

ЗА БОРТОМ!

ПРАВИЛА ИГРЫ



4–6 игроков



От 16 лет



Партия 40 минут



Объясняется за 10 минут



Займёт весь вечер



Развивает психологические навыки

Ура, вы выжили! Ваш корабль затонул, но вы спаслись и дрейфуете в вёсельной лодке. С вами лучший друг, заклятый враг и несколько странных незнакомцев.

Один ход — это один день в море. Утром вы раздаёте припасы, днём совершаете действия. Вечером открываете карты навигации, и они решают вашу судьбу: кто-то упадёт за борт, кто-то пострадает от жажды.

Если на карте навигации есть чайка, значит, вы приближаетесь к земле. Как только покажется четвёртая чайка, вы достигнете суши, живым или мёртвым, и ваше плавание закончится.

Ваша цель — набрать как можно больше очков: за своё выживание, накопленные ценности, выжившего лучшего друга и смерть заклятого врага.

«За бортом» — ролевая игра, и мы советуем общаться и спорить, как если бы вы действительно сидели в шлюпке посреди моря.



СОСТАВ ИГРЫ



42 карты
припасов,
крайне
необходимых
для выживания



6 карт
персонажей,
отправившихся
в увлекательное
плавание



6 карт ролей,
чтобы вы знали,
за кого играете



6 карт врагов,
чтобы вы знали,
кого выкинуть
за борт



6 карт друзей,
которым нужно
помочь выжить



24 карты
навигации,
которые решат
вашу судьбу



Нос и корма
лодки. Тут
выкладываются
чайки, карты
навигации
и карты
припасов



6 банок
лодки. На них
выкладываются
персонажи



24 жетона ранений,
которые приближают
вас к смерти



12 двусторонних
жетонов усталости
для тех, кто грёб,
и тех, кто дрался



4 жетона
чаек, которые
приближают
конец игры



Правила

ПОДГОТОВЬТЕСЬ К ИГРЕ

1. Перемешайте шесть карт ролей и раздайте по одной каждому игроку в открытую.

Если играете впятером, выберите случайного персонажа и уберите его из колоды ролей, персонажей, лучших друзей и заклятых врагов. Так же уберите банку с этим персонажем. А если играете вчетвером, сделайте то же самое с ещё одним случайным персонажем.

Почитайте карту своей роли:

Сила — пригодится в драке и покажет, насколько вы живучий. Когда вы накопите столько ранений, сколько у вас силы, вы потеряете сознание. Ещё одно ранение — умрёте.

Очки за выживание — пригодятся в конце игры при подсчёте очков.

Выгодная способность — у Боцмана это просто высокая сила, у Шкета способность безнаказанно воровать (про это позже). У всех остальных бонусы за ценности, это пригодится при подсчёте очков.



2. Перемешайте карты лучших друзей и раздайте по одной каждому игроку в закрытую. То же самое сделайте с картами заклятых врагов. Посмотрите, кто ваш друг и враг, но никому не показывайте до конца игры.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ НА ШЕСТЕРЫХ ИГРОКОВ



Если на карте лучшего друга или заклятого врага вы сами или один и тот же персонаж, это нормально. Раздавать карты заново не нужно. Потом всё прояснится, продолжайте готовиться.

3. Выложите нос, корму и банки и разложите на них карты персонажей, как на картинке. Банки должны соответствовать персонажам.

Банка — доска для сидения в шлюпке. Закрытые припасы персонажи хранят под своими банками, поэтому их не видно.

4. Перемешайте все карты припасов и раздайте каждому игроку по одной карте в закрытую. Посмотрите свою карту, другим не показывайте. Скоро разберётесь, для чего все эти вещи.
5. Положите оставшуюся колоду припасов на нос лодки. Перемешайте карты навигации и положите на корму. Места для жетонов чаек оставьте пустыми.
6. Разделите по разным стопкам жетоны чаек, усталости и ранений. Положите их возле лодки.

 Жетоны чаек вы будете выкладывать на корму, если увидите чайку на карте навигации. Нужно набрать четыре чайки, чтобы добраться до суши и закончить игру.

 Жетоны усталости вы будете получать, если гребёте или дерётесь.

 Жетоны ранений вы будете получать, если проиграете в драке, упадёте за борт, попадёте в пасть к акулам, пострадаете от жажды. Усталость тоже может привести к ранению, но это решит карта навигации вечером игрового дня.

Вы готовы играть. Начинайте прямо сейчас, попутно читая правила.



КАК ВЫГЛЯДИТ ХОД

Один ход — это один день в море, разделённый на три части:

1. Раздача припасов утром.
2. Действия днём.
3. Навигация вечером.

Наступило утро первого дня после кораблекрушения.

1. РАЗДАЧА ПРИПАСОВ УТРОМ

Волны прибили к вашей лодке ящики с затонувшего корабля. Там может быть что-то полезное!

1. Игрок, который сидит ближе всего к носу лодки, берёт из колоды припасов столько карт, сколько в лодке персонажей в сознании (в начале игры все в сознании).

Если колода припасов закончилась, пропустите раздачу и переходите к части «Действия днём».

Мёртвые персонажи и персонажи без сознания в раздаче припасов не участвуют, карты припасов на них брать не нужно. Пропускайте их.

2. Посмотрите карты, выберите себе одну и положите перед собой в закрытую.

Если это ваша первая партия, хватайте воду и аптечку — это самое ценное. Главное, сдержите радость, а то эти хищные люди вздумают вас ограбить. Если нет воды и аптечки, просто берите любую карту. Потом разберётесь, какая польза от всех этих вещей.

3. Оставшиеся карты передайте игроку, который сидит в лодке за вами. Он тоже выбирает карту и передаёт оставшиеся дальше по цепочке.

Передавайте карты именно в том порядке, в каком сидите в лодке. А как вы сидите в реальности за столом, неважно.

У последнего персонажа в лодке выбора не остаётся — он берёт единственную дошедшую до него карту.

И ещё немного важного про припасы.

-  Их можно держать перед собой в открытую, чтобы все видели, или в закрытую. Если откроете, закрыть обратно уже нельзя.
-  Открывать припасы можно в любой момент.
-  Если вы упадёте за борт, то потеряете все открытые припасы и сохраните закрытые. Считайте, что открытые лежат у вас в карманах, а закрытые — в лодке.
-  У вас может быть сколько угодно припасов.
-  Чтобы использовать припас, его нужно открыть. Некоторые припасы одноразовые. На таких написано: «Сбросьте эту карту после использования».
-  Припасами, открытыми или закрытыми, можно свободно меняться, дарить их друг другу или выбрасывать за борт — то есть просто убирать из игры. Это можно делать в любой момент игры, кроме драки.
-  Припасами можно шантажировать и подкупать других игроков. При этом никто не обязан выполнять свои обещания.

После того как вы распределили припасы, наступает день.

2. ДЕЙСТВИЯ ДНЁМ

Давайте сначала вкратце посмотрим, что вы можете сделать днём и что это вам даст.

-  **Погрести.** Плюсы: вы выберете карты навигации, одна из которых решит судьбу некоторых игроков вечером игрового дня. Минусы: вы устанете, а это может привести к ранению.
-  **Поменяться местами в лодке.** Плюсы: вы можете пересечь поближе к припасам, чтобы было из чего выбирать. Или поближе к навигации, чтобы решать судьбу всех игроков. Минусы: если вам откажут, придётся драться, а это усталость и, возможно, ранение.
-  **Ограбить кого-нибудь.** То есть забрать одну карту припасов. Плюсы: у вас будет больше припасов, может даже полезных. Минусы: если вам откажут, придётся драться.
-  **Использовать зонтик, аптечку или сигнальный пистолет.** Это специальные припасы, их можно использовать только в этой части игры в свой ход. Зонтик защищает от жажды, аптечка убирает одно ранение, сигнальный пистолет приближает к земле.

 **Бездельничать и пропустить ход.** Плюсы: с вами не случится ничего плохого. Минусы: вам это потом могут припомнить, особенно уставшие гребцы. Помните, что вы чей-то заклятый враг.

Первым выбирает действие и совершает его игрок, который ближе всего к носу.

Потом следующий в лодке выбирает действие и совершает его. И так по очереди.

Озвучьте своё решение и читайте в подробных инструкциях дальше, что надо делать.

ПОГРЕСТИ

Возьмите две карты с верха колоды навигации и посмотрите на них, другим не показывайте. Карта устроена так:



Чайка приближает к земле. Перечёркнутая чайка уносит лодку в море.



За бортом: эти персонажи вечером игрового дня упадут за борт и получают рану. Бывает, что за борт отправляются все или никто.



Жажда: эти персонажи вечером игрового дня получают рану от жажды, если у них нет воды. Бывает, что от жажды страдают все или никто.



Силач означает, что все, кто сегодня дрался, страдают от жажды.



Вёсла означают, что все, кто сегодня грёб, страдают от жажды.

Проверьте, есть ли на картах навигации ваш лучший друг или заклятый враг. Вам выгодно, чтобы друг выжил, а враг получил побольше ранений и страданий и погиб.

Выберите одну или обе карты, выгодные для вас или для всей команды (зависит от ваших моральных качеств). Положите их лицом вниз рядом с колодой навигации — их разыграем вечером. Остальные уберите под колоду. Можете отказаться вообще от всех карт и все убрать под колоду.

Вы очень устали — положите на своего персонажа в лодке жетон усталости веслом вверх. Это чтобы к концу игрового дня не забыть, кто сегодня старался ради спасения других. Возможно, в конце дня вы пострадаете от жажды, но это решит карта навигации. На этом действие заканчивается.

Вы можете использовать весло, чтобы взять больше карт навигации. И выбирать не из двух, а из трёх или четырёх. Откройте свою карту с веслом (а если она уже открыта, ничего не делайте) и возьмите дополнительную карту навигации. А если у вас два весла — то две дополнительные карты. После этого все вёсла остаются у вас. Их можно передавать другим гребцам. Или использовать как оружие, но до этого вы ещё дойдёте.

ПРИМЕР:



Сноб

Ребят, я сяду на вёсла, чтобы мы все выжили. Но я устану, а у меня нет воды. Кто-нибудь даст мне свою?

Строит из себя порядочного.

Могу вылечить аптечкой, если что, но в драке ты будешь на моей стороне. Идёт?



Боцман

Да ты посмотри, какой я хилый. И без оружия. Толку от меня. У кого есть вода?

Не хочет помогать, Боцман — его враг.



Сноб



Сноб

Миледи

Идёт!

Смотрит карты навигации. На одной — Боцман за бортом и силач. Боцман говорил, что собирается драться. Значит, из-за этой карты он получит два ранения — от падения за борт и от жажды. Идеально! Сноб кладёт эту карту лицом вниз рядом с колодой навигации. И дружелюбно улыбается Боцману.

ПОМЕНИТЬСЯ МЕСТАМИ В ЛОДКЕ ИЛИ ОГРАБИТЬ

1. Выберите персонажа, на чьём месте хотите сидеть или на чьи припасы претендуете. Скажите об этом игроку.

Если персонаж без сознания или мёртв, спрашивать разрешения не нужно. Просто сделайте то, что хотите.

2. Если вы игрок, на чьё место или припасы претендуют, подумайте, стоит ли оно того, чтобы драться и, возможно, получить ранение. В драке решает сила — она указана на карте персонажа. В драке можно использовать открытое оружие и звать других на помощь, но ещё не факт, что они согласятся. Можете попробовать договориться: «Я тебе место, а ты мне зонтик». Объявите своё решение нападающему — уступаете мирно или отказываетесь.
3. Если игрок согласен уступить мирно, поменяйте местами карты персонажей в лодке (если хотели пересесть). В случае с припасами возьмите любой из его открытых припасов или случайную карту из закрытых. Жертва грабежа имеет право сначала перемешать закрытые припасы. На этом действие заканчивается.

4. Если игрок отказывается, вы объявляете ему драку. Нельзя передумать: «А, ты не согласен, ну тогда я сделаю что-нибудь другое».

Если вы поменялись местами — мирно или после победы в драке, то всё равно до конца игрового дня ходите в той очерёдности, в какой сидели в лодке, когда раздавали припасы. Ходить в новом порядке начнёте при следующей раздаче припасов.

Примечание для Шкета. У вас есть способность воровать припасы без разрешения и без драки. Условия такие:



Можно воровать только закрытые припасы.



Делайте так: скажите игроку, что воруете у него. После этого он уже не может открыть карты, чтобы защитить их от вас. Он перемешивает закрытые припасы, а вы тянете наугад одну карту.



Можно воровать один раз за ход. Вы можете выбрать: своровать в свой ход с помощью своей способности или сделать что-нибудь другое.

КАК ДРАТЬСЯ

Если вкратце, драка выглядит вот так:

1. Нападающий и жертва сравнивают силы своих персонажей — у кого выше.
2. Если у кого-то в припасах есть открытое оружие, его сила суммируется с силой персонажа.
3. Можно позвать союзников.
4. Стороны суммируют силу своего персонажа, своих союзников и открытого оружия у себя и у союзников. У кого сила выше, тот победил. Если силы равны, побеждает жертва.

Правила драки:



Нельзя начать драться просто так. Только если вам отказали уступить место или припасы.



Если вы или вам объявили драку, отменить её уже нельзя.



Если вы дрались как союзник, это не считается действием, и вы ещё можете в свой ход погрести, ограбить и всё остальное.



Во время драки нельзя меняться припасами. Только обещаниями дать припасы после драки.



Никто не обязан выполнять свои обещания.

Теперь давайте подробнее.

1. Нападающий (тот, кто объявил драку) сдвигает вверх над лодкой карту своего персонажа в лодке.
2. Жертва (кому объявили драку) сдвигает вниз карту своего персонажа в лодке.
3. Приплюсуйте к своей силе столько, сколько указано на открытой карте с оружием.

Весло можно использовать как оружие.

Сигнальный пистолет — тоже, но он одноразовый. Можете выстрелить в человека, а можете приберечь и выстрелить в небо, чтобы стать ближе к земле. Всё оружие, кроме сигнального пистолета, бесконечное и после использования остаётся у вас.

4. Договаривайтесь о союзах. Просите других игроков помочь, обещайте им воду и аптечку. Блефуйте, обвиняйте соперника в безделье и подковёрных интригах. Если вас вербуют в союзники, вы не обязаны соглашаться — ведь каждый, кто участвует в драке, получит жетон усталости.
5. Союзники сдвигают карты своих персонажей в лодке вверх или вниз — в зависимости от того, кому помогают. Выйти из драки с этого момента нельзя.
6. Суммируйте силу нападающего, силу всех его союзников и открытого оружия у нападающего и союзников. То же самое со стороны жертвы.

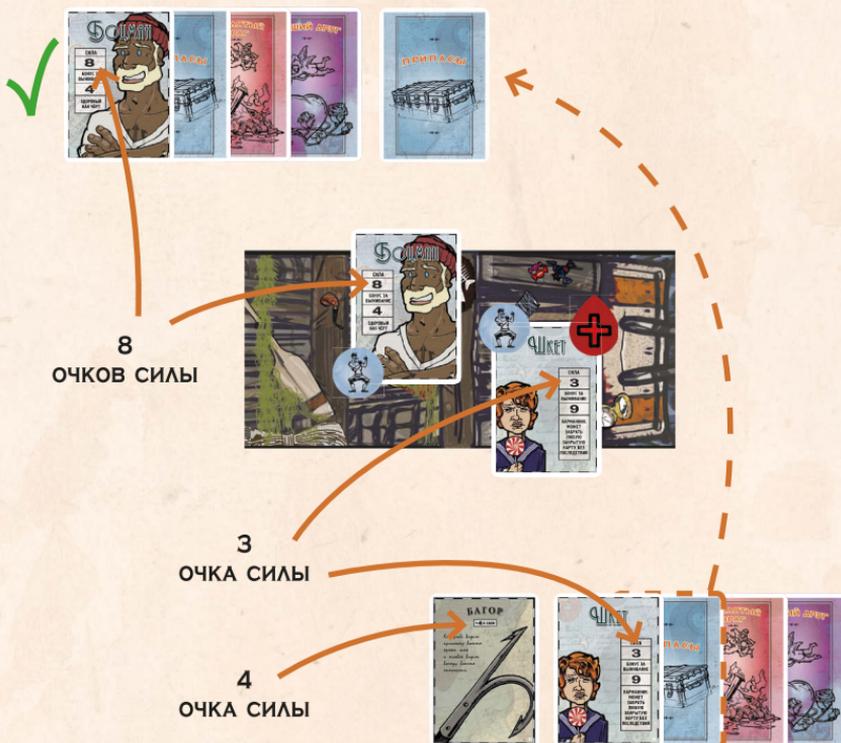
Если у персонажа уже несколько ранений, они не влияют на силу. Например, у Сноба с тремя ранениями сила всё равно равна пяти.

7. Побеждает тот, у кого выше сумма всех сил и оружия. Если поровну, побеждает жертва.
8. Если победил нападающий, он делает то, что хотел: забирает карту припасов или меняется с жертвой местами. Победила жертва — она сохраняет все свои припасы и остаётся на своём месте.
9. Проигравший персонаж и все его союзники побиты и ранены. Положите на карту персонажей в лодке по жетону ранения. Как только вы накопите столько жетонов ранений, сколько силы у вашего персонажа, то потеряете сознание.
Будете ещё живы, но ничего не сможете делать в игре. Если, находясь без сознания, получите ещё один жетон ранения, то умрёте.

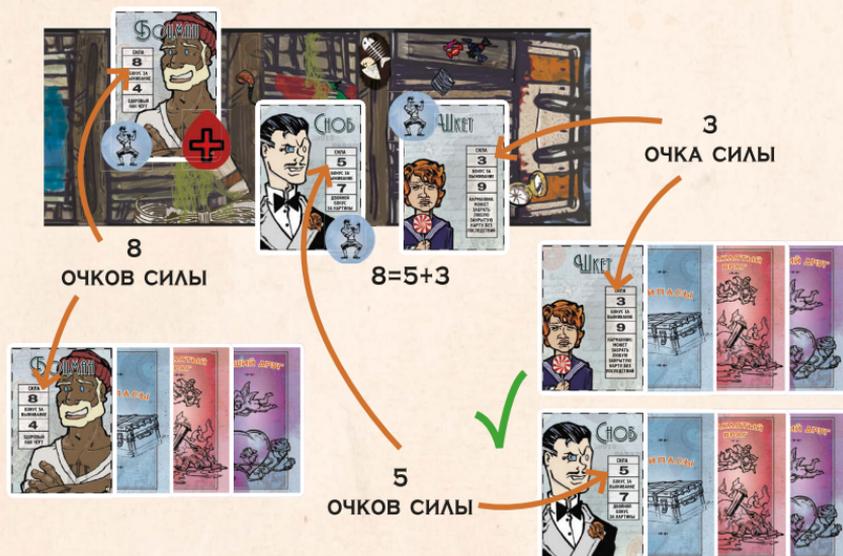
10. Все, кто участвовал в драке, кладут на карту своего персонажа в лодке жетон усталости силачом вверх. Вечером карта навигации решит, будете ли вы страдать от жажды. На этом драка заканчивается.

Если это ваша вторая или третья драка за один день, то вы не получаете новых жетонов усталости. Оставайтесь с одним.

Вот пример драки. Боцман нападает на Шкета, хочет отнять у него припасы. У Боцмана сила восемь, у Шкета сила три. Шкет достаёт из припасов багор, а это плюс четыре к силе. У Шкета сила семь — всё равно меньше, чем у Боцмана. Шкет проигрывает. Боцман забирает у него одну карту припасов. Шкет берёт один жетон усталости и один жетон ранения. Боцман берёт один жетон усталости.



Другой вариант этой драки. Шкет не использует багор, а зовёт в союзники Сноба. Сноб согласен, потому что Шкет его лучший друг (но это секрет). У Сноба сила пять, вместе со Шкетом сила восемь, как у Боцмана. Силы равны, но поскольку Шкет — жертва, то он побеждает и сохраняет свои припасы. Шкет и Сноб получают по одному жетону усталости. Боцман получает один жетон ранения, так как он проиграл, и один жетон усталости.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗОНТИК, АПТЕЧКУ ИЛИ СИГНАЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Можно использовать только что-то одно за раз.

-  Аптечка убирает один жетон ранения. Откройте карту с аптечкой, чтобы все её увидели, и сразу уберите из игры. Теперь уберите один жетон ранения со своего или другого персонажа, которого хотите вылечить. Если вы вылечили персонажа без сознания, он приходит в себя. На этом действие заканчивается.

Персонаж без сознания — тот, кто получил столько жетонов ранений, сколько у него силы. Он ещё жив, но ничего не может делать в игре.

Аптечка не возвращает к жизни. Если у персонажа количество жетонов ранений больше его силы, он мёртв, и с этим ничего нельзя поделать.

 Зонтик защищает от ранения из-за жажды. Положите зонтик в открытую перед собой или игроком, которого хотите защитить. Теперь, если вам выпадет жажда по карте навигации, вы не получите ранения. Вы сидите в теньке и защищены, пока сами не отдадите зонтик или у вас не отберут. Или пока не упадёте за борт: тогда зонтик утонет вместе с остальными открытыми припасами. На этом действие заканчивается.

 Сигнальный пистолет приближает вас к земле. Откройте карту с пистолетом — вы выстрелили в воздух. Сразу уберите пистолет из игры. Теперь откройте, чтобы видели все, три карты с верха колоды навигации. На них важны только чайки, остальное игнорируйте. За каждую чайку положите на корму жетон чайки. За каждую перечёркнутую чайку уберите один жетон. После этого уберите карты под колоду навигации. Если на корме уже четыре чайки — остановите игру, вы причалили к суше. Можно начинать подсчитывать очки. Как это делать — сразу после краткой памятки. На этом действие заканчивается.

БЕЗДЕЛЬНИЧАТЬ И ПРОПУСТИТЬ ХОД

Отдыхайте и размышляйте о жизни. Ничего делать не нужно.

День заканчивается, как только каждый игрок совершил действие, какое хотел. Наступил вечер.

3. НАВИГАЦИЯ ВЕЧЕРОМ

Ох, тяжёлый был день! Сейчас решится судьба каждого из вас.

Посмотрите, у кого сколько жетонов усталости. В этой фазе они могут обернуться ранениями. У кого сколько ранений? Помните, если вы накопите столько жетонов ранений, сколько у вас силы, то потеряете сознание. А если ранений будет больше, то умрёте.

Может, стоит позаботиться о себе или о лучшем друге? Можно надеть спасательный круг на себя или другого игрока (он спасёт от падения за борт), подарить кому-нибудь воду или оставить себе. А если у вас ничего нет — давите на жалость или припомните, как усердно вы гребли и помогли в драке.

Как только вы закончили с этим, действуйте так.

Игрок в сознании, который ближе всего к корме, берёт карты навигации возле кормы: те, которые выкладывали гребцы. Перемешайте их и посмотрите, не показывая другим. Из них выберите одну по тому же принципу, что и гребцы.

Например, можете выбрать ту, где пострадает ваш заклятый враг. Остальные уберите под колоду навигации, а выбранную сейчас будете разыгрывать.

Теперь откройте карту, чтобы видели все, и разыгрывайте карту в таком порядке:



1. Сначала чайки. Если в середине карты есть чайка, положите на корму жетон чайки. Ура, вы стали ближе к земле! Если чайка на карте перечёркнута, уберите с кормы один жетон чайки. Вас уносит в открытое море. Если это была четвёртая чайка, вы причалили к острову: не учитывайте всего остального на карте и начинайте подсчитывать очки. Как считать очки смотрите на странице 20.

2. Теперь падения за борт. Все, кто указан над знаком «За бортом», падают в море. Вы теряете все свои открытые припасы (кроме спасательного круга) и получаете один жетон ранения. После этого сразу вернитесь в лодку.

Жетоны ранения лучше выкладывать на персонажей в лодке — так удобнее.

Черпак хорошо плавает и не получает жетон ранения, если упал за борт. Только теряет открытые припасы и возвращается в лодку.

Если вы лежали в лодке без сознания или мёртвым и в таком состоянии ещё и за борт упали, то уже не вернётесь в лодку. Ваше тело унесло течением. Исключение: вы выживете, если у вас в открытых припасах спасательный круг. Если нет, то уберите с лодки карту вашего персонажа. Уберите из игры все свои карты и припасы. Уберите из лодки банку, на которой сидели, и сдвиньте оставшиеся банки, чтобы не было пустого места. Хотя вы мертвы и без припасов, вы всё ещё можете получить очки в конце игры за лучшего друга и заклятого врага.

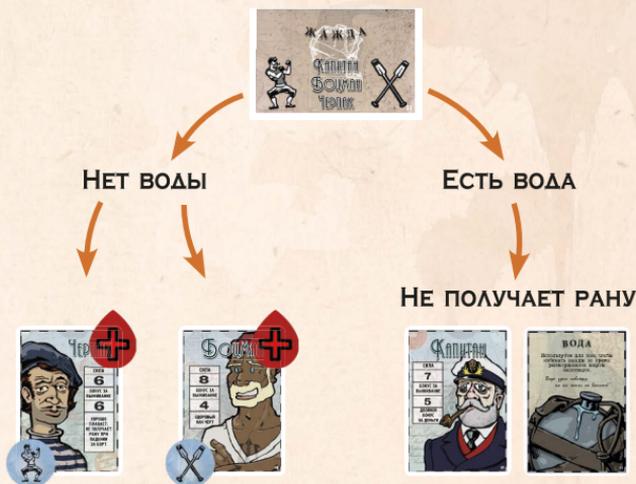


3. Если у вас есть приманка для акул, а за бортом ваш враг, можете использовать её сейчас. Откройте, покажите всем и сразу уберите из игры. Все, кто за бортом, получают по одному дополнительному жетону ранений — их покусали акулы. Бросать за борт две приманки нет смысла: они не суммируются, получить больше одного жетона ранения нельзя.

То же самое, если вы упали за борт, а у вас в открытых припасах лежали одна или несколько приманок. Они попадают в воду вместе с остальными открытыми припасами и привлекают акул. Все, кто за бортом, включая вас, получают по одному дополнительному жетону ранения.

Черпак тоже получает ранения за укусы акул, хоть и плавает хорошо.

4. Теперь жажда. Её испытывают все, кто указан под словом «Жажда». Если на карте вёсла, то жажду испытывают все, кто сегодня грёб. Если силач — то все, кто сегодня дрался. Используйте воду, чтобы избежать ранения: покажите карту с водой игрокам и сразу уберите её из игры. Если воды нет, получите жетон ранения.



Тут можно получить несколько ранений. Допустим, ваше имя под знаком «Жажда», а ещё на карте вёсла и силач. А вы как раз и грести, и участвовали в драке! Значит, вы должны получить три жетона ранения. Если у вас есть одна карта с водой — уберите её из игры и получите два жетона ранения. Если у вас три карты с водой — уберите их из игры, жетоны ранений брать не нужно.

Персонажи без сознания тоже могут испытывать жажду. Это значит, они получат стопроцентное ранение, ведь нельзя без сознания достать из припасов воду, даже если она есть. А одно ранение для персонажа без сознания — это смерть. Чтобы спасти его от гибели, кто-то в сознании может его напоить: показать всем свою карту с водой, сразу убрать её из игры и сказать, что вот этот игрок спасён от ранения.

5. Когда вся карта навигации разыграна, уберите её под колоду навигации. Уберите с персонажей жетоны усталости, ранения оставьте. Настало новое утро: возвращайтесь к раздаче припасов. Теперь вы знаете, как проходит день, и можете заглядывать в правила лишь изредка, чтобы уточнить детали. Или пользуйтесь краткой памяткой, она ниже.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРОШЁЛ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ



1. Раздайте припасы. Начинает игрок в сознании, ближайший к носу. Берёт столько карт припасов, сколько персонажей в сознании, выбирает себе одну, передаёт оставшиеся дальше. И так продолжайте, пока последний игрок на корме не получит единственную оставшуюся карту.

2. По очереди выполняйте какое-нибудь из действий.



Погрести — посмотрите две верхние карты навигации, оставьте одну или обе рядом с кормой, положите на своего персонажа в лодке жетон усталости веслом вверх.



Поменяться местами — если игрок согласен, поменяйте местами карты персонажей в лодке; если не согласен, то объявляйте ему драку. В драке можно призывать союзников и использовать оружие, чтобы прибавить их силу к своей. При равенстве сил побеждает тот, кому объявили драку. Все, кто участвовал в драке, кладут на своих персонажей в лодке жетон усталости силачом вверх. Проигравшая сторона вдобавок получает по одному жетону ранения.



Ограбить — если игрок согласен, можно взять любую из открытых карт или случайную из закрытых; если игрок не согласен, то нужно подражать по тем же правилам. Шкет может воровать без разрешения и без драки, но только закрытые припасы.



Применить одну специальную карту припасов: аптечку, зонтик или сигнальный пистолет.



Бездельничать и пропустить ход.

3. Выберите карту навигации. Ближайший к корме игрок в сознании выбирает одну из карт, которые оставили на корме гребцы. Если карт нет, откройте верхнюю в колоде навигации.

4. Разыграйте карту в таком порядке: сначала чайки, потом верх карты, потом низ карты.

5. За чайку на карте добавьте на корму один жетон чайки. За перечёркнутую чайку уберите жетон.

6. Чьи имена сверху карты — падают за борт и получают по жетону ранения, кроме Черпака. Упавшие за борт без сознания умирают и выходят из игры.

7. Чьи имена внизу карты — испытывают жажду. Если внизу карты нарисованы вёсла — испытывают жажду все, кто грёб. Нарисован силач — испытывают жажду все, кто дрался. Используйте одноразовую карту с водой, чтобы спастись от жажды. А если карты нет, получите жетон ранения.

8. Начните новый день с раздачи припасов.
9. Когда на корме появится четвёртая чайка, остановите игру и начинайте считать очки.

КАК СЧИТАТЬ ОЧКИ

Ура, земля! Давайте узнаем, кто победил. В подсчёте очков участвуют все персонажи, живые и мёртвые.

Откройте свои карты лучшего друга и заклятого врага, чтобы видели все.



Если вы живы, вы получаете столько очков, сколько указано на карте вашего персонажа в окошке «Очки за выживание».

Если вы психопат (сам себе заклятый враг), то не получаете очков за своё выживание.

Если вы нарцисс (сам себе лучший друг), удвойте очки за своё выживание.

Если вы одновременно и нарцисс, и психопат, то получаете один раз очки за своё выживание.



Если у вас есть в открытых или закрытых припасах деньги, украшения и картины, приплюсуйте себе столько, сколько указано на картах. Миледи умножает на два очки за украшения. Сноб умножает на два очки за картины. Капитан умножает на два очки за деньги.



Если ваш лучший друг выжил, приплюсуйте себе очки за выживание с его карты.



Если ваш заклятый враг погиб, приплюсуйте себе силу с его карты.



Если один и тот же персонаж стал и вашим лучшим другом, и вашим заклятым врагом (но не вы сами), то получите очки за его выживание, если он жив, или очки, равные его силе, если он мёртв.



Если вы психопат (сам себе заклятый враг), то получите по три очка за каждого мёртвого персонажа в лодке, кроме себя и своего лучшего друга.

Если никто не выжил, ваши тела и сокровища вскоре поглотит море и его обитатели. Море и объявляется победителем. Считать очки смысла нет.

Вот подсчёт очков на примере Миледи в трёх параллельных вселенных.

Миледи выжила (бонус за выживание: 8 очков), довезла одну карту денег (1 очко) и две карты украшений. Две карты украшений дают в сумме 6 очков, но у Миледи двойной бонус за украшения, итого 12. У Миледи и друг, и враг одновременно — Бощман. Он выжил, его бонус за выживание — 4. Итого у Миледи: $8+4+1+12 = 25$ очков.

ВЫЖИЛА +8 **ВЫЖИЛ +4** **+1** **+12**

= 25

Миледи психопат, она выжила, довезла две картины и пачку денег. Психопату выгодна любая смерть: в лодке тела Капитана и Шкета, погибших от жажды. По 3 очка за каждого — итого 6. Её друг Сноб выжил — плюс 7 очков. Картины попались разной стоимости и принесли 5 очков. Деньги — 1 очко. Итого: $6+7+1+5 = 19$ очков.

ПСИХОПАТ +6 **ВЫЖИЛ +7** **+1** **+5**

= 19

Миледи нарцисс и выжила. Денег, картин и украшений нет. Враг — Черпак, и, к счастью, он погиб. За своё выживание Миледи-нарцисс получает двойной бонус — 16 очков, за смерть врага — 6. Итого: $16+6 = 22$ очка.

+16 **СМЕРТЬ ВРАГА +6**

= 22

Кто набрал больше всех очков, тот победил. Поздравляем, вы либо крутейший интриган, либо везунчик. А теперь доставайте «Необитаемый остров» — те же персонажи, то же выживание, но теперь на суше!

FAQ ПРО ВЫБОР КАРТ НАВИГАЦИИ:

— Что даёт компас?

Если вы на корме и у вас есть компас, вы можете добавить к тем картам, которые оставили гребцы, ещё одну, с верха колоды навигации. Так ваш выбор будет богаче. Компас многоцветный и работает только у того, кто на корме. И карту надо держать открытой, чтобы компас работал.

— Гребцы не оставили ни одной карты навигации. Что делать?

Берите верхнюю карту в колоде и разыгрывайте её. Раз вы не взялись управлять своей судьбой, судьба будет управлять вами. Если у вас есть компас, берите с верха колоды две карты: одну по правилу «судьба управляет вами», другую за компас.

— Мы играем впятером и убрали из игры Сноба. И тут на карте навигации появляется Сноб. Что делать?

Ничего. Игнорируйте все упоминания о Снобе.

— Я Шкет, сила три, два ранения. Я упал за борт, получил третье ранение — и теперь я в обмороке. Я возвращаюсь в лодку?

Нет, вы сразу тонете и умираете. Исключение: вы выживаете, если в открытых припасах у вас был спасательный круг. Если круг у вас в закрытых припасах, откройте его, пока летите в воду, — так можно. Круг возвращает в лодку, жетон ранения брать не нужно.

— Я был без сознания, но в спасательном круге, и тут мне выпадает выпасть за борт. Что делать?

Ничего, благодаря спасательному кругу вы остаётесь в лодке. Для мёртвых то же самое.



ПОДСКАЗКИ ПРО ПРИПАСЫ



Компас. Работает только у того, кто ближе всех к корме и в сознании. Даёт больше карт навигации на выбор.



Спасательный круг. Защитит вас или другого игрока от падения за борт, если лежит перед игроком в открытую.



Аптечка. Избавит вас или другого игрока от одного жетона ранения. Аптечка одноразовая. Её можно использовать только днём в свой ход.



Весло. Можно использовать как оружие в драке, а можно им грести, чтобы стать ближе к земле. Если грести, то надо выбрать действие «Погрести» днём.



Зонтик. Защитит вас или другого игрока от одного жетона ранения, вызванного жаждой. Чтобы зонтик работал, он должен лежать перед игроком в открытую. Его можно открыть только днём в свой ход.



Вода. Очень полезная штука, спасает от жажды. Вода одноразовая. Можно использовать в любой момент игры, но лучше всего вечером, после того как разыграете карту навигации.



Оружие: дубинка, багор, нож. Пригодятся в драке, увеличат вашу силу.



Приманка для акул. Чтобы те, кто за бортом, получили на одно ранение больше. Используйте её вечером, после того как разыграете карту навигации. Приманка одноразовая.



Картинки, украшения, деньги. Бесплезные для выживания вещи, но дают много очков, если довести их до суши. Даже если вы к тому времени умрёте, очки вам начислятся.



Сигнальный пистолет. Очень крутая штука: может послужить очень мощным оружием в драке, а может всех вас вывести на сушу. Его можно использовать только один раз за игру и только как отдельное действие днём.



© 2001, Джефф Сядек (Jeff Siadek).

Автор игры Джефф Сядек (Jeff Siadek).

Художник Стефан К. Раттер (Stephen K. Ratter).

Арт-директор Фред Дэвис (Fred Davis).

Локализация

Разработка: Дмитрий Чупикин, Максим Половцев,
Анна Половцева.

Вёрстка и дизайн: Алексей Перевозчиков,
Александр Гердт, Ольга Карпова.

Тексты: Анна Давыдова, Сергей Абдульманов.

Корректор Ксения Ларина.

Тесты: Евгений Шепетило, Айгуль Галямова.

© ООО «Магеллан Производство», 2011. 111033, Россия,
Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9,
2 этаж, комната 205.

Телефон +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.