

# ПЕКЕЛЬНИЙ ОСТРІВ

®



## ІДЕЯ ТА МЕТА ГРИ

Ще учора ви були звичайними туристами, що насолоджувались пальмами, кокосами та альбатросами. Але тепер ваш корабель перетворився на купу уламків, сонце починає припікати, а на ключі від спорткара можна виміняти хіба що невелику порцію риби. Ваша група відчуває наближення потужного урагану, а це означає, що райський острів скоро перетвориться на справжнє пекло! Ви приймаєте рішення: будемо пліт та запасеємось на важку подорож. Часу обмаль, вітер жене до острова нечуваний ураган, а запасів їжі та води стає все менше. Ви частіше починаєте озиратись. Довіра тане швидше за надію. Щастя тому, хто покине цей Пекельний острів!

## КОМПОНЕНТИ ТА ПІДГОТОВКА

Помістіть 6 дерев'яних кульок у мішечок. **А**

Створіть колоду з 12 карт плотів та покладіть їх біля ігрового поля. **Б**

Перемішайте 54 карти уламків та роздайте їх за наступним принципом: **В**

### Кarti уламків



Лице

Зворот

- По 4 випадкові карти кожному, якщо гравців від 3 до 8.
- По 3 випадкові карти кожному, якщо гравців від 9 до 12.

Решту карт уламків покладіть долілиць в підставку. **Г**

Витягніть карту урагану (карта погоди з закресленим пісочним годинником) та змішайте

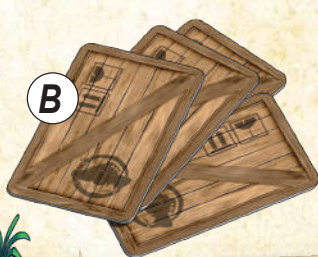
**Приклад підготовки до гри для 5 гравців:**



Е




Е





В



з 5 іншими картами погоди, обраними випадково.  
 Покладіть стос карт погоди з картою урагану  
 під низ стосу з 6 інших карт погоди та розмістіть  
 утворену колоду погоди на полі долилиць. **Г**

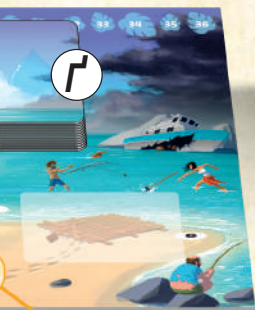
Розмістіть фішку деревини  на позначку 0 на  
 лічильнику плота. **Д**

Розмістіть маркери води  та їжі  на  
 лічильник ресурсів відповідно до кількості  
 гравців: **Е**

Розмістіть 12 карт стану поруч з ігровим полем. **Є**



Кількість гравців	Їжа	Вода	Кількість гравців	Їжа	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



12 карт стану



1 карта першого гравця



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Першим гравцем призначається той, хто найбільше схожий на Робінзона Крузо. Він отримує карту першого гравця і кладе перед собою. Гравці ходитимуть за годинниковою стрілкою.

Протягом гри, залишенці можуть обговорювати, домовлятися, погрожувати тощо. Дотримуватись обіцянок не обов'язково, проте це може мати відповідні наслідки!



Карта першого гравця

### Перебіг раунду:

1. Змініть першого гравця;
2. Розкрийте карту погоди;
3. Кожен із гравців виконує 1 дію;
4. Перевірка нестачі;
5. Перевірка кінця гри.

## РАУНД ГРИ

### 1. Змініть першого гравця:

*(Пропустіть цю фазу у першому раунді).*

Кожного разу, як хід знову доходить до першого гравця (або він помирає), він передає карту першого гравця залишенцю, що знаходиться праворуч від нього (проти годинникової стрілки).

### 2. Розкрийте карту погоди:

На початку кожного раунду, перший гравець відкриває верхню карту з колоди карт погоди і кладе її горілиць.



Карта погоди

### 3. Кожен із гравців виконує 1 дію:

У порядку ходу, починаючи з першого гравця, кожен виконує одну із 4 можливих дій (детальніше на стор. 6):

- Порибалити;
- Зібрати воду;
- Зібрати деревину для побудови плоту;
- Копирсатися в уламках.

#### 4. Перевірка нестачі:

Після того, як кожен виконав дію, всі залишенці (включно з немічними) мають отримати 1 порцію води та 1 порцію їжі.

##### (А) Споживання води (маркер у формі краплі):

Якщо кількість води у запасі більша або дорівнює кількості залишенців у грі, відніміть по 1 порції води за кожного залишенця на лічильнику ресурсів.

##### **Приклад:**

На кінець раунду живими залишаються 6 гравців.

Маркер води знаходиться

на позначці 8. Це означає, що води вистачить на всіх! Маркер рухається на позначку 2, гравці переходять до споживання їжі.



Якщо ж води менше за кількість гравців, то гравці можуть використати карти з водою, щоб порухати маркер на одне або більше значення. Якщо води все ще недостатньо, то починається голосування за тих, кому води не дістанеться (детальніше на стор. 10). Вижити може лише та кількість гравців, на яку вистачить води. Всі інші помирають від спраги та вибувають.



Карти води

**Приклад:** На кінець раунду живими залишаються 6 гравців, проте у запасах лише 4 порції води – гравцям не вистачає 2 порцій води, щоб нікого не втратити. Один із залишенців грає карту з водою, але 1 порції все ще не вистачає. Тепер всі мають проголосувати за того, кому води не дістанеться і цей залишенець має покинути гру. Після голосування маркер переміщується на позначку 0, а гравці переходять до споживання їжі.

## (Б) Споживання їжі (маркер у формі риби):



Після розподілу води, гравці переходять до споживання їжі.

Якщо кількість їжі у запасі більша або дорівнює кількості залишенців у грі, відніміть по 1 порції їжі за кожного на лічильнику ресурсів. Якщо ж їжі менше за кількість гравців, то гравці можуть використати карти з їжею, щоб порухати маркер на одне або більше значення. Якщо їжі все ще недостатньо, то починається голосування за тих, кому їжі не дістанеться (детальніше на стор. 10). Вижити може лише та кількість гравців, на яку вистачить їжі. Всі інші помирають від голоду та вибувають.



Карти з їжею





**Важливо!** Якщо маркер води або їжі на позначці 0 на початку цієї фази, то ніякого голосування не відбувається. Натомість виживають лише ті залишенці, що мають карту відповідного ресурсу, всі ж інші трагічно гинуть... Майте на увазі, що навіть у цей скрутний момент будь-хто може поділитись своїми картами або ж застосувати револьвер.

## 5. Перевірка кінця гри

Після усіх голосувань та підрахунку запасів їжі та води, перевірте, чи гра не закінчується (детальніше на стор. 12). Якщо ні, то залишенці розпочинають новий раунд, передаючи карту першого гравця праворуч від попереднього власника.

## ДОКЛАДНІШЕ ПРО ДІЇ



### 1. Порибалити

Обравши цю дію, витягніть 1 дерев'яну кульку з мішечка. Кількість рибок на кульці (1 , 2 , 3 ) відповідає кількості риби, яку вдалось зловити – перемістіть маркер їжі (фішка риби ) на цю кількість позначок. Потім поверніть кульку до мішечка.

**Приклад:** У свій хід, Микола вирішив половити рибу, тож він тягне кульку з мішечка. На кульці намальовано 2 рибки і Микола рухає маркер їжі на 2 позначки.



## 2. Зібрати воду

Обравши цю дію, подивіться на кількість води на відкритій карті погоди цього раунду (кількість може бути від 0 до 3) та порухайте маркер води (у формі краплі ) на таку саму кількість позначок. Зауважте, що ви не можете зібрати воду у надзвичайно спекотні дні (коли кількість води на карті 0 ): отож завчасно плануйте свої дії!

**Приклад:** У свій хід, Марічка вирішила зібрати трішки води. Вона дивиться на відкриту карту погоди і бачить цифру 2. Зрадівши фантій погоди, Марічка рухає маркер води на 2 поділки.



**Важливо!** Ви не можете зібрати більш ніж 36 одиниць води та їжі.

## 3. Зібрати деревину для плоту

Для того, щоб зібрати деревину, необхідно піти у глиб острова. Першу дощечку завжди можна знайти, не заходячи у хащі: обравши цю дію, автоматично порухайте фішку деревини на 1 позначку по лічильнику плоту.



**Приклад:** Андрій вирішує витратити свою дію на побудову плоту, тож він рухає фішку деревини на 1 на лічильнику плоту.

Потім треба вирішити, чи варто йти далі у хащі, щоб набрати більше дерева (або натрапити на змію).

Озвучте, скільки ще деревини ви волієте набрати (від 1 до 5) та витягніть таку саму кількість кульок (одним рухом). Якщо всі кульки білого кольору, то порушайте фішку деревини на стільки значень, скільки кульок ви витягнули.



Поверніть кульки в мішечок незалежно від результату дії.



**Приклад (продовження):** Андрію замало 1 дерева, тож він вирішує взяти ще 2 і тягне 2 дерев'яні кульки. Обидві кульки білого кольору й Андрій рухає фішку деревини ще на 2 позначки.

Якщо ж одна із витягнутих кульок – чорного кольору, то залишенця вкусила змія і він стає немічним на один раунд (детальніше на стор. 12). Не рухайте фішку деревини (окрім, того, що ви автоматично порухали її на 1, коли обрали цю дію).

**Приклад:** Іванка вирішила сходити по деревину. Вона автоматично рухає фішку на 1, оскільки перша деревина завжди «безкоштовна» і вирішує тягнути ще 3 кульки. 1 з цих кульок виявилась чорною — це означає, що її вкусила змія. Вона не рухає фішку деревини далі, отримує карту немочі та викладає її перед собою (детальніше на стор. 12).



Карта стану, неміч



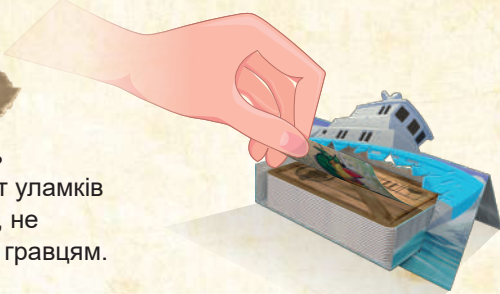
Фішка деревини рухається по колу від позначки 0 до позначки 6. Як тільки фішка опиняється на позначці 6, додайте 1 карту плота на відповідне місце на ігровому полі та перемістіть фішку деревини на нульову позначку. Кожна із карт плота дозволяє 1 гравцеві покинути острів у майбутньому (детальніше на стор. 12).



Карта плота

#### 4. Копирсатися в уламках

Обравши цю дію, витягніть верхню карту з колоди карт уламків та додайте її до своєї руки, не показуючи цю карту іншим гравцям.



## РОЗІГРАШ КАРТ

Можете зіграти карту уламків у будь-який момент гри (якщо на самій карті не вказано іншої умови її розіграшу). Скиньте карту уламків після розіграшу. Карти з постійним ефектом залишаються у грі (перед залишенням, що їх розіграв) після їх розіграшу.

#### Типи карт:

**Карти ресурсів:** вода та їжа. Ці карти дозволяють поповнити доступні усім запаси води або їжі. Окрім того, ці карти можна приберегти для себе на крайній випадок. Карти ресурсів можна передавати іншим гравцям.



Карти ресурсів

**Особливі, одноразові карти:** протиотрута, лялька вуду тощо. Ці карти дозволяють виконати певну дію і їх потрібно скинути після використання (якщо на самій карті не зазначено інше).



Одноразові карти

**Карти з постійним ефектом:** сокира, фляга, вудка тощо. При розіграші, їх треба помістити перед собою горілиць. Їх ефекти діють, поки ці карти у грі. Якщо гравець вибув, то його розіграні карти з постійним ефектом скидаються (окрім револьвера).

Карта револьвера може бути використана разом з картою кулі, щоб поцілити іншого залишенця. Скиньте карту кулі після пострілу, але залиште перед собою карту револьвера. Якщо декілька гравців озброєні, то першим діє той, хто раніше анонував використання зброї. Якщо залишенця було вбито, стрілець отримує всі карти поціленого. Зазнавши поранення, залишенець помирає і вибуває. Карта револьвера – єдина карта з постійним ефектом, яку ви можете отримати від померлого; скиньте всі інші карти з постійним ефектом.



*Карти з постійним ефектом*



*Карти револьвера та кулі*

**Нікчемні карти:** старі трухани, ключ від спорткара тощо. Ці карти не мають жодного ефекту. Але їх все ще можна використовувати, щоб надурити інших гравців під час обміну.



*Нікчемні карти*

## ГОЛОСУВАННЯ

Голосування відбувається, коли виникає нестача води, їжі або місця на плотках. Всі залишенці одночасно вказують на того, хто має покинути гру. Той, хто набрав найбільшу кількість голосів – вибуває. Перед голосуванням допустимі обговорення. Перший гравець вирішує, коли припинити обговорення і перейти до голосування. Щоб врятуватись, гравець якому не дістається води або їжі може використати карту уламків. В такому випадку він не вибуває.

Пам'ятайте що можна поцілити будь-кого з гравців, щоб зменшити кількість залишенців яким не вистачає припасів.

Якщо кілька гравців набрали однакову кількість голосів, то владник карти першого гравця вирішує, хто вибуває.

Він обирає, навіть якщо став номінантом на вибуття.

**Приклад:** Під час голосування серед 7 залишенців Іванка та Дмитро набрали по 3 голоси. Перед Миколою лежить карта першого гравця і він вирішує, що вибуває Іванка, оскільки вона тільки й робила що набирала карти уламків і тепер має загрозливий вигляд, в той час, як Дмитро сумлінно будував пліт та тихенько ловив рибку.



**Важливо!** Кожним окремим голосуванням вирішується доля лише одного гравця, за нестачу однієї порції або місця. Якщо залишенцям необхідно позбутись декількох гравців, то відбувається декілька голосувань.

## СМЕРТЬ ВІД СПРАГИ АБО ГОЛОДУ

У разі нестачі їжі або води, залишенці, за яких було проголосовано, помирають, якщо не можуть застосувати карту з їжею або водою.

**Приклад:** Під час нестачі води більшість проголосувала за вибування Миколи. На щастя, у нього була карта з пляшкою води. Його врятовано від спраги й він не вибуває. На жаль, у цьому ж раунді не вистачає також і їжі, і всі інші залишенці так само вирішили проголосувати проти Миколи. На цей раз у нього не знайшлось рятувальної карти з канاپкою і він помирає від голоду та вибуває з гри.

Залишенця може врятувати інший гравець, якщо надасть карту з потрібним ресурсом.

Залишенець, що помирає від голоду або спраги, вибуває: він отримує карту стану «смертельною» стороною горілиць. Якщо померлий мав карту револьвера, то вона додається до його руки. Після смерті залишенця, всі його карти на руці перемішуються та розподіляються порівну між його сусідами праворуч та ліворуч. Всі інші карти з постійним ефектом, що були викладені перед ним, скидаються.



Карта стану,  
«смертельна»  
сторона

## НЕМІЧ

Залишенець отримує карту немочі якщо його вкусила змія або після споживання огидної води чи гнилої риби. Той, хто має карту немочі, не може брати участь у голосуванні в кінці цього раунду (проти нього все ще можуть голосувати), не виконує своєї дії у наступному раунді та не може використовувати ефекти карт. Карту стану потрібно скинути перед початком фази 4 (перевірка нестачі) наступного раунду, щоб гравець зміг взяти участь у голосуванні.

**Виняток:** Якщо всі проголосували за ваше вибування, ви все ще можете скористатись картою з потрібним ресурсом.

**Приклад:** Іванка пішла по дерево, але не пощастило і її вкусила змія. Коли всі здійснили свою дію, починається перевірка нестачі. Води вдосталь, проте їжі вистачає не на всіх, і тому розпочинається голосування. Іванка не голосує, оскільки немічна. Всі інші голосують проти неї. Вона запасла канячку на такий випадок і рятує себе. Розпочинається наступний раунд. Іванка не виконує своєї дії, оскільки немічна. Перед наступною перевіркою нестачі, Іванка скидає карту стану і може голосувати.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується трьома шляхами:

### Всі відпливають

У кінці раунду, залишенці можуть вирушити з острова за допомогою плотів. Для того, щоб мати змогу це зробити, мають бути виконані наступні умови:

- Їжа та вода вже були розподілені.
- Має бути стільки карт плотів, скільки гравців залишилось у грі.
- Має бути хоча б по 1 порції води та 1 порції їжі на кожного гравця (на час подорожі).



**Приклад:** У грі залишаються 4 гравці, на лічильнику ресурсів наявно 8 порцій води та 9 порцій їжі. Гравці розподіляють ресурси, і в них тепер залишається 4 порції води та 5 порцій їжі. Гравці зробили 4 плоти. Гравці виконали усі умови, щоб тихо упливити звідси (так, у цій грі цілком можливо перемогти, нікого не «загубивши»!).

## Прибуття Урагану

Як тільки гравці розкривають карту урагану (із закресленим пісочним годинником) серед карт погоди, пліт повинен вирушити з острова у кінці цього раунду. Інакше, програють всі! Для того, щоб відпливти, мають бути виконані ті самі умови, що і для звичайного відплиття з острова:



- Їжа та вода вже були розподілені.
- Має бути стільки карт плотів, скільки гравців залишилось у грі. Якщо місць недостатньо – голосуйте за того, хто не покине Пекельного острова.
- Має бути хоча б по 1 порції води та 1 порції їжі на кожного гравця (на час подорожі). Якщо води або їжі недостатньо – голосуйте, допоки не залишаться ті, на кого припасів вистачає.

**Важливо!** Кошик з фруктами не можна використовувати як ресурси на час подорожі!

Гравці, що вибули внаслідок цих голосувань, зобов'язані розподілити свої карти між сусідами за звичайними правилами.

Гравці, які розмістились на плотях та запасились харчами на час подорожі – перемагають!

**Важливо!** Навіть немічні можуть зайняти місце на плотях (наприклад, якщо довелося з'їсти гнилу рибу або випити огидної води, щоб сісти на борт).

## Повний провал

Гра також закінчується, якщо всі гравці помирають від спраги або голоду. У цьому випадку, програють всі!

## ТУРНІРНИЙ РЕЖИМ

Оберіть кількість ігор, потім оберіть режим – «кооперативний», або «кожен за себе»!

### Кооперативний режим:

Залікові бали нараховуються лише тим гравцям, які розмістились на плоті – кожен із переможців нараховує собі стільки балів, скільки залишенців вижило.

### Кожен за себе:

Ціль у цьому режимі – вижити з якомога меншою кількістю супутників на плоті. Якщо гравець є єдиним, хто відплив з острова, то він отримує стільки балів, скільки залишенців розпочинало гру. За кожного залишенця, що також відплив, кожен отримує на 1 бал менше. Менше тих, хто вижив – більше балів!

*Приклад: У грі з 8 залишенцями, той, хто врятувався самотужки отримає 8 балів, якщо їх 2, то вони отримують по 7 балів кожен і так далі.*

## ДОДАТКОВЕ ПРАВИЛО: ГОЛОСИ МЕРЦІВ

Це правило можна ввести як для турнірних режимів, так і для звичайної гри. Навіть мертві можуть брати участь у голосуваннях. Очевидно, що вдруге проти них голосувати не можна, як би цього не хотілося.



Ідея гри: Laurence & Philippe Gamelin  
Проілюстровано: Jonathan Aucomte

Українське видання

Керівник проєкту: Костянтин Некрасов

Перекладач: Дмитро Гудима

Редакторка: Ольга Іванченко

Візуальна адаптація: Валерія Серова

© & © 2017 Gigamic



GIGAMIC

ZAL Les Garennes

F62930 Wimereux - FRANCE

www.gigamic.com

YouTube



**WOODCAT**

woodcat.com.ua

woodcat.v@gmail.com



Картка гри  
на порталі  
Теорія Гри



CE



УВАГА! Не підходить для дітей до 3 років, наявні дрібні деталі!  
Жодну частину цієї гри не можна відтворювати у будь-якій  
формі й будь-якими засобами без попереднього письмового  
дозволу власника авторських прав WoodCat.

# КОРОТКІ ПРАВИЛА

## 1- Змініть першого гравця

Передайте карту першого гравця гравцю праворуч.


## 2- Розкрийте карту Погоди

Перший гравець розкриває верхню карту погоди з колоди погоди.


## 3- Кожен із гравців виконує 1 дію

Кожен із гравців обирає, яку з 4 дій виконати:


### Порибалити:

Витягніть кульку з мішечка та порухайте **маркер їжі**  на таку кількість поділок, скільки рибок намальовано на кульці (від 1 до 3). Поверніть кульку у мішечок.

### Зібрати воду:

Порухайте **маркер води**  на кількість поділок, що відповідає кількості води на карті погоди цього раунду (від 0 до 3).

### Зібрати деревину для побудови плоту:


Порухайте **фішку деревини**  на 1 поділку. Можете озвучити, скільки кульок бажаєте витягнути з мішечка (від 1 до 5), та зробити це. Якщо ви не витягнули чорну кульку, то порухайте фішку деревини на стільки поділок, скільки білих кульок здобули. Як тільки фішка опиниться на поділці 6, викладіть **карту плоту** на поле та змістіть фішку деревини на 0. Поверніть кульки до мішечка.

### Копирсатися в уламках:


Візьміть верхню карту уламків та додайте її до своєї руки.

## 4- Перевірка нестачі

### Споживання води

Перемістіть **маркер води**  на стільки поділок назад, скільки залишенців у грі. За кожну відсутню воду, голосуйте за того, хто вибуває.

### Споживання їжі

Перемістіть **маркер їжі**  на стільки поділок назад, скільки залишенців у грі. За кожну порцію їжі, якої не вистачає, голосуйте за того, хто вибуває.

## 5- Перевірка кінця гри

- Гравці можуть покинути Пекельний острів, якщо мають по **1 місцю на плоті, 1 порції води, та 1 їжі** на кожного залишенця.
- Ураган вже тут! Голосуйте, поки кожен із залишенців у грі не матиме **1 місце на плоті, 1 порцію води, та 1 порцію їжі**.
- Всі померли.