдыхаю.**

ไขมันคือภาพของฉันฉันเพียงแค่วนที่เหลือเป็นเวลาหนึ่งสัปดาห์ (Тщей ман-хупа ком цан! Тщан пи кэсуан ти люля пенвелатимсабдаа).

Автор игры Антон Лирник.

Художник Карина Лемешева.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Е. Кутепова, Т. Цветкова, М. Минина, Н. Комиссарова, А. Стекольщикова.

Произведено ООО «Магеллан».

117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139. Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.



mglan.ru



mosigra.ru