



*Настольная игра для детей от 7 лет*

Если вы готовы бросить все и прямо сейчас отправиться на затерянный среди бескрайнего океана необитаемый остров и доказать всему миру, что для вас не существует ничего невозможного, то эта игра для вас! Собирайте друзей и вперед – навстречу захватывающим приключениям и непростому выбору.

Игра рассчитана на количество игроков от 2 до 4 и предназначена для детей и их родителей в возрасте от 7 до 101 года.

## **Цель игры**

Стать последним героем!

## **Сюжет игры**

На маленьком необитаемом тропическом островке высаживается команда из 12 отважных искателей приключений, которым предстоит не только подобно Робинзону бороться за выживание, но и раз в 3 дня решать, кто из членов племени должен покинуть остров навсегда. Неприкосновенность на совете племени гарантируется только обладателю защитного тотема. Для того чтобы стать им, надо победить в трудном и опасном испытании, которое проводится за день до совета. Но при этом не следует забывать о личных отношениях. Покидая остров, каждый изгнанный оставляет своему другу белый камень, а своему врагу – черный. Белый камень увеличивает шансы остаться в игре, черный же наоборот способен ускорить изгнание. Когда же на острове останутся только двое, все покинувшие его решат путем голосования, кто станет победителем. И кто знает, может быть, это будете вы!

## **Игровое поле**

На главном игровом поле изображен совет племени (персонажи, расположенные по кругу) и круг испытаний (в центре поля), предназначенный для выкладывания на него дополнительных полей. В игре используются 9 дополнительных круглых полей, предназначенных для отдельных испытаний. В ходе каждого испытания игроки состязаются за право получения защитного тотема, запрещающего голосовать на ближайшем совете против его обладателя.

## **Подготовка к игре**

Перед началом первой игры аккуратно вырежьте дополнительные игровые поля и карточки. Одиннадцать карточек испытаний (с логотипом игры на рубашке) сложите в одну стопку, тщательно перемешайте и положите закрытыми рядом с игровым полем.

Карточки для голосования с именами членов племени разделите на четыре стопки по цвету. Игроки выбирают себе фишки и получают карточки для голосования соответствующего цвета. После этого каждый из них должен решить, вместо какого члена племени из тех, что изображены на кругу совета, он будет играть, и положить свою карточку игрока поверх него. Когда все участники игры выложат на круг свои карточки, им следует изъять из своих стопок имена выбывших на предварительном этапе персонажей и отправить их в сброс до конца игры.

## **Ход игры**

В начале хода любой из игроков открывает верхнюю карточку из стопки испытаний и читает ее вслух, после чего отправляет в сброс до конца игры. Правила, по которым проводится каждое отдельное испытание описаны в разделе «ИСПЫТАНИЯ».

Если на кругу совета уже нет персонажей, и остались одни игроки, то победитель испытания сразу получает защитный тотем и кладет его карточку на свою клетку совета племени.

Если же на поле помимо игроков есть другие не выбывшие персонажи, то игрок бросает два кубика, складывает выпавшие значения и отсчитывает полученную сумму по кругу совета по часовой стрелке, начиная с себя. Этот персонаж и встал на пути игрока к заветному тотему. В этом случае игрок бросает 1 кубик за себя, а за персонажа кубик бросает любой другой игрок. Тот, у кого значение больше, получает тотем. Если выпали равные значения, кубики перебрасываются. Если отсчет закончился на стрелке, заменившей выбывшего участника, то соперником игрока на пути к тотему становится следующий после нее не выбывший член племени. Если соперником игрока стал другой, уже побежденный им в испытании игрок, то тотем остается у победителя, и дополнительное состязание не проводится.

После того, как тотем разыгран и выложен на клетку его обладателя, начинается голосование, цель которого — определить, кто из членов племени на этот раз должен покинуть остров. Каждый игрок берет свои карточки для голосования, выбирает среди них одну и кладет перед собой закрытой. Затем игрок-обладатель тотема (или при его отсутствии любой из игроков) определяет, как проголосовали персонажи. Голосование ведется по часовой стрелке, начиная со следующего за обладателем тотема персонажа.

Назвав его имя, игрок бросает сразу 2 кубика и отсчитывает сумму выпавших значений по кругу, по часовой стрелке, начиная с самого голосующего. Если отсчет закончился на игроке или персонаже, то на его клетку кладется красный маркер. Если отсчет закончился на стрелке,

заменявшей выбывшего члена племени, то красный маркер достается следующему по стрелке. Если отсчет закончился на обладателе тотема, то красный маркер достается следующему за ним соплеменнику. После того, как все персонажи проголосовали, игроки открывают свои карточки и кладут красные маркеры на клетки выбранных ими героев. Тот игрок или персонаж, кому досталось больше всего красных маркеров, выбывает из игры. Если таких членов племени несколько, то выбывает тот, у которого больше черных камней. Если черных камней нет ни у кого, то выбывает тот, у кого меньше всего белых или нет их вообще. Если же при прочих равных условиях кандидатов на уход несколько, то они бросают кубик один раз (за персонажей бросают другие игроки), и тот, у кого выпадет меньшее значение, выбывает.

Все карточки голосования с именем выбывшего отправляются в сброс, а одна из них переворачивается и кладется на его клетку на кругу совета так, чтобы стрелка указывала в направлении движения часовой стрелки. Но перед тем, как уйти, изгнанник должен решить, кому он оставит свои черный и белый камни. Если выбыл игрок, то он сам это решает и выкладывает на поле маркеры. Если выбыл персонаж, то кому он оставил белый камень, а кому черный, за него определяется так же, как и при обычном голосовании на совете, с тем только отличием, что обладатель тотема не пропускается, а тоже в этом участвует.

Один черный и один белый камень, оказавшись на одной клетке, компенсируют друг друга и убираются с поля.

После окончания совета тотем и красные маркеры убираются с поля (черные и белые маркеры остаются), и открывается следующая карточка испытания.

## **Испытания**

Для честности перед каждым испытанием следует с помощью кубика разыграть очередность хода.

### ***Зов джунглей***

Поле для этой игры находится на главном игровом поле. Перед началом испытания поставьте фишки на клетку лагеря. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку по следам на полное число выпавших очков. На одной клетке может стоять любое количество фишек. Если фишка закончила перемещение на клетке, с которой ведет стрелка, игрок должен переместить фишку по этой стрелке. Выигрывает тот, кто первым дойдет фишкой до святилища, при этом оставшиеся очки аннулируются.

### ***Сокровища каймана***

На каждый из цветных столбиков положите по одному красному маркеру, а фишки-каноэ игроков поставьте на соответствующие цветные клетки. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет фишку по клеткам озера в пределах выпавшего значения, то есть, если у игрока выпало, например, «4», то он может сходить на 1, 2, 3, 4 клетки по своему выбору или остаться на месте. Ходить по диагонали и по островкам нельзя! Также нельзя ходить по клеткам, занятым фишками других игроков, и останавливаться на них. Остановившись на клетке со столбиком своего цвета, игрок берет себе маркер, и со следующего хода он должен отправиться в обратный путь. Выигрывает тот, кто, добыв священный камень, первым вернется на исходную позицию.

### ***Скала духов***

Игроки ходят по очереди. В свой первый ход игрок решает, с какого из четырех камней внизу скалы он начнет подъем. При этом он не может выбирать камень, уже занятый фишкой другого игрока. Начиная со второго хода, игрок выбирает уступ, соединенный стрелкой с тем, на котором он находится, и сообщает об этом другим игрокам. Выбирать уступ, занятый фишкой другого игрока, нельзя! Затем игрок бросает кубик 1 раз. Если выпавшее значение больше или равно указанному на выбранной стрелке, то игрок переставляет свою фишку на этот уступ. Иначе его фишка остается на месте и сделать новую попытку взобраться на этот или другой уступ он сможет только на следующий ход. Выигрывает тот игрок, который первым заберется на вершину скалы.

### ***Стрелы судьбы***

Для этой игры вам понадобятся 12 красных маркеров-стрел. Игроки стреляют из луков (ходят) по очереди. В свой ход игрок бросает кубик 1 раз и отчитывает в секторе своего цвета от края мишени выпавшее значение и кладет туда маркер. Так, чтобы попасть в яблочко и заработать 10 очков, надо выбросить «6». После выстрела ход переходит к следующему игроку. Состязание заканчивается, когда каждый из игроков сделает по 3 выстрела. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество очков. Если таких игроков несколько, то между ними устраивается отдельное состязание по тем же правилам.

### ***Кольцо тьмы***

Игроки ходят по очереди. В свой первый ход игрок выбирает любой свободный от фишки другого игрока красный столбик и ставит на него

свою. Начиная со второго хода, игрок бросает кубик 1 раз и переставляет свою фишку по часовой стрелке по столбикам и провалам на полное число выпавших очков. Если фишка игрока закончила ход на провале, то он выбывает из игры. Если на пути фишки одного игрока оказалась фишка другого или он закончил ход на одном с ним столбике, то они оба падают в воду и выбывают из игры. Выигрывает тот, кто остался последним стоящим на столбике. Если победителей не оказалось, то игра начинается сначала.

### ***Сундук мертвеца***

В начале игры все игроки ставят свои фишки на старт. Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку на полянку по стрелке, на которой указано выпавшее значение или числовой интервал, в котором оно оказалось. На одной полянке может находиться любое количество фишек. Выигрывает тот, кто первым доберется до полянки с флагом, где зарыт сундук.

### ***Трона Ханумана***

В начале игры все фишки ставятся на ствол дерева, обозначенный стрелкой. Игроки ходят по очереди, перемещая фишку с дерева на дерево по часовой стрелке, стремясь дойти до дерева с буквой «Ф». На одном дереве может находиться любое число фишек игроков. В свой ход игрок бросает кубик 1 раз. Если выпавшее значение меньше указанного на веревке, то фишка игрока остается на месте, а ход переходит к следующему игроку. Если выпавшее значение больше или равно указанному на веревке, то игрок переставляет свою фишку на следующее дерево и снова бросает кубик 1 раз, пытаясь преодолеть новое препятствие. Так продолжается до тех пор, пока он либо не доберется до финиша, либо не выбросит значение меньше требуемого. Выигрывает тот, кто первым доберется до дерева финиша.

### ***Семь футов над килем***

Перед началом игры игроки ставят свои фишки на плоты своего цвета. В свой ход игрок набирает в грудь побольше воздуха и ныряет. Для этого он бросает сразу два кубика и суммирует выпавшие значения. После этого игрок переставляет свою фишку по клеткам вниз в направлении, указанном стрелкой, и смотрит, донырнул ли он до дна. Если сумма его очков меньше 7, то воздуха ему не хватило, и он сразу же выныривает на исходную позицию, а ход переходит к следующему игроку. Если сумма его очков больше или равна 7, то он достиг дна и может искать лежащие под слоем песка монеты. Остановившись фишкой на клетке дна под своим

плотом, игрок в тот же ход бросает кубик 1 раз. Если выпало «5» или «6», игрок берет себе 1 красный маркер, символизирующий собой золотую монету. Если выпало «1», то неожиданно появилась акула, и он поспешил всплыть. Если у игрока хватает дыхания (остались еще неистраченные на перемещение очки), то на каждое такое очко он может в тот же ход сделать одну дополнительную попытку найти монету. Но игрок должен помнить, что если появится акула, то он потеряет все найденные в этот ход монеты. Когда очки дыхания кончаются или игрок решает всплыть, он вместе с добычей поднимается на поверхность – ставит фишку на свой плот. Выигрывает тот, кто первым поднимет на поверхность 3 золотые монеты.

### ***Лабиринт призраков***

Перед началом игры маленькие карточки лабиринта перемешиваются и, не глядя, раскладываются крабами вниз на серые клетки поля. В свой первый ход игрок ставит фишку на любую клетку входа в лабиринт. На одной клетке может находиться только одна фишка. Ходить по диагонали и проходить сквозь стены нельзя! В свой ход игрок бросает кубик и переставляет фишку в любом направлении в пределах выпавшего значения, то есть, если у игрока выпало, например, «3», то он может сходить на 1, 2, 3 клетки по своему выбору или остаться на месте. Если фишка игрока закончила свой ход на закрытой карточке, то игрок ее забирает с поля. Если на карточке красный краб, то игрок выиграл, иначе игра продолжается, а ход переходит к следующему игроку. После того, как все игроки закончили свой ход, все оставшиеся на поле карточки поворачиваются одним из игроков по часовой стрелке на один поворот, и так после каждого круга игры.

### ***Битвы гигантов***

Если в игре принимают участие 4 игрока, то они разбиваются на пары, и победитель в одной паре сражается за тотем с победителем в другой. Если игроков 3, то каждый бросает кубик, и те, у кого выпало меньше очков, сначала соревнуются между собой, а победитель в этой паре – с победителем жеребьевки. Соревнующиеся игроки ставят свои фишки на белые кружки и каждый бросает кубик 1 раз. Тот, чье значение больше, переставляет свою фишку и фишку другого игрока на одну клетку в свою сторону. Затем игроки снова бросают кубики. Побеждает тот, кто перетянет фишку противника на свою сторону (за красную разделительную черту посередине).

### ***Загадка богов***

Перед началом игры сложите 16 карточек с названием этой игры на рубашке в одну стопку, тщательно перемешайте и разложите закрытыми в 4 ряда по 4 карточки. Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок может посмотреть любую карточку из лежащих на поле, но так, чтобы другие игроки ее не видели. Если на ней изображен фрагмент божества цвета фишки игрока, то он забирает эту карточку и кладет открытой перед собой, иначе возвращает на прежнее место закрытой. После этого ход переходит к другому игроку. Выигрывает тот, кто первым соберет свое божество целиком из 4 фрагментов.

### **Финал игры**

Когда из племени останутся только двое (два игрока или игрок и персонаж), проводится финальное голосование. Каждый из выбывших игроков выбирает одну из двух карточек для голосования и кладет ее перед собой закрытой, после чего претенденты на звание последнего героя борются за голоса остальных выбывших соплеменников. Необходимо помнить, что, в отличие от совета племени, это голосование не против, а за.

Назвав имя голосующего персонажа, игроки бросают 1 кубик (за персонажа-претендента кубик бросает другой игрок). Тот, у кого выпало большее значение, берет красный маркер себе. При равенстве значений кубики перебрасываются. После того, как голосование персонажей закончится, каждый голосовавший игрок открывает свою карточку и отдает свой маркер тому, чье имя на ней указано. Последним героем становится тот, кому досталось больше маркеров! При равенстве количества таковых побеждает тот у кого меньше черных маркеров или больше белых. Иначе победитель определяется по броску кубика – у кого выпадет больше, тот и последний герой!

Если предпоследний игрок выбыл из игры, а на поле осталось больше одного персонажа, то их карточки и карточка оставшегося игрока перемешиваются и переворачиваются, а затем любой другой игрок открывает их наугад, пока не останутся 2 закрытые. Если среди открытых оказался игрок, то он выбыл до финала и объявляется ничья. Если его карточка среди двух закрытых, то финал проводится по описанным выше правилам.

***Желаем удачи!***