




Необитаемый остров


Правила игры



 От 4 до 6 игроков

 От 13 лет

 Партия 40–60 минут

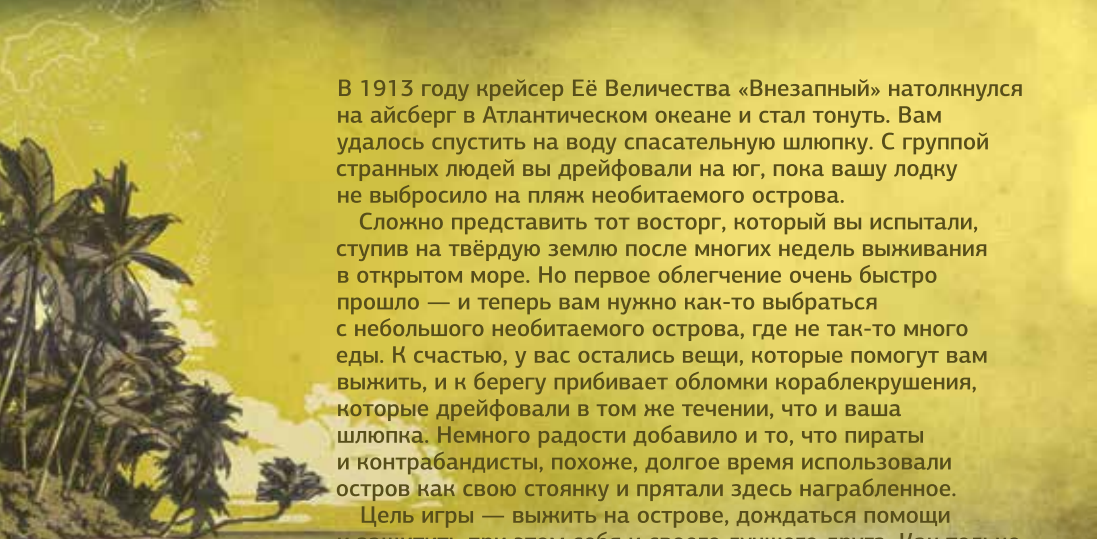
 Объясняется за 10 минут или одну партию

Займёт весь вечер

Для искушённых игроков

Развивает коммуникативные навыки





В 1913 году крейсер Её Величества «Внезапный» натолкнулся на айсберг в Атлантическом океане и стал тонуть. Вам удалось спустить на воду спасательную шлюпку. С группой странных людей вы дрейфовали на юг, пока вашу лодку не выбросило на пляж необитаемого острова.

Сложно представить тот восторг, который вы испытали, ступив на твёрдую землю после многих недель выживания в открытом море. Но первое облегчение очень быстро прошло — и теперь вам нужно как-то выбраться с небольшого необитаемого острова, где не так-то много еды. К счастью, у вас остались вещи, которые помогут вам выжить, и к берегу прибывает обломок кораблекрушения, которые дрейфовали в том же течении, что и ваша шлюпка. Немного радости добавило и то, что пираты и контрабандисты, похоже, долгое время использовали остров как свою стоянку и прятали здесь награбленное.

Цель игры — выжить на острове, дожидаясь помощи и защитить при этом себя и своего лучшего друга. Как только вы соберёте еду и соорудите сигнальный костёр, будет здорово убедиться в том, что ваш заклятый враг никогда не выберется отсюда... живым. И да, ещё одно. Пока вы разбираетесь со всем этим, другой выживший затаил план вашего убийства, поэтому будьте начеку!

ОБ ИГРЕ

Каждый ход — это одна неделя вашего выживания на необитаемом острове. Игроки ищут еду, выбирают карту судьбы и выполняют одно действие. Карты судьбы показывают, что произошло и с кем.

Цель игры

Получить как можно больше очков. Очки даются за личное выживание, найденные сокровища, выжившего лучшего друга и побеждённого заклятого врага.

СОСТАВ

- 50 жетонов еды, чтобы прокормить вашего персонажа. 40 из этих жетонов моделируют одну порцию еды достаточную на неделю, а оставшиеся 10 жетонов — сразу по 4 порции.



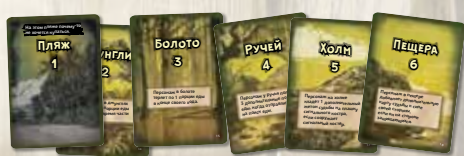
- 20 жетонов судьбы, чтобы помечать ими персонажей и места.



- 6 карт ролей для раздачи игрокам, чтобы знать, кто за кого играет.



- 6 карт различных мест острова, в которых будут находиться персонажи — они составляют центр игрового поля.



- 6 карт персонажей для того, чтобы отмечать, где и кто находится на острове.



- 6 карт лучших друзей, которых вам нужно будет спасти.



- 6 карт заклятых врагов, от которых вам нужно будет избавиться.



- 30 карт судьбы, показывающих, что произойдёт на острове за неделю.



- 40 карт найденных вещей, которые помогут вам выжить.



- Памятка.



- 4 жетона кораблей, отмечающих ваш прогресс на пути к спасению.



- 30 жетонов ранений, чтобы класть на персонажей и знать, сколько вы ещё протянете.



- Плашка сигнального костра — её нужно положить чуть в стороне. Там вы будете разводить большой огонь, чтобы вас заметили с проходящих кораблей.



- Правила, которые вы сейчас держите в руках. Берегите их, с помощью них удобно разводить костёр.

КАК НАЧАТЬ

Научиться играть в «Необитаемый остров» очень просто, если в компании есть кто-то, кто уже играл в «За бортом!» или, собственно, эту игру. Тогда «Необитаемый остров» объясняется буквально за 3–5 минут. Однако если это ваша первая игра, то вам придётся туго. Лучший способ начать играть правильно — начать играть прямо сейчас, следуя нашим советам ниже и заглядывая в правила прямо по ходу первой партии. Даже если вы пока разбираетесь с правилами в одиночку, начните выкладывать компоненты и делать ходы — это поможет быстро понять игру. Правила составлены так, чтобы вы могли начать играть прямо сейчас.

ПОДГОТОВКА

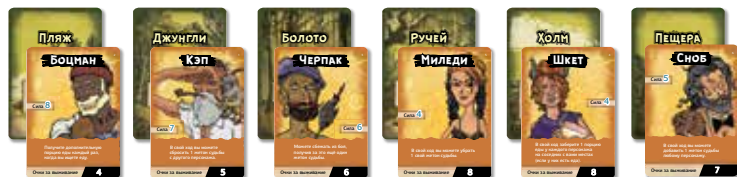
Делайте, как написано ниже прямо сейчас, и не задавайте вопросов: это поможет вам выжить. Все вопросы — когда мы высадимся на остров и осмотримся.

1. Перемешайте 6 карт ролей и раздайте по одной каждому игроку в открытую.
2. Для игры впятером уберите из игры место «Пещера» и Шкета (карту роли, персонажа и карты лучшего друга и заклятого врага с ним). Для игры вчетвером проделайте то же самое с местом «Холм» и Миледи.
3. Разложите карты мест в следующем порядке слева направо: 1 — пляж, 2 — джунгли, 3 — болото, 4 — ручей, 5 — холм, 6 — пещера.



4. Теперь перемешайте карты персонажей (которые отмечают, где и кто находится на острове) и разложите их в случайном порядке рядом с картами мест. Раскладывать надо стороной «Жив».

Например, может получиться вот так:



Конечно же, на одном месте острова может находиться только один персонаж.

5. Перемешайте колоду вещей и раздайте взакрытую по одной карте каждому игроку. Положите оставшуюся колоду слева от пляжа на игровом поле.
6. Раздайте каждому игроку по 4 порции еды. Игроки должны положить их перед собой: в любой момент партии должно быть чётко видно, сколько у кого осталось еды.
7. Перемешайте карты судьбы взакрытую и положите их так, чтобы все могли до них дотянуться — это колода судьбы.
8. Перемешайте карты лучших друзей и раздайте по одной взакрытую каждому игроку. Аналогично сделайте с картами заклятых врагов. Важно, чтобы эти карты никто никому не показывал — они должны оставаться секретом до конца игры.
9. Положите плашку сигнального костра возле колоды вещей. Здесь вы будете накапливать жетоны судьбы для сигнального костра.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход делится на несколько частей:

1. Сбор и распределение вещей — к пляжу прибывает обломки кораблекрушения, и выжившие собирают их, а потом делят между собой довольно нетривиальным способом.
2. Действия — персонажи занимаются своими делами: например, пытаются разжечь сигнальный костёр, достать еду или что-то делают в глубинах острова.
3. Осмотр — выжившие осматривают горизонт вокруг острова в поисках проходящего корабля.

- Судьба — каждую неделю происходит случайное событие: например, нападение дикого зверя на одного из персонажей.
- Голод — выжившим нужно есть, и в этой части хода нужно потратить еду, или будет совсем худо. Большие и сильные персонажи едят больше, чем маленькие и слабые. Иногда это очень важно для выживания.
- Конец хода — подготовка игрового стола к следующей неделе.

Давайте уже начнём первый ход.

Часть 1: Сбор и распределение вещей

Волны постоянно выбрасывают на берег ценные вещи, и вы иногда находите старые пиратские тайники с сокровищами. Играть нужно так:

Игрок, чей персонаж сейчас находится на пляже, берёт столько карт вещей, сколько осталось живых персонажей на острове. Далее игрок оставляет одну карту себе, а остальные раздаёт, по своему усмотрению, по одной каждому игроку так, чтобы другие игроки не видели, какая карта кому досталась.

Если на пляже лежит мёртвый персонаж, тогда ближайший к пляжу персонаж берёт на себя эту важную задачу.

Часть 2: Действия персонажей

Начиная с игрока на пляже, каждый ещё живой игрок по очереди тянет две карты судьбы, одну на свой выбор оставляет себе, а другую убирает под низ колоды судьбы. Выбранная вами карта судьбы будет необходима для совершения действия.

Как играть карту судьбы

Карты судьбы влияют на развитие вашей игры и определяют, какое событие ждёт вас в конце хода, и с кем оно произойдёт. Карты судьбы используются много для чего в игре, но в этой части нас интересует только верхняя часть с персонажем и числом.

Имя персонажа — это тот, кому достанется жетон судьбы при разыгрывании этой карты во время первой части действий вашего хода.

Событие — это событие понадобится в конце хода. Каких событий будет больше, то и случится на острове. В данном случае персонажам грозит нашествие крыс, пожирающих всю их еду.



Случайное число, которое показывает место для жетона, силу, количество еды или другие нужные вещи, когда вы используете карту судьбы.

Маркер сигнального костра. Если во время осмотра вы соберёте дрова, факел и корабль, то получится разжечь огонь, и его заметят.

Вот что надо сделать:

- Возьмите взакрытую 2 карты из колоды судьбы, оставьте одну из них на ваш выбор, а вторую уберите вниз колоды судьбы.
- Объявите ваше действие (поиск еды, сооружение костра, драка) и сыграйте выбранную карту судьбы, положив её лицевой стороной вверх возле своей карты персонажа. В конце хода эти карты определяют случайное событие, которое произойдёт на острове.


3. Но до того как совершить объявленное вами действие, вам нужно ещё положить жетоны судьбы на нужного персонажа и место. Число на карте судьбы определяет место, куда вы положите первый жетон судьбы (например, 1 — это пляж, а 6 — это пещера), а имя — на кого вы положите второй жетон судьбы. Положите жетоны на нужных персонажа и место.



Например, на этой карте вам нужно положить один жетон судьбы на пляж и один на карту персонажа Миледи.

Готово? Теперь осталось совершить объявленное вами действие. Вы можете:

- Искать еду;
- Сооружать сигнальный костёр;
- Драться за еду, вещи или место.

 **Примечание:** после того как игрок на пляже выполнил своё действие, играет карту судьбы, и действует игрок в джунглях, а после него игрок в болоте и так далее.

Поиск еды

Вы можете отправиться на поиски еды. Каждый ход персонажу нужно съесть количество еды, равное его силе. Подробнее об этом в разделе «Голод» на странице 9. Если вы решили отправиться за едой, возьмите себе еды по числу на выбранной вами в этом ходу карте судьбы. В примере выше вы нашли бы одну порцию еды.

Если вы ищете еду, находясь у ручья, возьмите три дополнительные порции еды.

Сооружение сигнального костра

Если вы выбрали это важное действие, то положите один жетон судьбы на плашку сигнального костра. Если вы сооружаете сигнальный костёр, находясь на холме, положите один дополнительный жетон судьбы на сигнальный костёр. Чем больше там будет жетонов в конце хода, тем больше вероятность, что всё получится сделать правильно.

Чтобы вас спасли, выжившие должны зажечь сигнальный костёр — только так вас сможет заметить корабль во время части осмотра.

Драка

Вы можете претендовать на вещи, еду и место другого игрока на острове. Если вы пытаетесь что-то забрать или поменяться местами с другим персонажем, ваш оппонент может согласиться или попытаться остановить вас, начав драку.

Если вы решились на это, снова используйте число со своей карты судьбы. Добавьте число на карте судьбы к своей силе. Теперь назовите игрока, у которого вы хотите что-то отобрать (или с которым хотите поменяться местами), и объявите, за что пойдёт спор — еда, карта вещи или место. После этого положите жетон судьбы на своего персонажа на игровом поле.

Если игрок уступает без драки

- Если спор шёл за вещи, то вы можете взять себе любую карту вещи, лежащую перед игроком в открытую, или же взять одну случайную карту у него из руки.
- Если спор шёл за место, то вы можете поменяться с ним местами. Тогда следующим ходит игрок, у которого вы забрали место, если он ещё не ходил. При смене мест жетоны на картах персонажей перемещаются вместе с персонажем, а жетоны на картах мест остаются на картах мест. Персонаж, который встал на новое место, не ходит второй раз, даже если его новое место находится дальше остальных по счёту.
- Если спор был за еду, то уступивший персонаж делит свою еду на 2 части, не показывая её остальным, и прячет каждую из частей в сжатых кулаках. В одной из рук может не быть еды совсем. Вы выбираете одну из рук и забираете себе содержимое.

Если игрок начинает драку

Подвиньте карточку персонажа, на которого напали, немного вниз, а карту напавшего — вверх, чтобы оппоненты выделялись среди остальных карт на поле.

К драке могут присоединяться другие игроки — тогда они двигают свои карты персонажей, соответственно, вверх или вниз, чтобы обозначить сторону. Каждый игрок, присоединившийся к драке, получает жетон судьбы и кладёт его на карту своего персонажа на поле. Если вы встали на чью-то сторону, вы уже не можете отступить или перейти на другую сторону.

Напавший игрок уже получил жетон судьбы за выбор этого действия, а защищающийся игрок получает жетон за объявление драки.



Исключение: Черпак может отказаться от драки в любой момент до вскрытия последней карты защищающимся, но не может вернуться в драку снова или перейти на другую сторону. Если Черпак бежит из драки, он получает дополнительный жетон судьбы. Черпак даже может отказаться от драки, которую он начал сам.

Каждый игрок может использовать оружие, чтобы повысить свою силу. Если на карте оружия не написано «одноразовое», оно остаётся перед игроком после драки, и его можно выбирать в следующих драках. Если перед вами нет оружия, но у вас есть карта с оружием в руке, её можно выложить во время драки. Если у вас есть несколько видов оружия, в бою вы используете только одно оружие, самое сильное.

В конце драки, когда будет понятно, кто и за кого дерётся и с какой силой, кто какое оружие использует (если захотят) и другие усиления, нужно будет подсчитать суммарную силу сторон. У кого она больше, та сторона и побеждает. При равной силе выигрывает защищающаяся сторона.

Во время драки вы можете договариваться о чём угодно, но вещами нельзя обмениваться вплоть до окончания драки. Заметьте, после драки никто не обязан соблюдать договорённость и выполнять свои обязательства по обмену.

Когда игроки сыграли все карты, и больше нет желающих присоединиться к драке, откройте верхнюю карту в колоде судьбы и добавьте значение, указанное на карте, к стороне защищающегося игрока.



Примечание: если защищается персонаж, находящийся в пещере, он берёт ещё 1 карту судьбы и добавляет её значение к своей стороне.

Сравните итоговые значения. Сторона с наименьшим итоговым значением силы считается проигравшей. Все персонажи проигравшей стороны получают по ранению (подробнее на странице 10). Если побеждает агрессор, он получает желаемое, как если бы игрок сразу согласился его отдать.

Драка заканчивается печалью, раскаянием и чувством глубокого морального удовлетворения. На игру это никак не влияет, но персонажам на острове приходится именно так.



Часть 3: Осмотр

В этой части игры игроки осматривают горизонт и проверяют, удалось ли кораблю увидеть их сигнальный костёр. Чем больше игроков соорудило сигнальный костёр, тем больше шансов на спасение. Неважно, кто начнёт данную часть игры, каждый игрок может быть наблюдателем.

Перед тем как начать часть «Осмотр», положите один жетон судьбы на плашку сигнального костра. Таким образом, если никто из игроков не совершал действие «Сооружение сигнального костра», то здесь будет лежать только 1 жетон.

Возьмите из колоды судьбы столько карт, сколько жетонов лежит на плашке сигнального костра, и положите их на стол лицевой стороной вверх.

- Если на взятых картах есть дрова и факел, но нет корабля, вам удалось разжечь костёр, и все жетоны на плашке сигнального костра «сгорают» (уберите их). К сожалению, ни один корабль не заметил вашего великолепно поlyingающего костра.
- Если на взятых картах есть дрова, факел и корабль, все жетоны на плашке сигнального костра «сгорают», и корабль замечает ваш сигнальный костёр. Положите жетон корабля возле плашки сигнального костра. Вы на верном пути к спасению!



Костёр зажжён, но корабль не появился. Жетоны судьбы «сгорают».

Костёр зажжён, корабль появился. Жетоны судьбы «сгорают», положите жетон корабля возле плашки костра.



Примечание: вы всегда кладёте один жетон корабля за ход, сколько бы кораблей не повстречалось на картах судьбы.

Если на взятых картах нет факела или дров, жетоны судьбы не «сгорают», а переносятся на следующий ход. Выложенные карты судьбы положите вниз колоды.

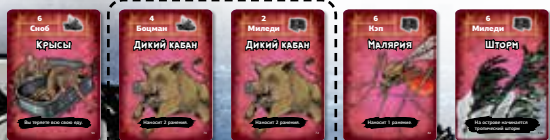
Первые три раза, когда корабль замечает ваш сигнальный костёр, сбросьте все жетоны с плашки сигнального костра и положите жетон корабля рядом с сигнальным костром. Когда четвёртый корабль замечает ваш сигнальный костёр, игра сразу заканчивается, и начинается подсчёт очков.

Часть 4: Судьба

Каждый ход с одним персонажем происходит что-то плохое («дикий кабан», «малярия», «обезьяна», «крысы», «шторм»). Персонаж (или несколько персонажей в случае одинакового количества жетонов) с наибольшим суммарным количеством жетонов судьбы на карте своего персонажа и на своём месте принимает удар судьбы на себя.

Что это за событие, определяется так:

1. Разложите в ряд карты из колоды судьбы, сформированной в этом ходу, и, не меняя порядок, посмотрите на них. Если там есть несколько одинаковых событий (например, «дикий кабан» встречается 2 раза), то происходит то, что попало чаще.



Пример: карты судьбы сыграны в таком порядке: «крысы», «дикий кабан», «дикий кабан», «малярия», «шторм», значит, игрока настигнет «дикий кабан», так как это событие попало чаще остальных.

2. Если же событий одинаковое количество, происходит то, что случилось раньше.



Пример: карты судьбы сыграны в таком порядке: «крысы», «дикий кабан», «дикий кабан», «малярия», «крысы», «шторм», значит, игрока настигнет именно «Дикий кабан», так как в сумме 2 карты с этим событием были сыграны раньше, чем 2 карты с «крысами».

Обратите внимание, что событие «шторм» отличается от других тем, что влияет на всех персонажей и все места, начиная с пляжа и до места персонажа с наибольшим количеством жетонов судьбы на его карте персонажа и на его карте места.

Часть 5: Голод

Перед концом хода каждый игрок должен съесть количество еды, равное силе его персонажа, или персонаж получит 1 ранение. Неважно, сколько еды вам не хватает, если у вас недостаточно порций еды, чтобы полностью накормить персонажа, вы можете её приберечь и не тратить. А ещё вы можете накормить другого персонажа своей едой.

Часть 6: Конец хода

Уберите все жетоны судьбы (кроме тех, что могли остаться к этому моменту на плашке сигнального костра) и начните новый ход. Жетоны корабля также не трогайте.

Подсчёт очков в конце игры

Игра заканчивается в двух случаях:

1. Если вы выложили четвёртый жетон корабля — тогда всех выживших спасают.
2. Если погибли все. Это печально, но никто об этом даже не узнает.

Вы получаете:

- Очки за своё выживание, если вы остались живы.
- Очки за выживание вашего лучшего друга, если он выжил (даже если это и есть вы).
- Очки, равные силе заклятого врага, если он умер. Если ваш заклятый враг — вы сами, то вы психопат. Психопаты получают по 2 очка за каждого мёртвого персонажа, кроме себя и своего лучшего друга.
- Очки за ваши сокровища (трофеи, золото) в указанном на картах количестве. Даже если вы мертвы, сокровища становятся вашим наследством и приносят очки.

Если лучший друг и заклятый враг — это вы сами, вы получаете свои очки за выживание, если выживаете, и очки за выжившего лучшего друга. Вы также получаете по 2 очка за каждого мёртвого персонажа.

Если ваш друг и враг — один и тот же персонаж, вы получаете очки в соответствии с его очками за выживание, если он жив, и в соответствии с его силой, если он мёртв.



ВАШ ПЕРСОНАЖ



Имя

Сила

Способность

Очки за выживание

Обратите внимание, если вдруг возникает ситуация, когда чего-то нельзя по правилам (например, выходить из драки), а на карте персонажа или на карте вещи написано, что это делать можно, то действует именно текст карты.

ОБМЕН

Вы можете меняться вещами в любой момент, кроме драки. Например, вы можете продать другому персонажу капкан, если его атакует дикий кабан, поделиться едой во время части «Голода» или отдать кому-то еду во время нападения крыс, чтобы они не уничтожили все запасы. Дадут ли эти игроки что-то вам взамен или отдадут ли ваши вещи обратно, зависит только от них. Как договоритесь.

Сделки обмена вещи на вещь («здесь и сейчас») происходят мгновенно и выполняются обеими сторонами. Например, если оба игрока согласятся на: «Дай мне лопату за 5 порций еды», то один игрок даёт лопату, второй — пять порций еды. Обмануть в такой сделке нельзя.

С другой стороны, все другие сделки никак не фиксируются. Например: «Я тебе дам эту лопату, если ты используешь её для поиска еды и поделишься со мной половиной найденного». Вы можете согласиться, но в итоге не копать или не делиться едой. Потому что это не мгновенный обмен вещи на вещь. Естественно, такие договорённости оставляют огромный простор для дипломатии и блефа. Они составляют, пожалуй, самую интересную часть игры.

РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Ранения не уменьшают силу персонажа в следующих драках и не влияют на голод. Раненый персонаж сражается так же и употребляет то же количество еды, как персонаж без ранений.

Если количество ранений вашего персонажа равно или превышает его силу, ваш персонаж умирает на месте, где он находится. Переверните карту персонажа зелёной стороной вверх. Также переверните обратной стороной карту места, закрывая, таким образом, вход туда другим персонажам и завершив судьбу своего персонажа. Вы больше не совершаете никаких действий, не берёте и не разыгрываете карты, не получаете жетоны судьбы (ни на карту персонажа, ни на его место). Другие персонажи не могут заходить на ваше место, ваша еда становится непригодной для использования, а ваши карты остаются у вас в качестве трофеев. Если ваш персонаж умирает во время драки, когда другой игрок пытается забрать что-то у вас, то отдайте ему желаемое, перед тем как уползти в сторону и умереть в муках. У вас всё ещё остаётся шанс на победу, если вам хватит победных очков. Но, скорее всего, у вас ничего не получится.

Карта лекарства может вылечить 1 ранение у живого персонажа. Мёртвого персонажа лечить нельзя.

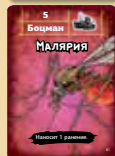
Если умирает последний персонаж, игра заканчивается общим проигрышем.

СОБЫТИЯ НА КАРТАХ СУДЬБЫ

Вот что значат картинки на картах судьбы:



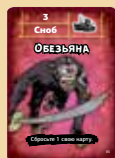
ДИКИЙ КАБАН
Вы получаете 2 ранения.



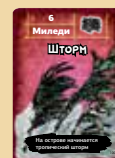
МАЛЯРИЯ
Вы получаете 1 ранение.



КРЫСЫ
Выбранный судьбой игрок теряет все свои запасы еды. Кроме того, крысы атакуют и других игроков. Каждый игрок делит свои запасы еды на 2 части, по своему усмотрению, и прячет их в разных руках. Откройте верхнюю карту колоды судьбы. Если число на перевёрнутой карте нечётное, все игроки теряют еду из левой руки, если чётное — из правой. Уберите втянутую карту вниз колоды.



ОБЕЗЬЯНА
Выберите игрока на соседнем с вами месте. Этот игрок выбирает одну из ваших карт вещей и сбрасывает эту карту из игры. Он может взять карту, лежащую перед вами лицевой стороной вверх, или выбрать одну из карт у вас в руках в случайном порядке.



ШТОРМ
Начиная с игрока, находящегося на месте «пляж», до места с выбранным судьбой персонажем, все игроки получают 1 ранение, теряют все запасы еды и все лежащие перед ними карты вещей. Сбросьте все жетоны судьбы с плашки сигнального костра.

ВАЖНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ

- Игроки всегда берут карты сверху колоды судьбы и сбрасывают вниз колоды лицевой стороной вниз.
- Когда заканчивается колода вещей, она не пополняется.
- Нельзя перемешивать карты в колодах после начала игры, даже если вы случайно открыли несколько лишних карт. Вообще, за такие небольшие нарушения правил, которые выявляются сразу же, просто дайте нарушителю жетон судьбы.
- Если действие карты судьбы является невозможным (например, нацелено на мёртвого или неиспользуемого персонажа, или его место), такое действие не происходит.
- Если персонаж меняет место, жетоны судьбы и ранений на карте персонажа перемещаются с ним, а жетоны на карте места остаются на карте места.
- В игре нет ограничений на количество имеющегося у вас оружия, но в драке можно использовать только одно оружие — самое сильное.
- Карты вещей можно передавать или продавать в любой момент, кроме драки.
- Способности Шкета, Кэпа, Сноба и Миледи применяются в части «Действия персонажей», но не заканчивают вашу часть хода. Вы всё ещё можете выбрать и совершить одно из трёх действий на острове.
- Чтобы использовать одноразовую карту вещи, прочтите её текст и выполните необходимые действия. Саму карту отложите в коробку, она больше не будет участвовать в игре.
- Чтобы использовать многоразовую карту вещи, положите её перед собой. Эта карта остаётся перед вами и работает, пока её не снимут, или её не унесёт шторм.
- Вы не тратите действие на то, чтобы разыграть или использовать карту. Большинство карт можно использовать в любой момент.
- Если вы забрали открытую карту вещи (например огород), то выложите её в открытую, а не забирайте себе в руку.

Часто задаваемые вопросы

- **Суммируются ли бонусы монокля, подзорной трубы и холма?**
Да.
- **Могу ли я отдать другому персонажу запасы еды, перед тем как они пропадут в болоте, и сразу забрать их обратно?**
Да, только если игрок, которому вы отдали свои запасы, захочет их вернуть.
- **У нас закончились жетоны судьбы, что делать?**
Если у вас закончились жетоны, используйте подручные предметы, чтобы пополнить запасы.
- **Черпак может выйти из драки, если у него пытаются что-то украсть?**
Да, может. Но если его сторона проиграет драку, ему всё равно придётся отдать предмет спора, хотя ранение он не получит.
- **Когда можно использовать вещи, которые у меня есть?**
В любой момент, если на карте не написано обратного, то есть не обязательно в свою часть хода.

Сочетается:

- **С «За бортом!»** — это первая часть серии про приключения тех же персонажей на спасательной шлюпке. Часть механик покажутся вам знакомыми, а часть — весьма необычными. Баланс смещён в сторону ролевой игры, поэтому готовьтесь к яростным дискуссиям.
- **С «Спротивлением»** — это эволюция «Мафии» для тех, кто любит холодную логику и предпочитает оперировать ей, а не эмоциями.
- **С «Бешеными псами»** — ещё одна отличная переговорная игра для тех, кто любит убивать друзей. По сути — «Мафия» с инвентарём.
- **С «Мафией»** — Для любителей классических переговорных игр, без каких-либо изменений. Вы готовы? Город засыпает.



Автор игры Джефф Сяден.
Художник Стив Раттер.

Над локализацией работали: Дмитрий Кибнало, Сергей Абдульманов,
Тихон Фисейский, Максим Половцев, Анна Половцева, Любовь Савельева,
Ирина Соболев, Екатерина Безлепкина, Павел Корнилов, Дмитрий Чупикин.
©2010 Джефф Сяден.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2017.
117342, Россия, Москва, улица Бултерова, дом 17Б,
помещение XI, комната 139. Телефон +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.



МОСИГРА
mosigra.ru



Магеллан
magellan.ru