



Остров Лаваленд – рай для туристов и исследователей: там раскинулись плато с древними храмами, на каждом шагу растут тропические фрукты, а знаменитый вулкан начинает извергать лаву...
Постойте, что?!

Во время посещения главного храма острова какой-то умник нажал на резной рычажок... и теперь вам предстоит бежать наперегонки с лавой, спасая свои жизни и сокровища острова. Ваш знакомец рассердил злых духов острова, и они – о ужас! – могут затуманить разум любому искателю приключений и заставить его столкнуть вас прямо в кипящую лаву! Благо не перевелись ещё добрые духи: если повезёт, они даруют вам полезные способности – просто чтобы подиутить над злобными соседями.

Но не унывайте: когда (и если...) вы вернётесь домой, Всемирный музей островной культуры с радостью примет спасённые реликвии и щедро вознаградит храбреца, который, рискуя всем, спас больше всех артефактов. Однако мало просто добежать до лодки с карманами, полными блестяшек, нужно ещё успеть на ходу сорвать растущий на деревьях провиант – ведь дрейф в открытом море вам предстоит ох какой долгий!

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



- 1 Игровое поле
- 2 28 карт действий
- 3 15 кубиков (5 жёлтых, 5 красных, 5 синих)
- 4 5 фишек персонажей
- 5 5 фишек бананов
- 6 5 фишек сокровищ
- 7 1 фишка лавы
- 8 5 планшетов-памяток
- 9 1 жетон первого игрока
- 10 Жерло вулкана (дно коробки)
- 11 Лист с наклейками

Правила игры



Перед первой игрой наклейте с двух сторон на соответствующие фишки наклейки с изображениями персонажей, бананов, сокровищ и лавы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите **игровое поле** в центр стола.
2. Рядом с игровым полем разместите **жерло вулкана** так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

Примечание: в процессе игры вам предстоит бросать много кубиков, поэтому мы рекомендуем использовать для этого дно коробки (жерло вулкана) или другую подходящую ёмкость на ваш выбор. Вы также можете бросать кубики просто на поверхность стола, но будьте внимательны: в таком случае при броске часть кубиков может упасть или сбить фишки, стоящие на поле.

3. Возьмите **3 кубика на каждого игрока** (1 жёлтый, 1 красный и 1 синий) и положите в жерло вулкана. Оставшиеся кубики уберите в крышку коробки — в этой партии они вам не понадобятся.

4. Затем каждый игрок выполняет следующие шаги:

- ◆ выбирает персонажа и берёт фишку и планшет-памятку с его изображением;
- ◆ кладёт свою фишку персонажа на стартовое деление трека движения;
- ◆ кладёт **фишку сокровища** своего цвета на стартовое деление трека сокровищ;
- ◆ кладёт **фишку банана** своего цвета на стартовое деление трека бананов.

5. Положите фишку лавы на трек движения. Начальное положение фишки лавы находится на вершине вулкана (область выше стартового деления) и зависит от количества игроков.

3 игрока: положите фишку лавы на деление с цифрой 3;

4 игрока: положите фишку лавы на деление с цифрой 4;

5 игроков: положите фишку лавы на деление с цифрой 5.

Примечание: вы можете располагать все фишки на поле как вертикально, так и горизонтально.

6. Перемешайте **карты действий** и положите получившуюся колоду рядом с игровым полем. Затем возьмите **4 верхние карты** и положите их рядом с колодой в один ряд лицевой стороной вверх — это **ряд даров духов**.

Примечание: в этом ряду не должно быть 4 карт со стоимостью ⚡⚡⚡. Если на всех 4 картах указана такая стоимость, отложите последнюю открытую карту в сторону. Открывайте верхние карты колоды, пока не найдёте карту со стоимостью ⚡⚡, а остальные откладывайте в сторону. Добавьте эту карту в ряд, а все отложенные в сторону карты замешайте в колоду.

7. Первым игроком становится участник, который последним ел банан. Он берёт жетон первого игрока и будет первым делать ход в партии.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ



Стартовое положение фишки лавы

Стартовое положение фишки лавы зависит от количества игроков.



Путь лавы к треку движения

Это деления, по которым передвигается фишка лавы, прежде чем окажется на треке движения и начнёт догонять персонажей. Фишки персонажей не могут оказаться на этих делениях.



Стартовое деление

Здесь фишки персонажей начинают своё движение.

Деления трека движения

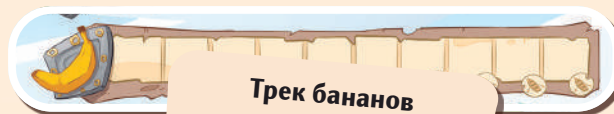
Это островки, по которым передвигаются фишки персонажей и лавы.





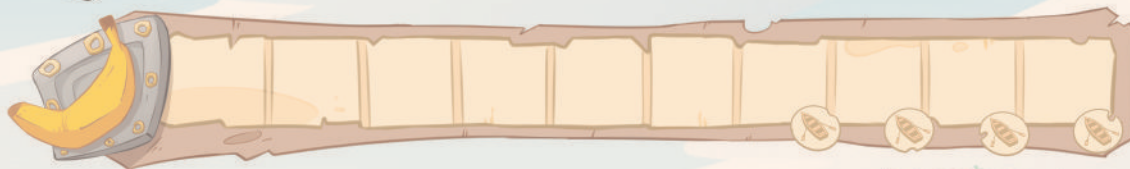
Трек сокровищ

На этом треке игроки отмечают спасённые ими сокровища.



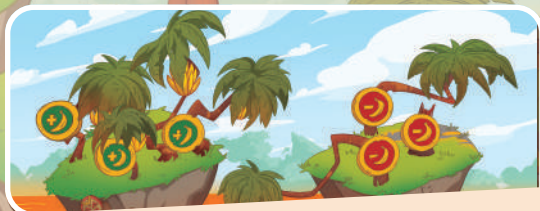
Трек бананов

На этом треке игроки отмечают полученные ими бананы.



Символ лодки

Только если ваша фишка находится на одном из делений с этим символом, вы можете попасть на борт лодки.



Банановые деревья

На некоторых делениях трека движения изображены банановые деревья с символом банана. Если вы получаете бананы **не по эффекту карты действия**, когда ваша фишка персонажа находится на делении с таким деревом, применяется особый эффект:

- + 🍌 – получите на 1 банан больше;
- 🍌 – получите на 1 банан меньше.

Примечание: эффекты банановых деревьев применяются, только когда вы получаете бананы по комбинации кубиков 🍌🍌 или 🍌🍌🍌, при этом неважно, получили вы эту комбинацию, взяв кубики с такими результатами из жерла вулкана или перевернув кубики при помощи карты действия.



Лодка

Это последнее деление трека движения. Фишка лавы не может оказаться на этом делении.



Все остальные иллюстрации на поле не имеют никаких игровых эффектов – они лишь делают вашу гонку более атмосферной.

Цель игры

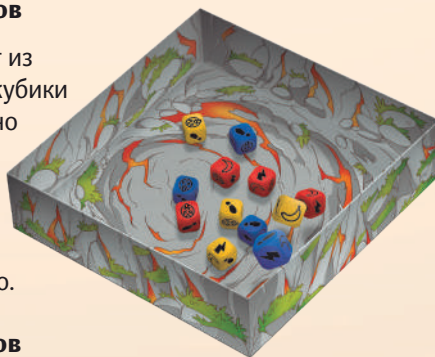
Ваша задача — сбежать с острова, который того и гляди захлестнёт лава. Бросайте кубики и собирайте комбинации символов, которые позволят вам преодолеть путь от древнего храма до спасительной лодки, хватая на ходу сокровища и бананы. Чем больше сокровищ вы соберёте, тем выше ваши шансы на победу, но главное — оказаться на борту лодки с достаточным запасом провизии (если у вас меньше 7 бананов — попасть на борт и пытаться не стоит!).

Ход игры

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 4 описанных ниже фаз.

1. Бросок кубиков

Первый игрок берёт из жерла вулкана все кубики и бросает их обратно в жерло. Если хотя бы 1 кубик выпал за пределы жерла, все кубики перебрасываются заново.



2. Разбор кубиков

Как только все кубики остановятся, игроки одновременно начинают разбирать кубики из жерла вулкана, пока перед каждым из них не окажется ровно 3 кубика. Участники ставят перед собой взятые кубики так, чтобы их верхние грани оставались теми же, какими они были в жерле. Если игрокам, которые ещё не взяли все 3 кубика, не нравятся оставшиеся в жерле вулкана кубики, они всё равно должны их разобрать.

Игроки должны соблюдать описанные ниже правила.

- ◆ Брать кубики можно только **одной рукой**.
- ◆ Брать можно только **1 кубик за раз**.
- ◆ Игрок не может отказаться от взятых кубиков.
- ◆ Игрок не может взять больше 3 кубиков.
- ◆ Игроки не могут переворачивать кубики ни в жерле вулкана, ни перед собой (они смогут сделать это позже с помощью карт действий).

Примечание: если игрок задел кубики и они повернулись другой гранью вверх, остальные игроки вправе указать на это и вернуть эти кубики в первоначальное положение. Перевернувшему кубик полагается штраф: передвиньте его фишку персонажа на 1 деление назад по треку движения. Однако вы можете договориться, что на первый раз такой игрок просто получает предупреждение — а вот во второй раз лучше быть внимательнее! О штрафе договоритесь перед началом партии, чтобы не спорить во время игры.

3. Применение эффектов кубиков

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок применяет эффекты комбинаций символов и цветов на его кубиках (подробнее на стр. 6–7 буклета правил и на планшете-памятке). Комбинации бывают трёх типов: **бонусы**, **ловушки** и **уловки**. Игрок обязан применить эффекты всех полученных комбинаций, даже если не хочет этого.

4. Передача жетона первого игрока

Верните все кубики в жерло вулкана. Игрок с жетоном первого игрока передаёт его следующему игроку по часовой стрелке, и начинается новый раунд.

БОНУСЫ



Получите 2 банана.



Получите 3 банана.



Получите 2 сокровища.



Получите 3 сокровища.

Когда вы получаете бананы, передвигайте вашу фишку банана вперёд на нужное количество делений по треку бананов, а когда получаете сокровища — вашу фишку сокровища по треку сокровищ.

Важное замечание: у игрока не может быть больше 10 бананов и 10 сокровищ. Если у игрока должно оказаться больше 10 бананов или 10 сокровищ, его фишка остаётся на последнем делении соответствующего трека, а все лишние бананы или сокровища пропадают.

Если ваша фишка персонажа находится на делении с банановым деревом, на котором указан символ + или -, вы получаете за комбинацию с бананами на 1 банан больше или меньше соответственно.



Передвиньте вашу фишку персонажа на 2 деления вперёд.



Передвиньте вашу фишку персонажа на 3 деления вперёд.



Возьмите 1 карту действия стоимостью ⚡⚡.



Возьмите 1 карту действия стоимостью ⚡⚡ или ⚡⚡⚡.

Вы можете брать только карты действий из ряда даров духов (нельзя брать карты с верха колоды). Как только вы возьмёте карту действия, немедленно положите на её место новую карту из колоды (лицевой стороной вверх).

Примечание: если окажется, что на всех четырёх открытых картах указана стоимость ⚡⚡⚡, игрок, совершающий текущий ход, должен сбросить одну из этих карт на свой выбор. Затем он открывает верхние карты колоды, пока не найдёт карту со стоимостью ⚡⚡, а открываемые карты со стоимостью ⚡⚡⚡ откладывает в стопку сброса. Найденную карту со стоимостью ⚡⚡ он кладёт на свободное место в ряду.

Все сброшенные карты складывайте в стопку лицевой стороной вверх рядом с колодой действий. Если колода действий опустеет, перемешайте стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду.

Примечание: игроки не могут полностью или частично отдавать другим участникам свои бонусы, а также обмениваться ими друг с другом.

ЛОВУШКИ

Если на всех 3 кубиках разные символы или если все 3 кубика разных цветов, вы должны активировать ловушку:



Передвиньте фишку лавы на 1 деление вперёд.

Если на 3 кубиках разные символы и одновременно с этим они разных цветов, фишка лавы всё равно передвигается **только 1 на деление вперёд**.

УЛОВКИ

Если все 3 взятых вами кубика одного цвета, выберите 1 из 4 описанных эффектов уловки:



- ♦ игрок на ваш выбор теряет 1 банан;
- ♦ игрок на ваш выбор теряет 1 сокровище;
- ♦ фишка персонажа на ваш выбор передвигается на 1 деление назад;
- ♦ фишка лавы передвигается на 1 деление назад.

Примечание: вы не можете передвинуть на 1 деление назад **фишку персонажа**, которая находится на стартовом делении трека движения, а вот **фишку лавы** вы можете «загнать» даже на деление, с которого она стартует при игре внятером, даже если участников в партии меньше.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий позволяют вам получать дополнительные бананы и сокровища, изменять значения на своих кубиках и подставлять друг друга на пути к лодке. Вы можете использовать карту действия в любой момент вашего хода (но не в тот ход, в который вы взяли эту карту).

- ♦ У игрока может быть любое число карт действий.
- ♦ Если участник выходит из игры (его персонаж добрался до лодки или его настигла лава), он переворачивает все свои карты действий лицевой стороной вниз и больше не может получать и использовать новые до конца игры.



- ◆ Каждую карту действия можно использовать только **1 раз за раунд**. Для использования некоторых карт нужно потратить сокровища или бананы — в таком случае сдвиньте на 1 деление назад вашу фишку сокровища или банана соответственно. Если у вас нет сокровищ или бананов для оплаты такого эффекта, вы не можете его применить.

Важное замечание: если игрок хочет изменить комбинацию по эффекту карты, он должен сделать это до того, как применил эффект комбинации. Например, он не может сначала получить 2 банана за комбинацию 🍌🍌🔮, а потом изменить 🍌 на 🔮 и получить 2 сокровища. Это же правило действует и на комбинации, связанные с цветом кубиков.

ФИШКА ЛАВЫ ДОГОНЯЕТ ФИШКУ ПЕРСОНАЖА

Если фишка лавы оказывается на одном делении с фишкой персонажей, эти персонажи **немедленно** погибают. Уберите с поля их фишки, а также соответствующие им фишки бананов и сокровищ. Если у игроков, управлявших этими персонажами, были карты действий, сбросьте эти карты.



КОНЕЦ ИГРЫ

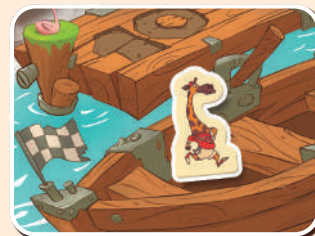
Игра немедленно заканчивается, как только на делениях трека движения (за исключением лодки) не осталось ни одной фишки персонажа (т. е. все персонажи либо находятся в лодке, либо погибли).

Победителем становится игрок, чей персонаж добрался до лодки с наибольшим количеством сокровищ. Если лодки достиг только один участник, то он побеждает вне зависи-

Даже если ваш персонаж погиб, вы всё равно продолжаете участвовать в игре: вы больше не можете получать бонусы, но можете применять эффекты ловушек и уловок по обычным правилам.

ПОБЕГ С ОСТРОВА

Вы можете передвинуть вашу фишку персонажа на лодку (последнее деление трека движения), только если у вас есть 7 бананов или больше. В противном случае ваша фишка персонажа остаётся на месте, а оставшиеся очки передвижения пропадают. Вы не можете отменить это правило с помощью каких-либо карт действий.



Передвинув свою фишку в лодку, игрок переворачивает все свои карты действий и больше не может получать бонусы, но может применять эффекты ловушек и уловок (как владельцы погибших персонажей).

Персонаж, достигший лодки, уже не может её покинуть. Также у этого персонажа нельзя отнимать бананы и сокровища.

ПРИМЕР РАУНДА

В игре участвуют Петя, Катя, Юля и Олег. Они положили в жерло вулкана 12 кубиков. Юля — первый игрок, поэтому она берёт все кубики и бросает их обратно в жерло. Как только все кубики останавливаются, игроки одновременно начинают их разбирать.

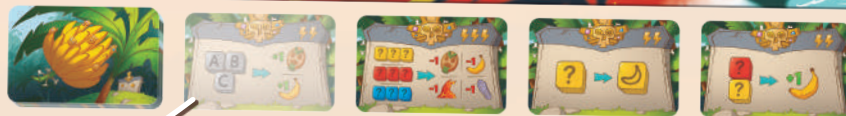
Когда кубики разобраны, Юля применяет эффекты своих кубиков. Она собрала комбинацию ⚡⚡🍌, поэтому выбирает 1 карту действия со стоимостью ⚡⚡ из ряда даров духов. Все кубики Юли красные, поэтому она также решает передвинуть фишку Олега на 1 деление назад.

Теперь очередь Кати. Она собрала комбинацию , поэтому не получает бонусов. На кубиках Кати 3 разных символа, поэтому фишка лавы передвигается на 1 деление вперёд. Несмотря на то, что все 3 кубика Кати разного цвета, фишка лавы не передвигается ещё на 1 деление (она может передвинуться не больше чем на 1 деление за ход). Фишка лавы оказывается на одном делении с персонажем Пети, и он погибает. Однако Петя продолжает участвовать в игре, собирая комбинации, позволяющие продвигать фишку лавы вперёд и замедлять соперников.

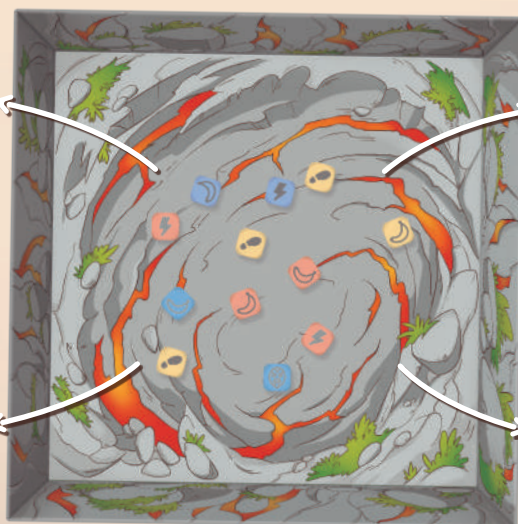
Следующим эффекты своих кубиков должен был применить Петя (получить 4 банана за комбинацию )

и деление $+\smile$, на котором находилась его фишка), но так как его персонаж погиб, он теперь не может получать бананы, сокровища или передвигаться по треку движения. Комбинаций с цветами у него нет, поэтому в этот ход он не применяет никаких эффектов комбинаций.

Последним ходит Олег. Он собрал комбинацию . Используя полученную ранее карту действия, он переворачивает кубик  символом  вверх и передвигает свою фишку персонажа на 3 деления вперёд. У Олега 1 синий и 2 жёлтых кубика, поэтому комбинаций с цветами у него тоже нет.



ЮЛЯ



КАТЯ



ПЕТЯ



ОЛЕГ

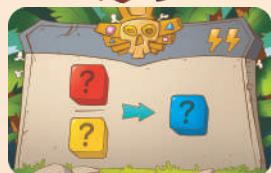




Если вы должны передвинуть вашу фишку персонажа на любое число делений назад, вы передвигаете её на нужное число делений минус 1. Не защищает от штрафа за переворот кубика!



Вы можете повернуть 1 ваш синий кубик гранью 1 вверх.



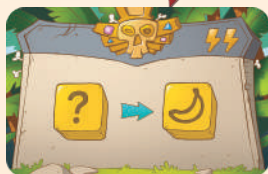
Вы можете считать 1 красный или 1 жёлтый кубик в вашей комбинации за синий.



Если у вас есть красный и жёлтый кубики, получите 1 банан.



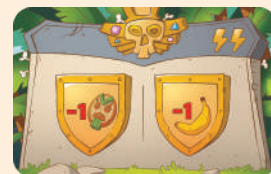
КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



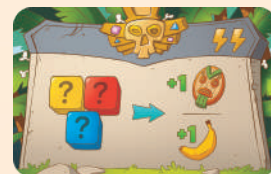
Вы можете повернуть 1 ваш жёлтый кубик гранью 1 вверх.



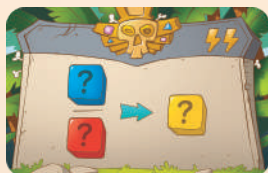
Вы можете повернуть 1 ваш красный кубик гранью 1 вверх.



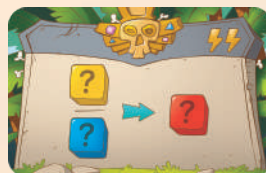
Если вы должны потерять бананы или сокровища, вы теряете на 1 банан или 1 сокровище меньше соответственно.



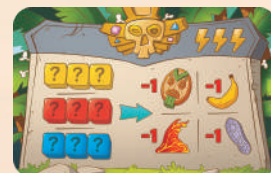
Собрав 3 кубика разного цвета, получите дополнительно 1 банан или 1 сокровище.



Вы можете считать 1 синий или 1 красный кубик в вашей комбинации за жёлтый.



Вы можете считать 1 жёлтый или 1 синий кубик в вашей комбинации за красный.



Собрав комбинацию из 3 кубиков одного цвета, вы можете применить эффект уловки ещё раз. Второй раз вы можете выбрать тот же самый вариант эффекта или другой и можете применить его как к тому же игроку, так и к другому.



Если у вас есть синий и красный кубики, получите 1 сокровище.

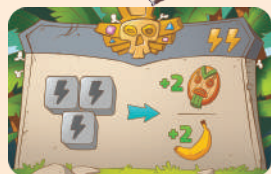


Если у вас есть жёлтый и синий кубики, передвиньте вашу фишку персонажа на 1 деление вперёд.

Пример: вы можете передвинуть фишку персонажа одного игрока на 2 деления назад или передвинуть её на 1 деление назад и отнять у этого (или другого) игрока 1 банан.



Собрав комбинацию из 3 разных символов, получите дополнительно 1 банан или 1 сокровище.



Собрав комбинацию **⚡⚡⚡**, получите дополнительно 2 банана или 2 сокровища.



Собрав комбинацию **❓❓❓** или **❓❓❓❓**, дополнительно передвиньте вашу фишку персонажа на 1 деление вперёд.



Передвигая вашу фишку персонажа, вы можете перепрыгивать деления, занятые другими фишками персонажей.



Собрав комбинацию **❓❓❓**, получите дополнительно 2 банана или передвиньте вашу фишку персонажа на 1 деление вперёд.



Собрав комбинацию **❓❓** или **❓❓❓❓**, получите дополнительно 1 сокровище.



Собрав комбинацию **⚡⚡** или **⚡⚡⚡**, можете дополнительно: получить 1 банан; получить 1 сокровище или передвинуть вашу фишку персонажа на 1 деление вперёд.



Вы можете потратить 2 сокровища, чтобы передвинуть вашу фишку персонажа на 1 деление вперёд.



Собрав комбинацию **❓❓❓**, вы дополнительно можете применить эффект любой уловки.



Собрав комбинацию **❓❓** или **❓❓❓**, получите дополнительно 1 банан.



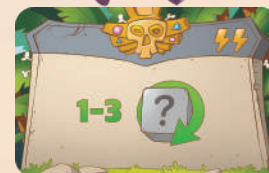
Собрав комбинацию **⚡⚡** или **⚡⚡⚡**, вы дополнительно можете применить эффект любой уловки.



Вы можете потратить 1 банан, чтобы передвинуть вашу фишку персонажа на 1 деление вперёд.



Собрав комбинацию **⚡⚡⚡**, вы дополнительно можете применить удвоенный эффект уловки, выбрав 1 из 4 вариантов: игрок на ваш выбор теряет 2 банана; игрок на ваш выбор теряет 2 сокровища; фишка персонажа на ваш выбор передвигается на 2 деления назад; фишка лавы передвигается на 2 деления назад.



Вы можете 1 раз перебросить любое количество ваших кубиков **одновременно** перед тем, как применить эффекты их комбинации. Вы **должны** применить эффект комбинации, выпавшей в результате переброса.



Вы можете разбирать кубики двумя руками (но не больше 1 кубика за раз каждой рукой).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Люк Ремон и Давид Симиан

Развитие игры: Павел Ильин

Ведущий художник: Олег Юрков

Художники: Виктория Кошелева, Виктория Моисеева,
Татьяна Холопенко, Вадим Полубояров

**Дизайн, инфографика, дополнительные иллюстрации
и обработка иллюстраций:** Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Игру тестировали: Илья Дроздов, Денис Климов, Юлия Колесникова, а также Изабель, Реми, Люсетт, Робин, Артур, Лола, Нэйтан, Матис, Обан, Михал, Элоди, Фабрис, Себ, Фрэнсис, Антуан, Джулиан, Флориан, Клеменс, Даная, Люси, Вероника, Коринн, Лорен, Каролина, Янн, Мари, Серж, Флорен, Брэндан, Ромейн, Джулс, Джульен, Фредерик, Клио, Джереми, Эмили, Оливер, Хлоя, Камилла, Ева, Себастьян, Дэвид, Стефани, Марион, Стефани, Марин, Кристин, Летиция, Эммануэль, Мэттью и Аврора.

ИЗДАТЕЛЬ ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающие редакторы: Александр Кожевников
и Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Юлия Клокова
и Павел Сафонов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы
она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция выражает благодарность Андрею Аганову
и Юрию Тапилину за помощь в подготовке игры.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения правообладателя
запрещены.



© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



**ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?
МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!**

Пишите свои вопросы на электронную почту
vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему
сотруднику в чате на hobbyworld.ru.