

ВНИМАНИЕ! В данной инструкции содержится справочная информация и ответы на вопросы, которые у вас могут возникнуть по ходу игры. **Чтобы начать игру, возьмите колоду (карточки от 1 до 68), не перемешивая её, прочтите текст на верхней карточке и следуйте указаниям.**

Обозначения

Держите их на видном месте, пока не запомните значение всех иконок.



Возьмите случайную карточку с соответствующей иконкой в правом верхнем углу и добавьте её в конец рабочей стопки у вас в руке.

Важно! Если перед иконкой указано число (например, 4х🌳), возьмите **все** карточки с соответствующей иконкой (числом обозначено их общее количество в колоде), перемешайте их, не меняя ориентации, и добавьте их в конец рабочей стопки.

Если карточка предписывает одновременно с этим сбросить **рабочую стопку**, используйте только что взятые карточки как новую **рабочую стопку**.

- + Увеличьте значение соответствующего показателя на **счётчике** на 1.
- Уменьшите значение соответствующего показателя на **счётчике** на 1.
- # Возьмите карточку с указанным номером из **колоды истории** или **стопки предметов** на столе и прочитайте её.
- ↔ Переверните эту карточку через её длинный край.
- ↔ Переверните эту карточку через её короткий край.
- ✂ Сбросьте эту карточку: уберите её под низ **колоды истории**, если это карточка истории, или в **стопку предметов** (👤), если это предмет.
- ⬇ Переложите эту карточку в **конец** вашей **рабочей стопки**.
- ⬆ Оставьте эту карточку **наверху** вашей **рабочей стопки**.
- ✂ Сбросьте **всю** рабочую стопку из руки (уберите её под низ **колоды истории**), кроме карточек, которые вам только что предписано взять. Собранные вами **предметы** оставьте на столе, если не указано иначе.
- ↔ Положите эту карточку на стол перед собой.

Игра с сочными ягодами, съедобны и голодны



Например, выбрав этот вариант действия, сначала поднимите на 1 пункт показатель Энергии, а показатель Еды опустите на 2 пункта на счётчике. Затем переверните карточку через её короткий край и оставьте её сверху стопки. Сразу прочитайте текст наверху этой карточки.



1 Держите рабочую стопку в руке и **смотрите только на верхнюю половинку** карточки. Сначала измените значения показателей на счётчике, если вы видите соответствующие иконки, и **прочтите текст** вверху карточки.

2 Выберите один из вариантов действий.

2а Такой вариант действия вы можете выбрать (если хотите), только если выполнили условие: у вас есть/отсутствуют указанные предметы или соответствующий маркер находится на указанном значении.

2б После некоторых вариантов действий помимо иконок есть инструкция в виде текста. Выбрав такой вариант действия, в первую очередь выполните инструкцию, а уже потом переходите к иконкам.

Как играть?

Примечание! Все карточки пронумерованы с лицевой стороны, чтобы вы могли легко найти в колоде нужную карточку, а в конце игры собрать колоду в первоначальное состояние.

На большинстве карточек дополнительной иконкой отмечен тип карточки. Берите такие карточки из колоды, когда получите соответствующее указание.

3 Примените эффект каждой иконки рядом с вашим выбором в порядке расположения иконок.

4 Остановитесь здесь. Не читайте нижнюю половину карточки.

72 🌳

Вы заходите в рощицу.

У корней дерева копошится зверёк. Вы пытаетесь его поймать, но зверёк быстро исчезает в норе. Похоже, вы слишком шумели и распугали всю живность в округе.

Вы находите растения с сочными клубнями. Вы не знаете, съедобны ли они, но слишком голодны и готовы рискнуть.

Если у вас есть НОЖ:

Вы срезаете кору с дерева. Под ней вы находите питательных личинок, но ваш нож застревает в стволе и ломается.

Сбросьте НОЖ.

Возьмите ЗЕМЛЯНКУ.

Землянку, впрочем, сподобно защитить в ветра и ночного холода.

Ответы на возможные вопросы

1 Я случайно перемешал(а) карточки в колоде / получил(а) игру с перемешанными карточками. Как **приготовить колоду к игре**?

Сложите карточки в возрастающем порядке от 1 до 68. Начните игру, прочитав инструкцию на карточке 1.

2 В начале текста есть иконка. Что она значит?

 Вы заходите в рошцу.

72 

Сразу измените соответствующий показатель на счётчике и только потом начинайте читать текст на карточке.

3 Куда и в каком порядке добавлять новые карточки истории?

Новые карточки **всегда** добавляются в **конец** рабочей стопки **до того**, как вы переложите туда текущую карточку истории. К примеру, вы получили инструкцию:

 **Сначала** добавьте в конец стопки любую из карточек с иконкой  (перемешайте все карточки с такой иконкой и возьмите одну, а остальные карточки с этой иконкой верните в колоду). **Затем** передвиньте маркер **Безопасности**  (если ваша Безопасность при этом опускается до нуля, то сразу же добавьте случайную карточку с иконкой  в конец стопки и установите значение **Безопасности** на 3, согласно **инструкции** на счётчике). **Наконец** переверните и переложите текущую карточку истории в соответствии с иконками  .

6

4 Я должен(-на) добавить карточку с иконкой , но такие карточки в колоде закончились. Что делать?

В редких случаях у вас могут закончиться карточки с определёнными иконками. Если все такие карточки уже сброшены или находятся в вашей рабочей стопке, просто игнорируйте инструкцию добавить такую карточку.

5 При выборе варианта действия я использовал(а) собранный ранее предмет. Должен(-на) ли я сбросить предмет после использования?

Если на карточке нет чёткого указания сбросить предмет, все использованные предметы остаются у вас. Вы можете пользоваться ими дальше. Оставляйте предметы, даже когда переходите к новой главе, если только вы не получили других указаний.

6 Я осознал(а), что в какой-то момент **перевернул(а) карточку не в ту сторону и/или неправильно переложил(а) её**. Что делать?

«Отмотать» игру назад может быть непросто. Не беспокойтесь и просто продолжайте играть: считайте, что ваш персонаж ударился головой и немного дезориентирован.

7 Я хочу сделать паузу и **доиграть позже**. Как сложить карточки, чтобы потом ничего не перепутать?

Сложите карточки в следующем порядке сверху вниз, как показано на рисунке:

- A** все собранные вами предметы (не переворачивайте карточки);
- B** рабочая стопка (как она лежала у вас в руке);
- B** текущий счётчик (не меняйте значения на нём);

7

- Г** колода с остальными предметами;
- Д** оставшаяся колода вместе со сбросом.



При возвращении к игре:

- разложите на столе собранные вами предметы сверху колоды,
- возьмите в руку рабочую стопку (все карточки сверху счётчика с маркерами),
- счётчик положите перед собой,
- далее положите несобранные предметы отдельной стопкой на столе,
- наконец, оставшуюся колоду истории положите рядом, чтобы добавлять из неё карточки, когда потребуется.

Вы готовы продолжить!

Автор игры: Йоханнес Креннер
Иллюстрации: Алёна Наумова,
Анастасия Дурова
Редактор проекта: Мария Кравченко
Корректор: Анастасия Губанова
Художественный руководитель:
Анастасия Дурова
Верстка: Алёна Наумова
Технолог: Кристина Балакирова

Издано по лицензиям
Johannes Krenner,
© 2023 Все права защищены.



Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине
Плужниковой.

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleld.ru/authors/>

8

ПОВОРОТЫ
СУДЬБЫ



Тобинзон

ИНСТРУКЦИЯ

Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения может понадобиться взрослый игрок.