

# Спасательная шлюпка

## Основное:

Вы – один из выживших, потерпевших кораблекрушение, волею судьбы дрейфующий в море со своим самым любимым человеком, самым ненавистным врагом и ещё несколькими несчастными. В каждый ход, вы выполните действие (грести, сменить место, ограбить кого-то, или использовать специальную карту. Можно также не делать ничего)

В конце хода карта навигации укажет, кто вываливается за борт и кто истощён от жажды. Если на карте нарисована птица, вы недалеко от суши. Игра мгновенно останавливается, если 4 птицы вышли в игру.

## Подсчёт очков в конце игры:

После появления четырёх птиц, игроки подсчитывают свои очки, считая:

-Персонаж жив = очки за выживание

-Персонаж в лодке = (независимо от предыдущего пункта) очки за наличные, драгоценности, и картины, имеющиеся у персонажа на руке.

-Любимый выжил = очки, начисляемые за выживание «любимого» персонажа.

-Ненавистный погиб = очки, начисляемые за выживание «ненавистного» персонажа.

Замечу, что эти очки независимы от кондиции персонажа- Даже после смерти персонаж получает очки за уничтожение злейшего врага и спасение любимого(мой). Равно как и за накопленные для потомков сокровища.

Если ваш любимый персонаж – вы сам, то вы батенька, **«Нарцисс»**, и в конце игры получаете двойное количество очков за выживание, но должны понимать – что никто не прикрывает вам тылы.

Если ваш ненавистный персонаж – вы, то вы, мил человек, **«Психопат»**, и получаете очки за каждого умершего в лодке.

Психопаты не получают очки за свою смерть или выживание, если они конечно до кучи не Нарциссы, и в таком случае вам грозит таки получить очки за выживание, но только один раз (а не два, как у стандартного Нарцисса)

Если вы любите и ненавидите одного и того же персонажа, то в конце игры вам предстоит выбрать, получать очки за его смерть или за его жизнь.

## Подготовка:

Перемешать карты персонажей и раздать всем игрокам по одной, также перемешав раздать каждому одну карточку «Ненависти» и одну «Любви», которую игроки должны стараться держать скрытой. Раздать каждому игроку 1 карточку провизии, остальные перемешав сложить у носа лодки. Персонажи начиная с носа лодки раскладываются в следующем порядке, который является начальным :

Леди Лаурен(Lady Lauren), Сир Стефан (Sir Stephen), Капитан (Captain), Первый Помощник (First Mate), Француз (Frenchy), Мальчуган (the Kid)

Карты навигации перемешиваются и складываются у кормы лодки, за Мальчуганом.

Для игры вам также потребуются несколько маркеров (фишек) и что нибудь для определения ранений (монетки, кубики, фишки, пуговицы)

Каждый ход игры подразумевает день в море, и делится на три фазы –

Делёжка, Действия, Навигация.

## Делёжка

Первый персонаж в лодке тянет количество карт провизии соответствующее живым и находящимся в сознании персонажам. Он выбирает одну карту себе и передаёт оставшиеся назад, следующему персонажу, который повторяет операцию, и т.д. пока карты провизии не разойдутся по всем живым(бодруствующим) персонажам. Обмен в этой фазе не разрешён. Как только окарты провизии закончатся, пропускайте эту фазу, **карты обратно не вмешиваются.**

Далее в конце фазы Делёжка есть фаза Аукцион,

В этой фазе игроки могут свободно обмениваться своими картами, если конечно на борту нет Драки.

## Действия:

Ход идёт начиная с игрока ближнего к провизии (носу лодки), двигаясь к ближнему к картам навигации (корма). Игроки выбирают ОДНО действие:

**Ничего не делать**

**Грести**

**Сменить место посадки (сидения)**

**Ограбить кого-либо**

**Сыграть специальное действие** (описанное на карте персонажа или провизии)

### Гребля

Потяните две карты навигации и выберите, положить ли их на стол, используя их (выложить рядом с картами навигации) или убрать их вниз колоды навигации. После чего установите маркер с правой стороны вашего персонажа на символе весла, что будет означать, что вы гребли и за это можете быть обезвожены в конце хода.

### Сменить место посадки

Предложить обменяться с каким либо персонажем местами (путём убеждения или подкупа), если он отказывается – начинается драка (*читайте ниже*)

### Ограбить

Взять карту из открытых карт персонажа или вслепую из его руки. Если персонаж артачится (отказывается), это действие тоже провоцирует драку. (Исключение – когда Мальчуган ворует карту из руки, драка не начинается.)

### Специальные действия

Сигнальный Пистолет (Flare gun), Зонтик (Parasol) и Аптечка (Medical kit) требуют отдельного действия для применения. Зонтик находится в игре и открыт, пока его хозяин на борту. Аптечка и пистолет скидываются после использования.

### Драка

Во время смены сидений или грабежа, те кого провоцируют на эти действия либо соглашаются быть ограбленными и сменить место, либо предлагают «ДРАТЬСЯ!!!»

Невменяемые (в отключке) и мёртвые персонажи не начинают и не вступают в драки – ну не странно ли? ☺

#### Драка не является действием.

Подвиньте символ АТАКУЮЩЕГО персонажа (круглешок с картинкой) немного вправо, так, чтобы он очевидно выделялся среди остальных. А символ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ влево, на такое же расстояние, чтоб было чётко видно, какие два персонажа дерутся. Остальные игроки выбирают, поддерживать ли им персонажей, и каких, для этого они подвигают своих персонажей вправо или влево соответственно выбранной стороне. В этот момент любой игрок может сыграть карту оружия, которая ложится рядом с его персонажем лицом вверх, так как может потеряться, если персонаж упадёт за борт.

Договоры о союзах и поддержке могут иметь место, но меняться картами строго запрещено до конца боя, когда любые сделки могут быть аннулированы (простым языком – кидать можно и сделки основываются на словах а не правилах)

Из боя выйти нельзя, коль скоро вы в него уже вступили. Как только все определились и очевидно что больше никто не полезет в драку, считаются пункты – и сильнейшая сторона побеждает. В ничьей побеждают всегда ЗАЩИТНИКИ. Каждый персонаж на проигравшей стороне получает 1 пункт урона, которые отмечается какой либо фишкой. Отметьте маркерами слева от лодки тех персонажей, кто участвовал в бою (символ кулака) Это значит, что по результатам карты навигации – эти персонажи могут стать обезвоженными. Если победили ЗАЩИТНИКИ, ничего не происходит, если АТАКУЮЩИЕ, они получают то, чего хотели. В любом случае фаза закончилась.

### Вырубленные персонажи (без сознания)

Если количество ваших ран = вашему размеру (size), вы вырубались. Вы не тянете карт и не принимаете участия в никаких действиях. Люди могут меняться с вами местами, и обворовывать, а вы не можете ничего предпринять. Другие игроки могут играть карты за вас. Если вас выбросит за борт – вы умираете, если конечно на вас не надет спасательный жилет (preserver), который должен лежать перед вами лицом вверх.

## **Смерть**

Если количество ран превышает ваш размер (size) , вы умираете. Вы не тянете карт и не принимаете участия в никаких действиях. Однако в конце игры получаете очки за предметы которые найдут на вас ваши потомки после спасения, очки за выживание любимой и смерть ненавистного. Люди могут меняться с вами местами, и обворовывать, а вы не можете ничего предпринять. Если после смерти вас выкидывает за борт, ваши предметы скидываются, символ убирается с лодки.

## **Навигация.**

Ближайший живой персонаж к картам навигации смотрит открытые карты (Выбранные в фазе «Гребля») , выбирает одну и остальные уходят вниз колоды. Если открытых карт нет, он берёт первую карту навигации со стопки и разыгрывает её.

*Далее всё идёт в следующем порядке:*

## **Птицы**

Если на карточке есть птицы- положите символ птиц на положенном месте – возле карт навигации. Карта с надписью lose скидывает все текущие символы птиц, что говорит о том , что вы снова вдали от спасения. Как только ЧЕТВЁРТАЯ птица появляется на карточке навигации , игра останавливается, и дальше игроки могут только считать свои очки, не предпринимая каких либо иных действий

## **Забортом**

Указанные в верхней част икарты навигации персонажи- падают за борт. Если на вас нет спасательного жилета, или вам его не кинули, получите 1 рану, если вы француз, который - отличный пловец , не получаете рану за падение забортом. Если кто то сыграл карту «Ведро Отходов» (Bucket of chum) , все находящиеся за бортом персонажи, в том числе и француз, получают ещё +1 ранение от нападения акул. Все карты , лежавшие открытыми (кроме спас. жилета) пропадают (скидываются). Вырубленные персонажи умирают, если на них не надет спас жилет, остальные после получения ран забираются обратно, как раз успевая к фазе «Обезвоживание»

## **Обезвоживание (жажда)**

Есть три способа обезвожиться:

Если вы гребли (и на карте навигации есть весло)

Если вы дрались (и на карте навигации есть боксёр)

И если вы- один из персонажей, указанный на карточке внизу.

За каждый ваш пункт жажды (до максимально трёх , если вы и гребли и дрались и ещё и имя на карточке указано) вы получаете 1 пункт ранения, или можете использовать по 1 карте «Вода» за каждый пункт обезвоживания. Неважно сколько раз вы дрались в этот ход, пункт жажды всё равно остаётся один.

## **Конец хода**

Уберите карут навигации вниз стопки и начинайте следующий ход.

## **Как играть карты.**

Здоровый (живой и не в отключке) персонаж может сыграть оружие в бою, компас для навигации, или любую другую карты только для того, чтобы показать её, таким образом исключая вариант того, что мальчуган украдёт её без помех. Если на карте написано Discard after use, эта карта сбрасывается после использования.

## **Меньше шести игроков?**

Просто уберите ненужные карты любви ненависти и персонажа. Если вас меньше четырёх - поиграйте в другую игру ☺

Перевод текста карточек для игры **Lifeboat**.

Название карты	Перевод	Эффект
Blackjack	Дубинка	Атака +2
Bucket of Chum	Ведро с объедками	В фазу навигации ведро можно выбросить за борт, чтобы привлечь акул. Все, кто находятся за бортом, теряют 1 жизнь. После использования эта карта уходит в сброс.
Bundle of Cash	Куча денег	Приносит 1 очко в конце игры.
Compass	Компас	Если вы навигатор (т.е. крайний справа), то в фазу навигации в стопку гребли добавляется одна карта.
Flare Gun	Стартовый пистолет	Атака +8. Кроме того <u>вместо действия</u> вы можете сбросить эту карту и сразу же вскрыть 3 карты из колоды навигации. Все вскрытые птицы сразу же засчитываются.
Gaffing Hook	Гафельный крюк	Атака +4
Jewels	Драгоценности	Приносят очки в конце игры. Если у вас 1 карта драгоценностей, вы получите 1 очко, 2 карты – 4 очка, 3 карты – 8 очков.
Knife	Нож	Атака +3
Life Preserver	Спасательный круг	Спасает вас от потери жизни, если вы вывалитесь за борт. Вы также можете бросить круг тому, кто барахтается за бортом, чтобы он не потерял жизнь.
Medical Kit	Аптечка	<u>Вместо действия</u> вы можете вылечить одну жизнь себе или любому другому игроку. После использования эта карта уходит в сброс.
Oar	Весло	Атака +1. Кроме того когда вы гребёте, можете набирать на 1 карту навигации больше.
Painting	Картина	Приносит 2 (3) очка в конце игры.
Parasol	Зонт	<u>Вместо действия</u> вы можете раскрыть зонт. Если вы открыли зонт, можете игнорировать 1 жажду каждый ход.
Water	Вода	Используйте в фазу навигации, чтобы предотвратить потерю жизни из-за жажды (напоить можно любого игрока, но только одного). После использования эта карта уходит в сброс.