

ПЕКЕЛЬНИЙ ОСТРІВ

®



ІДЕЯ ТА МЕТА ГРИ

Ще вчора ви були звичайними туристами, які насолоджувались пальмами, кокосами й альбатросами. Але тепер ваш корабель перетворився на купу уламків, сонце припікає все дужче, а на ключ від спорткара можна виміняти хіба що невелику порцію рибки. Ваша група відчуває наближення потужного урагану, а це означає, що райський острів скоро перетвориться на справжнє пекло! Ви приймаєте рішення: будемо пліт і робимо запаси 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)**

Сформуйте колоду із 12 карт плотів і покладіть її біля ігрового поля. **(Б)**

Перетасуйте 54 карти уламків і роздайте їх таким робом: **(В)**

• По 4 випадкові карти кожному, якщо гравців від 3 до 8.

Карти уламків



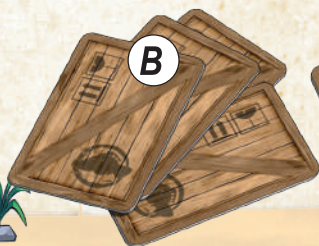
• По 3 випадкові карти кожному, якщо гравців від 9 до 12.

Решту карт уламків покладіть долілиць у підставку. **(Г)**

Витягніть карту урагану (карта погоди із закресленим піщаним годинником) і замішайте із 5 іншими картами погоди, обраними випадково.

Покладіть стос карт погоди з картою урагану під низ стосу із 6 інших карт погоди та розмістіть утворену колоду погоди на полі долілиць. **(Г)**

Розмістіть фішку деревини  на поділці «0» на лічильнику плоту. **(Д)**



Розмістіть маркери води  та їжі  на лічильнику ресурсів відповідно до кількості гравців. **Е**
Покладіть 12 карт стану поруч з ігровим полем. **Є**

 У коробці ви знайдете доповнення – 3 незалежні одна від одної колоди карт: **предметів, персонажів і подій**. На початку кожної гри ви можете додати до базової гри 1, 2 чи всі 3 колоди карт.

30 карт подій



Лице

Зворот

20 карт предметів



Лице

Зворот

20 карт персонажів



Лице

Зворот

Кількість гравців	Їжа	Вода
3	5	6
4	7	8
5	8	10
6	10	12
7	12	14

Кількість гравців	Їжа	Вода
8	13	16
9	15	18
10	16	20
11	18	22
12	20	24



Підставка

Карти погоди



Лице

Зворот

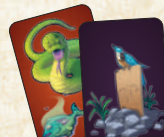
1 карта першого гравця



Лице

Зворот

12 карт стану



Лице

Зворот



Приклад приготування до гри для 5 гравців



ПЕРЕБІГ ГРИ

Першим гравцем призначається той, хто найбільше схожий на Робінзона Крузо. Він отримує карту першого гравця та кладе її перед собою. Починаючи з першого гравця та далі за годинниковою стрілкою гравці виконуватимуть ходи по черзі.

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



Карта першого гравця

Перебіг раунду:

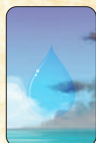
1. Заміна першого гравця.
2. Розкриття карти погоди.
3. Виконання 1 дії кожним гравцем.
4. Перевірка нестачі.
5. Перевірка кінця гри.

РАУНД ГРИ

1. Заміна першого гравця

(Пропустіть цю фазу в першому раунді).

На початку кожного раунду карта першого гравця передається залишенцю праворуч від поточного першого гравця. Якщо протягом раунду перший гравець помирає, карту першого гравця одразу отримує залишенець праворуч від нього.



Карта погоди

2. Розкриття карти погоди

На початку кожного раунду перший гравець розкриває верхню карту з колоди карт погоди та кладе її горілиць.

3. Виконання 1 дії кожним гравцем

За порядком ходу, починаючи з першого гравця, кожен виконує 1 з 4 можливих дій (детальніше на с. 6-9):

- Порибалити.
- Зібрати воду.
- Зібрати деревину для побудови плоту.
- Покопирсатися в уламках.



4. Перевірка нестачі

Після того, як кожен виконав дію, усі залишенці (разом із немічними) мають отримати 1 порцію води й 1 порцію їжі.

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



Якщо кількість води в 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 перебуває на поділці «8». Це означає, що води вистачить на всіх! Маркер переміщується на поділку «2». Гравці переходять до споживання їжі.

Якщо ж води менше за кількість гравців, вони можуть використати карти з водою, щоб перемістити маркер на 1 чи більше поділок уперед. Якщо води все ще недостатньо, то починається голосування за тих, кому води не дістанеться (детальніше на с. 10-11). Вжити може лише та кількість гравців, на яку вистачить води. Всі інші помирають від спраги та вибувають із гри.



Карти води

Приклад. На кінець раунду живими залишаються 6 гравців, проте в 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. Цей залишенець мусить покинути гру. Після голосування перемістіть маркер води на поділку «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 в запасі більша або дорівнює кількості залишенців у грі, відніміть по 1 порції їжі за кожного з них на лічильнику ресурсів. Якщо ж їжі менше за кількість гравців, то гравці можуть використати карти з їжею, щоб перемістити маркер на 1 або більше поділок уперед.

Якщо їжі все ще недостатньо, то починається голосування за тих, кому їжі не дістанеться (детальніше на с. 10-11). Вижити може лише та кількість гравців, на яку вистачить їжі. Всі інші помирають від голоду та вибувають із гри.



Карти з їжею

Важливо! Якщо на початку цієї фази маркер води або їжі перебуває на поділці «0», голосування не відбувається. Натомість виживають лише ті залишенці, які мають карту відповідного ресурсу. Всі ж інші трагічно гинуть... Майте на увазі, що навіть у цей скрутний момент будь-хто може поділитися своїми картами або ж застосувати револьвер.

5. Перевірка кінця гри

Після закінчення всіх голосувань і підрахунку запасів їжі та води перевірте умови закінчення гри (детальніше на с.12-13). Якщо умови не виконані, то залишенці розпочинають новий раунд, а карта першого гравця переходить від попереднього власника до залишенця праворуч.

ДОКЛАДНІШЕ ПРО ДІЇ

1. Порибалити

Вибравши цю дію, витягніть 1 дерев'яну кульку з мішечка. Кількість рибок на кульці (1 , 2 , 3 ) відповідає кількості риби, яку вдалося піймати – перемістіть маркер їжі (фішка риби ) на таку ж кількість поділок уперед. Потім поверніть кульку до мішечка.



Приклад. У свій хід Микола вирішив порибалити, тож він тягне кульку з мішечка. На кульці намальовано 2 рибки, і Микола переміщує маркер їжі на 2 поділки.



2. Зібрати воду

Вибравши цю дію, подивіться на кількість води (від 0 до 3) на відкритій карті погоди поточного раунду та перемістіть маркер води (у формі краплі ) на таку ж кількість поділок уперед. Зауважте, що ви не можете збирати воду в 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 фанійній погоді, Марічка переміщує маркер води на 2 поділки вперед.



Важливо! Гравці можуть зібрати сумарно максимум 36 одиниць води та їжі.



3. Зібрати деревину для плоту

Для того, щоб зібрати деревину, необхідно піти вглиб острова. Першу дощечку завжди можна знайти, не заходячи в хащі: вибравши цю дію, автоматично перемістіть фішку деревини на 1 поділку вперед на лічильнику плоту.



Приклад. Андрій вирішує витратити свою дію на побудову плоту, тож він переміщує фішку деревини на 1 поділку вперед на лічильнику плоту.



Потім треба вирішити, чи варто йти далі в хащі, щоб набрати більше дерева (або натрапити на змію). Озвучте, скільки ще деревини ви волієте набрати (від 1 до 5), погоди і витягніть таку ж кількість кульок (одним рухом). Якщо всі кульки білого кольору, то перемістіть фішку деревини на стільки поділок уперед, скільки кульок ви витягнули.

Поверніть кульки в мішечок незалежно від результату дії.



Приклад (продовження). Андрію замало 1 дерева, тож він вирішує добути ще 2, і тягне 2 дерев'яні кульки. Обидві кульки білого кольору, тож Андрій переміщує фішку деревини ще на 2 поділки вперед.

Якщо ж 1 з витягнутих кульок чорного кольору, то залишенця вкусила змія, і він стає немічним на 1 раунд (детальніше на с. 12). Не рухайте фішку деревини (окрім як за першу дощечку, яку ви отримали, коли вибрали цю дію).

Приклад. Іванка вирішила сходити по деревину. Вона одразу переміщує фішку на 1 поділку вперед, оскільки перша деревина завжди «безоплатна», і вирішує тягнути ще 3 кульки. Одна з цих кульок виявилась чорною — це означає, що Іванку вкусила змія. Вона не переміщує фішку деревини далі, отримує карту немочі та викладає її перед собою (детальніше на с. 12).



Карта стану, неміч



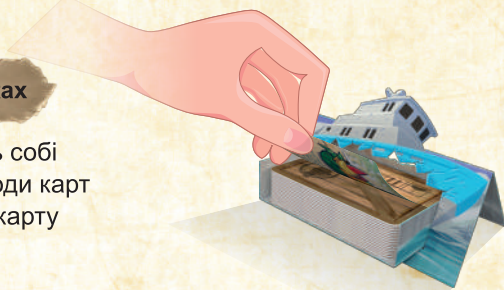
Переміщуйте фішку деревини навколо плота від поділки «0» до поділки «6». Як тільки фішка опиниться на поділці «6», додайте 1 карту плота на відповідне місце на ігровому полі та перемістіть фішку деревини на поділку «0». Кожна з карт плота дає змогу 1 гравцеві покинути острів у майбутньому (детальніше на с. 12).



Карта плота

4. Покопирсатися в уламках

Вибравши цю дію, візьміть собі в руку верхню карту з колоди карт уламків. Не показуйте 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, який їх розіграв) після їхнього розіграшу.

Типи карт:

Карти ресурсів: вода та їжа. Ці карти дають змогу поповнити доступні всім запаси води або їжі. Окрім того, їх можна приберегти для себе на крайній випадок. Карти ресурсів можна передавати іншим гравцям.



Карти ресурсів

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



Одноразові карти

Кarti з постійним ефектом: сокира, фляга, вудка тощо. Розігруючи такі карти, кладіть їх горілиць перед собою. Їхні ефекти діють, поки вони у грі. Якщо гравець вибуває, то його розіграні карти з постійним ефектом скидаються (окрім револьвера).



Кarti з постійним ефектом

Карта револьвера може використовуватись разом із 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 анонсував використання зброї. Якщо залишенця було вбито, стрілець отримує всі карти з руки поціленого. Отримавши поранення, залишенець помирає та вибуває. Карта револьвера — єдина карта з постійним ефектом, яку ви можете отримати від померлого персонажа; всі інші карти з постійним ефектом скидайте.



Кarti 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 плотах. Перший гравець лічить до 3, і всі залишенці одночасно вказують на того, хто повинен покинути гру. Залишенець, який набрав найбільшу кількість голосів, вибуває. Перед голосуванням допустимі обговорення. Перший гравець вирішує, коли припинити обговорення та перейти до голосування.

Щоб урятуватись, гравець, якому не дістається води або їжі, може використати карту уламків. У такому випадку він не вибуває.

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



Якщо кілька гравців набрали однакову кількість голосів, то власник 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 упамків. Вона тепер має загрозливий вигляд, тоді ж як Дмитро сумлінно будував пліт і тихенько рибалив.



Важливо! За результатами кожного голосування обирається лише 1 гравець. Якщо залишенцям необхідно позбутись декількох гравців, то відбувається декілька голосувань.

СМЕРТЬ ВІД СПРАГИ АБО ГОЛОДУ

У випадку нестачі ресурсів залишенці, проти яких проголосували, помирають, якщо не можуть застосувати карту з їжею або водою відповідно до потреби. Якщо залишенець урятувався в такий спосіб, він не може покинути гру внаслідок нестачі ресурсу, карту якого він застосував. Але він може покинути гру в результаті нестачі іншого ресурсу.

Приклад. Під час нестачі води більшість проголосувала за вигнання Миколи. На щастя, у нього була карта із пляшкою води. Його врятовано від спраги, і він не вибуває. На жаль, у цьому ж раунді не вистачає також їжі, і всі інші залишенці знову вирішили проголосувати проти Миколи. Цього разу в нього не знайшлось рятівної карти з канাপкою, і він помирає від голоду та вибуває із гри.

Залишенця може врятувати інший гравець, якщо надасть карту з потрібним ресурсом. Залишенець, який помирає від голоду або спраги, вибуває: він отримує карту стану «смертельною» стороною горілиць. Якщо померлий мав карту револьвера, то вона додається йому в руку. Після смерті залишенця всі його карти в руці перемішуються та розподіляються порівну між його сусідами праворуч і ліворуч. Усі інші карти з постійним ефектом, що були викладені перед ним, скидаються.



Карта стану,
«смертельна»
сторона

НЕМІЧ

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



Карта стану,
неміч

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

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

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується трьома шляхами: усі відпливають, починається ураган, ніхто не виживає.

Усі відпливають

Наприкінці раунду залишенці можуть вирушити з острова на плотах. Для цього їм слід виконати такі умови:

- Їжу та воду цього раунду вже всі отримали.
- Має бути стільки карт плотів, скільки є залишенців у грі.
- Має бути хоча б по 1 порції води й 1 порції їжі на кожного гравця про запас (на час подорожі).



Приклад. У грі є 4 залишенці, на лічильнику ресурсів – 8 порцій води та 9 порцій їжі. Гравці розподіляють ресурси, і в них залишається 4 порції води та 5 порцій їжі. Вони зробили 4 плоти та виконали всі умови, щоб тихо відпливти звідси (так, у цій грі цілком можливо перемогти, нікого не «загубивши»!).

Налітає ураган

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



- Їжу та воду цього раунду вже всі отримали.
- Має бути стільки карт плотів, скільки залишенців є у грі. Якщо місць недостатньо – голосуйте за того, хто не покине Пекельний острів.
- Має бути хоча б по 1 порції води й 1 порції їжі на кожного гравця про запас (на час подорожі). Якщо води або їжі недостатньо – голосуйте, допоки не залишаться ті, на кого припасів вистачає.

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

Гравці, які вибули в результаті голосувань, зобов'язані розподілити свої карти між сусідами за звичайними правилами.

Гравці, які розмістились на плотях і запаслись харчами на час подорожі, перемагають!

Важливо! Навіть немичні можуть зайняти місце на плотях (наприклад, якщо їм 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 усі!





КАРТИ ПРЕДМЕТІВ ІЗ ДОПОВНЕННЯ



У доповненні є 20 карт предметів
(із них 14 карт із новими ефектами),
позначених символом .

Затасуйте ці карти
з картами уламків із базової гри.



КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ



Під час перебування на острові люди відкривають таланти, проявляють схильності або знаходять своє призначення у групі залишених... як би добре чи погано це не було!

Перед початком гри перетасуйте 20 карт персонажів і роздайте по 1 карті кожному гравцеві. Решту карт персонажів покладіть у коробку – у цій партії вони не знадобляться.



Покладіть карту персонажа горілиць перед собою. Її мають бачити всі гравці протягом гри. Кожен персонаж володіє особливою здібністю (бонусом та/або штрафом).



Примітка: у грі від 3 до 4 гравців не використовуйте карти з позначками 5+ і 6+. У грі на 5 гравців додайте карти з позначкою 5+; на 6 або більше гравців додайте карти з позначками 5+ і 6+.

Здібність персонажа може мати постійний ефект або ефект, який проявляється лише один раз під час гри, – залежить від конкретної карти.



Здібність персонажа має перевагу над основними правилами гри, навіть якщо вони суперечать між собою. Якщо персонаж помирає, гравець скидає карту персонажа.

КАРТИ ПОДІЙ



Залишенці ще не знають, кого їм доведеться зустріти на цьому острові... Досліджуючи землю, вони виявили, що не самі на острові – є ще й Інші залишенці. Враховуючи їхнє вбрання та відсутність манер, здається, вони на острові вже досить довго... Вони друзі чи вороги? Хутчіш дізнаватися!

Карти подій поділені на 3 рівні (погляньте на зворот карт: **I**, **II** і **III**).

Посортуйте карти за їхніми зворотами на 3 стоси та сформуєте колоду із 12 карт таким робом:

I, **II**, **III** / **I**, **II**, **III** / **I**, **II**, **III** / **I**, **II**, **III**.

Перша видима карта – це карта **I**, друга видима карта – карта **II**, третя видима карта – карта **III**, четверта видима карта – карта **I** і так далі. Так ви сформували колоду подій на поточну гру.

Решту карт подій покладіть у коробку – у поточній партії вони не знадобляться.

У картах подій відображаються важливі етапи життя залишенців на острові. На початку кожного раунду перед розкриттям карти погоди перший гравець розкриває верхню карту з колоди подій.



Одразу розіграйте подію, описану на карті, перш ніж продовжити раунд, якщо на карті не вказано інше. Гравці можуть обговорювати вирішення події, але остаточне рішення приймає перший гравець.



Приклад. «Спраглий маніяк: скиньте пляшку води інакше втратите 3 порції води».

У цьому випадку або гравець вирішує скинути пляшку води, або група втрачає 3 порції води на лічильнику ресурсів.

Якщо у групи менше ніж 3 порції води, вона втрачає всі порції води. Якщо у групи немає порцій води, вона може скинути карту події без жодних наслідків.

Після цього гра продовжується як зазвичай. Карти подій мають як корисні, так і нейтральні або шкідливі ефекти. Іноді карти подій пропонують гравцям зробити вибір. Якщо згідно з описом події на карті гравці повинні отримати чи втратити різні ресурси, група може вибрати будь-яку комбінацію вказаних ресурсів.

Приклад.

«Безлюдний табір: візьміть 2 будь-які ресурси».

Варіанти того, що може отримати група:

- 2 🐟, або 2 💧, або 2 ○,
- або 1 🐟 й 1 💧,
- або 1 🐟 й 1 ○,
- або 1 💧 й 1 ○.



ТУРНІРНИЙ РЕЖИМ

Виберіть кількість ігор, потім виберіть режим: кооперативний або кожен сам за себе!

Кооперативний режим

Очки отримують лише ті гравці, які розмістились на плотках, – кожен із переможців отримує стільки очок, скільки залишенців вижило.

Кожен сам 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 очок, скільки залишенців розпочинало гру. Кожен додатковий залишенець на плоту віднімає по 1 очку від кількості очок, які отримують переможці. Менше тих, хто вижив, – більше очок!

***Приклад.** У грі з 8 залишенцями той, хто врятувався самотужки, отримує 8 очок, якщо врятувалося 2, то кожен отримує по 7 очок 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.



Автори: Laurence & Philippe Gamelin

Ілюстрації: Jonathan Aucomte

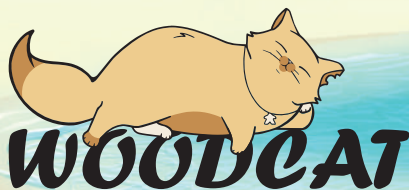
Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин

Візуальна адаптація: Серова-Некрасова Валерія

Переклад: Гудима Дмитро, Рега Данило

Редактура: Іванченко Ольга

Коректура: Драч Максим, Ленська Наталія



 WoodCatGames

WoodCatGames@

@woodcat.ukr

WoodCatGames

t.me/woodcat_pub



Офіційний представник в Україні: ФОП Некрасов Костянтин Сергійович, 02000, м. Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192. Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com



Жодну частину цієї гри не можна відтворювати в будь-якій формі та будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу власника авторських прав «WoodCat».

УВАГА! Не підходить для дітей віком до 3 років! Містить дрібні деталі!

© & © 2017 Gigamic



GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

КОРОТКІ ПРАВИЛА

1. Заміна першого гравця

Передайте карту першого гравця залишенцю праворуч.

2. Розкриття карти погоди

Перший гравець розкриває верхню карту погоди з колоди карт погоди.

3. Виконання 1 дії кожним гравцем

Кожен із гравців вибирає, яку з 4 дій виконати.

Порибалити

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

Зібрати воду

Визначте кількість води (від 0 до 3) на відкритій карті погоди поточного раунду та перемістіть маркер води  на відповідну кількість поділок уперед.

Зібрати деревину для побудови плоту

Перемістіть **фішку деревини**  на 1 поділку вперед. Можете ризикнути й озвучити, скільки кульок бажаєте витягнути з мішечка (від 1 до 5), і зробити це. Якщо ви не витягнули чорної кульки, то перемістіть фішку деревини на стільки поділок уперед, скільки білих кульок здобули. Як тільки фішка опиниться на поділці «6», викладіть **карту плоту** на ігровому полі та змістіть фішку деревини на поділку «0». Поверніть кульки до мішечка.

Покопирсатися в уламках

Візьміть собі в руку верхню карту з колоди карт уламків.

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

Залишенці можуть покинути Пекельний острів, якщо кожен має **1 місце на плоті, 1 порцію води й 1 порцію їжі**.

Ураган уже тут! Голосуйте, поки кожен із залишенців у грі не матиме **1 місце на плоті, 1 порцію води й 1 порцію їжі**.

Усі померли.