



MOSIGRA

**Российская сеть магазинов
настольных игр.**

mosigra.ru



**Магеллан — российский
производитель игр и подарков.**

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru

Сегодня всей командой драили судно (Сноб, конечно, отлынивал). Собачка Миледи погрызла анкерок, поэтому я приказал матросу Черпаку и юнге Шкету положить в судёнышко новый ящик с припасами. При попутном ветре завтра мы будем у берега.

Боцман

<i>Боцман докладывает, что у нас здоровенная течь ниже ватерлинии. Сбросили балласт и пару несогласных, но до берега не дотянем. Отдал приказ спустить шлюпку на воду и грузиться.</i>
Капитан

ЗА БОРТОМ!

Вам очень повезло, потому что вы — один из чудом спасшихся при кораблекрушении в открытом море. Сейчас вы дрейфуете в весельной шлюпке в компании лучшего друга, заклятого врага и нескольких странных незнакомцев.

В каждом раунде вы сможете грести, меняться местами с кем-либо, отнимать предметы (припасы), использовать специальную карту или просто наслаждаться плаванием. В конце хода карта навигации укажет тех, кто выпадет за борт или начнёт испытывать жажду. Если эта карта покажет белую чайку, значит, вы приблизились к земле. Ваше плавание завершится в тот момент, как только покажется четвёртая чайка.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

- Подготовьтесь к игре.** Раздайте карты персонажей. Раздайте по одной карте врагов, друзей и припасов каждому персонажу. Разложите карты банок в ряд: Миледи, Сноб, Капитан, Боцман, Черпак и Шкет. Слева положите колоду припасов, справа — колоду навигации.
- Раздайте припасы.** Ближайший к носу персонаж в сознании (слева) берёт карты припасов по количеству персонажей в сознании, выбирает одну и передаёт соседнему игроку (на банке справа от него) и так далее, пока последний персонаж на корме не получит оставшуюся единственную карту припасов.
- По очереди совершайте действия.** Вы можете: погрести, подраться за место, подрасть за припас, открыть припас, применить припас либо ничего не делать. Шкет также может украсть любой закрытый припас.
- Ближайший к корме персонаж в сознании** выбирает одну из карт навигации (из тех, что выложили игроки, выбравшие греблю). Если карт навигации на выбор нет, вскрывается верхняя в колоде навигации.
- Подсчитайте раны от карты навигации.** Максимальное количество — четыре: за падение за борт, жажду после драки, за жажду после гребли и за то, что персонаж напрямую указан на карте навигации под словом «жажда».
- Начните новый ход** со взятия и раздачи припасов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

<i>Хочешь плавать на авось — лучше сразу море брось.</i>
Боцман

Возьмите карты персонажей, перемешайте и раздайте их в открытую по одной каждому игроку. То же самое сделайте с колодами врагов и друзей, но их раздавайте рубашкой вверх: карты врагов и друзей нужно хранить в секрете до самого конца игры.

Перемешайте колоду с припасами и раздайте по одной карте каждому из игроков взакрытую. Оставшуюся колоду разместите в левой части стола (на носу лодки). Затем выложите карты банок слева направо в следующем порядке:

- Миледи;
- Сноб;
- Капитан;
- Боцман;
- Черпак;
- Шкет.

Именно так сидят персонажи на момент начала игры. Справа от них (прямо за спиной Шкета), на корме шлюпки, выложите перемешанную колоду навигации.

Каждый ход игры — это один день в море, разделённый на три этапа: раздачу припасов, действия и навигацию.

РАЗДАЧА ПРИПАСОВ

<i>Идя в море на неделю, хлеба бери на месяц.</i>
Боцман
<i>Нет ничего полезней бифитекса при морской болезни.</i>
Капитан

Персонаж в сознании, находящийся ближе всего к колоде с припасами, берёт верхние карты по числу персонажей в сознании. Он смотрит эти карты и выбирает одну карту себе в руку (взакрытую), затем передаёт остальные карты следующему за ним персонажу в сознании. Тот также выбирает карту и передаёт дальше по цепочке, пока последняя не попадёт в руки человеку на корме. Персонажи без сознания не участвуют в дележе припасов. Во время раздачи запрещается меняться картами.

Если **колода припасов закончилась**, то раздача просто пропускается. Во время игры колода припасов не перетасовывается.



ДЕЙСТВИЯ

Ты мог потерпеть кораблекрушение даже дважды, и всё-таки море может быть ни при чём.

Капитан

<i>Если не умеешь грести, хоть не болтай в воде ногами.</i>
Боцман

Порядок совершения действий зависит от того, как персонажи сидели на момент начала хода. Во время совершения действий можно свободно меняться картами припасов, если, конечно, на борту не идёт драка.

Каждый из персонажей, начиная с ближайшего к носу лодки (колоде припасов) и заканчивая ближайшим к корме (колоде навигации), может:

- погрести;
- попробовать поменяться с кем-нибудь местами;
- попробовать кого-нибудь огрابتь;
- выполнить специальное действие (если есть соответствующая карта припасов);
- просто насладиться видом моря и отдохнуть (пропустить ход).

Если вы хотите **погрести**, то нужно будет вытянуть две карты навигации, посмотреть на них и решить для каждой, будете ли вы класть её рубашкой вверх на навигационный стол (около колоды навигации), или же положите в самый низ этой колоды.

Вам могут не понравиться обе карты, только одна из них или понравиться обе. Соответственно, вы можете оставить на столе навигации одну карту, две или же убрать обе.

После этого положите маркер усталости на карту своего персонажа справа, чтобы в конце хода определить, кто грёб (возможно, позже вы будете испытывать жажду).

Не забывайте, что если, к примеру, на борту есть весло, то его можно передавать «по цепочке» тем, кто грёбёт.

Чтобы попробовать **поменяться местами**, достаточно объявить о своём намерении. Вы можете договориться или же вступить в драку, если тот, с кем вы меняетесь, не согласен. Можно без сопротивления поменяться местами с мёртвым персонажем или персонажем без сознания.

Хотите **огрابتь кого-то**? Просто сообщите своей жертве, что вы хотите забрать у неё карту припасов, или можете забрать без сопротивления одну карту у персонажа без сознания или мёртвого. Можно брать как открытую карту (уже выложенную игроком), так и одну из закрытых, определяемую случайным образом. Если жертва вдруг надумает сопротивляться, вместо того чтобы тихо и без нервов отдать предмет, то начнётся драка. Шкет обладает ценным навыком: он умеет воровать закрытые карты, не начиная драку.

Специальное действие — это возможность использовать зонтик, аптечку или же сигнальный пистолет. Зонтик останется в игре до тех пор, пока вы не упадёте за борт, а пистолет и аптечка сразу же сбрасываются и выходят из игры.

В любой момент игры вы можете выкинуть любое количество припасов за борт (если одновременно не производится попытка ограбления).

ДРАКА

<i>Сегодня боцман был пьян.</i>
Капитан
<i>Сегодня капитан был трезв.</i>
Боцман

Если вас грабят или кто-то хочет занять ваше место, вы можете либо согласиться с этим, либо начать драться (разумеется, для этого нужно быть в сознании: персонажи без сознания или мёртвые не могут начать драку или присоединиться к ней).

Участие в драке не отнимает у вас возможность совершить какое-нибудь действие в этот же ход. Можно участвовать в нескольких драках за один ход, а потом ещё и выполнить действие в свой ход.

Драка проходит так:

- Нападающий** сдвигает свою карту вверх с банки.
- Защищающийся** сдвигает свою карту вниз с банки.
- Можно начать договариваться о союзах:** те, кто помогает атакующему, сдвигают свою карту вверх, а те, кто помогает защищающемуся, — вниз. Когда карта сдвинута, возможности выйти из драки или перейти на другую сторону нет.
 - В это же время можно открывать карты с оружием, увеличивающие силу персонажей.
- Когда становится понятно, что больше никто не будет открывать карты оружия или присоединяться к драке, определяется её **результат**.
- Побеждает** та сторона, чья общая сила больше. Если силы сторон одинаковы, то выигрывают защищающиеся. Каждый персонаж на стороне проигравших получает одну рану, которую обозначает маркером ранения. Все участники драки кладут маркер усталости на свои карты слева (они могут захотеть пить).

Во время драки нельзя меняться картами. Открытые карты с оружием остаются у персонажей как минимум до окончания драки. Договариваться о помощи в драке за припас можно, но передача припасов во время драки запрещена, и никто не обязан выполнять своих обещаний, данных в драке.

Важно: драку нельзя начать просто так. Единственный способ почесать кулаки об кого-нибудь — это убедиться, что этот кто-то не согласен на обмен местами или безвозмездную передачу карты припасов. Это значит, что любой персонаж может избежать драки независимо от желания агрессора.

Если побеждает защищающаяся сторона, то ничего не происходит. Если побеждает агрессор, то он получает то, что хотел (место на банке или же карту припасов, даже если она была открыта во время драки). Так или иначе, после этого нападающий больше не совершает действий и передаёт ход.

ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

<i>Моряки иногда дрейфуют, но никогда не дрейфят!</i>
Капитан

Когда количество маркеров ранений становится равным вашей силе, вы теряете сознание. Персонаж без сознания не может выполнять действия, играть или тянуть карты. Другие персонажи на борту могут меняться с вами местами или забирать у вас вещи: вы при этом на удивление покладисты и никогда не начинаете драку.

Другие персонажи могут попробовать полечить вас лекарствами из аптечки, но не могут бросить вам спасательный круг, если вы упали за борт. С другой стороны, на вас можно надеть спасательный круг заранее. Также заранее над вами можно в свой ход раскрыть зонтик.

Когда вы оказываетесь за бортом без сознания и без спасательного круга, вы тут же умираете. Персонаж без сознания может упасть за борт только в результате розыгрыша карты навигации, и в этом случае он умирает, если на него заранее не был надет спасательный круг.

СМЕРТЬ

<i>Нет-нет, они живы. Просто они так пахнут.</i>
Боцман

Чтобы умереть, количество маркеров ранений должно превысить вашу силу. Мёртвые персонажи молчат, не тянут карты, не выполняют каких-либо действий, а мирно ждут конца плавания, чтобы понять, оставили они что-либо наследникам или нет. При определении победителя мёртвые персонажи получают очки за припасы, смерть врага или выживание друга.

Другие персонажи могут поступать с вами так же, как с персонажем без сознания. Если умерший персонаж падает за борт, то из игры выходит все его припасы, открытые и закрытые, а также карта банки.

НАВИГАЦИЯ

<i>Два козла любой корабль потопят.</i>
Боцман
<i>Ветер попутный — что верность красотки распутной.</i>
Капитан

Персонаж в сознании, сидящий ближе всего к корме (около колоды навигации), берёт в руки карты, лежащие на навигационном столе, смотрит их и выбирает одну из них, оставшиеся карты кладутся под низ колоды навигации. Если карт на навигационном столе нет, то он берёт верхнюю карту из колоды навигации — она считается выбранной.

События на карте навигации разыгрываются в следующем порядке:

Птицы

Если на карте есть чайка, отложите эту карту в сторону. Перечёркнутая птица означает, что одну карту с птицей необходимо убрать. Как только выложено 4 карты птиц, лодка доплывает до берега, остальная часть карты не учитывается, и начинается подсчёт очков.

Вы не успеете поменяться вещами на момент между появлением последнего маркера чайки и подсчётом очков.

Человек за бортом

<i>Акул бояться — в море не ходить!</i>
Капитан
<i>Хорошо плавать, когда лодка рядом.</i>
Боцман

Каждый персонаж, упавший за борт, теряет все открытые припасы (кроме круга) и кладёт на свою карту один маркер ранения. Есть два исключения: упав за борт, вы не получаете маркер ранения, если:

- Вы — Черпак, который умеет очень хорошо плавать;
- У вас есть спасательный круг или кто-то его вам бросает.

Если кто-то сыграл в этот ход специальную карту приманки для акул или упал в воду с этой открытой картой, то все, кто за бортом, получают по дополнительному маркеру ранений за взятие мирового рекорда по плаванию наперегонки с миллой и очень дружелюбной акулой.

Персонаж без сознания за бортом сразу умирает, если имел глупость попасть туда без спасательного круга. Если персонаж ещё жив и в сознании после получения ран, он возвращается на борт шлюпки.

Максимальное количество ран за бортом — три: одна за падение и две за использование карт «приманка для акул».

Жажда

<i>Воды — залейся, а попробуй напейся!</i>
Боцман

Вы можете испытывать жажду в следующих случаях:

- Если вы сегодня гребли и на сыгранной карте навигации нарисовано весло.
- Если вы подрались во время хода (не важно, сколько раз) и на сыгранной карте навигации есть знак драки.
- Если ваше имя появилось на карте навигации после слова «жажда».
- Каждая из этих причин заставляет вас отдать одну карту воды (не важно, открытую или закрытую) или же получить один маркер ранения.

Примеры:

- Вы гребли в этом ходу, на сыгранной карте навигации появились ваше имя после слова «жажда» и знак весла. Вы получаете две раны, если у вас нет двух карт припасов с водой.
- Вы успели три раза подраться в этот ход, а на сыгранной карте навигации есть знак драки. Вы получаете только одну рану, если у вас нет карты припасов с водой.

- У вас есть вода. Вы подрались и погребли, а на карте навигации нарисованы знак драки и весло. Вы можете получить две раны или же потратить воду и получить только одну рану.

КОНЕЦ ХОДА

<i>Плавание без ветра — что жизнь без любви.</i>
Капитан

Положите сыгранную карту навигации в самый низ колоды навигации и перейдите к следующему ходу.

КАРТЫ

<i>Трудна того дорога, у кого балласта мало, а парусов много.</i>
Капитан

Во время совершения действий можно применить одну карту специальных припасов. Например, вы поступите предусмотрительно, если достанете оружие до драки, возьмёте в руку компас для помощи в навигации. Во время совершения действий любым игроком — кроме моментов, когда на борту идёт драка, — можно открыть любую другую карту, чтобы Шкет не смог её стащить.

Если Шкет уже сказал, что тащит у вас карту, то открывать её уже поздно.

Открытая карта кладётся перед вами рубашкой вниз. Карта остаётся при вас до тех пор, пока вы не упадёте за борт или её кто-нибудь не отберёт. Карты воды, сигнального пистолета или приманки для акул используются только один раз и сразу выходят из игры (но они могут лежать открытыми до момента использования).

Вы можете достать приманку для акул, чтобы её не украл Шкет, но не использовать её в этот ход. Правда, если вы упадёте в воду вместе с ней, она будет использована автоматически и выйдет из игры.

Открытыми можно держать любое количество предметов, даже три и более единицы оружия. Открытые карты закрывать обратно нельзя.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

<i>Суши вёсла и пересчитывай живых!</i>
Боцман
<i>Берег — цель всякого плавания.</i>
Капитан

Когда плавание заканчивается, игроки подсчитывают очки следующим образом:

- Если ваш персонаж жив, вы получаете бонус за выживание.
- Если ваш персонаж в лодке (не важно, жив он или прибыл в виде тела), то вы получаете очки за принадлежащие ему деньги, драгоценности и картины.
- Если выжил ваш лучший друг, получите его бонус за выживание.
- Если погиб заклятый враг, добавьте к своим очкам его значение силы.

Эти условия независимы, то есть даже мёртвый персонаж получает очки за смерть врага, оставленные наследникам ценности или выживание друга.

Да-да, вы правильно понимаете: победить можно и после смерти персонажа!

Так как карты лучшего друга и злейшего врага раздаются случайным образом, то могут возникнуть следующие ситуации:

- Если ваш лучший друг — вы сами, то значит, вы нарцисс и получаете очки за собственное выживание дважды (но при этом никто не будет прикрывать вам спину во время плавания).
- Если ваш злейший враг — вы сами, то значит, вы психопат и получаете очки за смерть любого персонажа на лодке, кроме себя и своего друга (то есть сумму очков, равных силе соответствующих персонажей). Психопат получает очки за выживание собственного друга. Психопат не получает очков за собственное выживание, если только одновременно не является нарциссом, — в этом случае психопат-нарцисс получает бонус за выживание всего один раз.
- Если лучший друг и злейший враг персонажа совпадают, но персонаж не является психопатом-нарциссом, то игрок набирает очки в любом случае: либо за смерть, либо за выживание персонажа. При этом, однако, максимально возможное количество очков меньше, чем в случае, когда друг и враг не совпадают.

КОГДА ВАС МЕНЬШЕ ШЕСТИ

<i>Один глаз капитана видит больше, чем десять матросских.</i>
Боцман

Чтобы плыть в спасательной шлюпке, нужна минимальная команда из четырёх человек. Если вас пятеро или четверо, то просто уберите после раздачи ничейные карты персонажей и карты банок из игры. Если вас трое или меньше, то затея поплавать на лодке папахивает самоубийством, поэтому лучше поиграть во что-нибудь другое.

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

<i>Боцманское царство — свайка, драйка, мушкетля, шлюпки, трость, шкентеля.</i>
Боцман
<i>У плохого боцмана и новые снасти — плохие.</i>
Капитан

- 42 карты снаряжения**, крайне необходимые для выживания.
- 6 карт персонажей**, отправившихся в увлекательное плавание.
- 6 карт банок**, на которых будут сидеть персонажи.
- 6 карт врагов**, чтобы вы знали, кого лучше выкинуть за борт.
- 6 карт друзей**, которым нужно помочь в плавании.
- 24 карты навигации.**
- 8 маркеров усталости.**
- 24 маркера ранений.**
- Правила на русском языке с морским словарём.**

50 СЛОВ, КОТОРЫЕ ПРОИЗНОСИТ КАПИТАН, ВИДЯ НЕПРИШВАРТОВАННЫЙ КОНЕЦ

Аврал — срочная работа всей командой, как правило, в критической ситуации. Аврал обычно объявляет Капитан.

Абырвалг — сбивчивый доклад матроса. Когда Черпак пыгается объяснить, почему ему срочно нужен сигнальный пистолет, — это именно оно.

Анкерок — боочнок для вина или воды ёмкостью в 1 анкер. Вода на нашей шлюпке хранится именно в нём.

Ахтерштевень — брус, к которому подвешивается руль. Шкет в начале игры сидит около него.

Бакборт — левый борт. Называют «задним» (от англ. *back* — спина), так как рулевой на судне стоял лицом вправо.

Баклан — жаргонное слово, обозначающее любую птицу; ругательство в адрес невнимательного или глупого человека. Пробакланить — значит, пропустить что-либо. Бакланить — есть или пить в одиночку.

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

Бимс — поперечная балка, связывающая бортовые ветви шанпоуга и придающая судну поперечную прочность.

Борт — боковая сторона судна. Фраза «Сноб за бортом!» означает, что данный персонаж попал в воду и плавает около шлюпки.

Боцман — старший палубной команды. В море — второе лицо после капитана. На парусных судах боцман часто самый авторитетный и сильный матрос (в точности, как наш Боцман). Жаргонное обозначение — чиф.

Бросательный конец — лить (тонкий трос), имеющий на одном конце парусиновый, набитый песком и оплетённый сверху мешочек (грузик). С помощью бросательного конца более толстые швартовые тросы подаются на причал. В настоящее время обычно называется «выброска».

Брочинг — резкие повороты (броски) в наветренную сторону, не поддающиеся управлению. Когда вы видите перече́ркнутую птицу на карте навигации, — происходит именно это.

Водоизмещение — вес корабля в тоннах, то есть количество воды, вытесненной плавающим судном; характеристика размеров судна. Наша шлюпка отличается очень небольшим водоизмещением.

Выстрел — горизонтально расположенное рангоутное дерево, подвешенное над водой перпендикулярно борту судна. Выстрел предназначен для крепления шлюпок, а также для посадки в шлюпки членов экипажа судна. Те, кто спасался с нашего судна, перешли на шлюпку именно по выстрелу.

Галета — сухарь из ржаной или пшеничной муки, часть сухпайка. Галет мы взяли много, а вот воды мало.

Гальюн — отхожее место для команды. К примеру, Капитан может ругаться так: «Сноб, не будешь грести — заставлю всю жизнь гальюны чистить!»

Дельные вещи — литые, кованные и другие части и детали оборудования судна.

Дифферент — разность углубления носом и кормой. Если Шкет сядет на нос, а Боцман к рулю — будет дифферент на корму.

Дрейф — отклонение движущегося судна от курса под влиянием ветра или течения. Если никто не грёбёт, судно дрейфует в случайную сторону (это происходит при взятии верхней карты навигации).

Капитан — главное лицо на судне. Жаргонный термин — мастер.

Кабельтов — мера длины, равная одной десятой морской мили (чуть более 185 метров).

Картушка — подвижный диск с делениями в компасе.

Калабаха — матрос-плотник.

Киль — основная продольная связь корабля, расположенная по всей его длине в нижней части. Персонажи на шлюпке сидят вдоль кили, проходящего у них под ногами.

Кнехты — парные тумбы, на которые крепятся тросы при швартовке. Также на жаргоне это голова боцмана.

Компас — инструмент, показывающий направление сторон света, то есть он позволяет точно определить курс, по которому идёт судно. Шпаки Сноб, Шкет и Миледи произносят это слово с ударением на первом слоге, а морские волки Капитан, Черпак и Боцман — на втором.

Конец — неметаллический трос, используемый в работе или закреплённый на судне.

Корабль — в настоящее время военное судно (то есть «военный корабль» — это тавтология). Во времена же парусных судов — тип судна с прямыми парусами на всех мачтах.

Корма — задняя оконечность судна. На корме нашей шлюпки располагается руль.

Линёк — короткая веревка, с палец толщиной, с узлом на конце, для наказания матросов в старом флоте. Боцман очень по нему скучает.

Лощия — описание морского водоёма и руководство для плавания. Наша осталась на корабле, поэтому плывём мы практически наугад.

Магазин — плавучий склад.

Матрос — лицо из состава верхней команды на судне. Черпак, например, матрос.

Миля морская — морская единица длины, применяемая для измерений на море, равная 1,852 метра. Русская миля — 7,468 метра.

Набор судна — каркас, скелет корпуса судна, состоящий из продольных и поперечных связей.

Оплётка — конец снасти, заплетённой особым способом для предотвращения его от развивки. Такой способ используют не только моряки, но и современные туристы.

Осадка судна — отстояние от грузовой ватерлинии самой нижней точки выступающей части судна. Если кого-нибудь выкинуть с шлюпки, её осадка уменьшится.

Ослик — обидное прозвище матроса от «OS» — ordinary seamen (рядовой матрос). Боцман иногда называет так Черпака.

Пайол — съёмный деревянный настил на дне шлюпки.

Полундра — восклицание, первоначально означавшее «Берегись, падает сверху!». В настоящее время используется как синоним слова «берегись». Сохранилось со времён парусного флота, когда матросы, работая на мачтах или реях, могли уронить инструмент или какую-либо деталь парусного вооружения судна и предупреждали об этом всех находящихся внизу на палубе криком «Берегись!».

Посудина — жаргонное название для судна (старого или ненадёжного).

Прикол — вертикальный или наклонный стержень на берегу для привязывания судна.

Прихватить — слегка закрепить; наскоро привязать.

Приспособа — вещь для выполнения той или иной работы.

Зонтик для капитана — это приспособа для защиты от жары.

Растрясти — жаргонный термин, обозначающий ситуацию, когда кого-либо заставили поделитья чем-то ценным. «Растрясли Шкета на воду» — получили у него припас с водой.

Руль — вертикальная пластина (перо руля), поворачивающаяся на оси (баллере) в кормовой подводной части судна. Служит для поворота судна в ту или иную сторону. В нашем случае рулевой определяет выбор карты навигации.

Рундук — ящик или ларь для хранения личных вещей, устанавливаемый во внутренних помещениях корабля. В рундуке на носу нашей шлюпки лежат все припасы.

Табанить — грести распашными вёслами против обычного хода, чтобы шлюпка двигалась кормой вперёд. Восклицание уместно, если по каким-либо причинам вы хотите посоветовать рулевому выбрать карту навигации с перече́ркнутой птицей. «Протабанить шанс» — упустить возможность.

Тубрики — жаргонное название местной валюты. Тубрики или тугрики попадаютс в рундуке с припасами, их очень уважает Капитан.

Траве́з — направление, перпендикулярное курсу судна.

Узел — единица скорости судна, соответствующая одной морской миле в час.

Утка — точёная деревянная планка или отливка, закреплённая неподвижно и служащая для крепления тонких тросов.

Фальшборт — продолжение борта выше открытой верхней палубы. Служит ограждением, предохраняющим от падения за борт.

Черпак — часть утвари; жаргонное обозначение опытного матроса.

Шкипер — хозяин корабельного имущества и материального снабжения военного корабля. На нашей шлюпке шкипером считается тот, кто сидит на носу у рундука. Черпак называет шкипера жаргонным словом «барыга».

Штурман — помощник капитана, специалист по кораблевождению. Не выплыл.

Шпангоут — ребро остова судна.

Шкрябка — приспособление для очистки металлических частей судна от ржавчины.

Якорь — приспособление для удержания судна на месте.

ВОПРОС-ОТВЕТ

Для чего нужны карты банки?

Персонажей вы кладёте около себя, а карты банки — на середину стола. Так понятно, кто есть кто и кто где сидит в лодке.

Какие карты закрытые, какие — открытые?

Закрытые находятся в руке у игрока и не видны никому. Их вы держите в своих руках (а на лодке они находятся под скамьёй-банкой). Открытые находятся перед вами на столе — на лодке они находятся в руках у вашего персонажа: в случае чего ваш персонаж вместе с ними вылетает за борт. Когда в правилах говорится «со всеми картами в руках», имеются в виду только открытые карты. Если персонаж за бортом тонет, то из игры выходят и его закрытые карты.

Как проходит ход?

Сначала раздаются припасы. Ближайший к носу игрок берёт количество припасов, равное количеству персонажей в сознании, смотрит, берёт один, отдаёт оставшиеся припасы следующему. Таким образом, чем дальше вы от носа — тем меньше знаете про предметы других людей и тем хуже вам достаются вещи. Потом каждый по очереди делает ход (грёбёт, дерётся, использует предметы или навыки), потом навигация (выбор карты, падения за борт, жажда), потом новый ход.

Один ход — одно действие?

Да.

Меняться местами можно с любым персонажем или только с соседом?
С любым.

Можно поменяться местами без драки?

Да, по взаимному согласию. Это займёт чей-то ход, в рамках механики игры это выглядит так: вы предлагаете обмен местами, а второй игрок тут же соглашается, и драка не происходит.

Что надо сделать, чтобы выбросить игрока за борт?

Тот, кто у руля (ближайший персонаж к колоде навигации), должен в фазу навигации выбрать карту, где сверху написано имя выбрасываемого персонажа.

Сноб и Миледи подрались — они получают жажду?

Да, но только в том случае, если в фазе навигации будет выбрана карта с изображением драки в нижней части.

Если на навигации весло, кто получает жажду?

Все те, кто грёб. Обратите внимание, рулевой может выбрать карту, не гребя сам.

Можно испытывать жажду больше раза за ход?

Да, например, за драку, за дреблю, по имени внизу карты и за огненную воду в дополнении. Каждая такая жажда приведёт к ране, если не будет воды. Одна вода снимает один маркер жажды.

Чтобы утолить жажду, надо сыграть карту воды. Она должна быть открытой или закрытой при этом?

Не важно. Вы используете любую из доступных карт воды.

Если человек сразу согласился отдать вещь без драки, то никаких маркеров усталости ни на кого не накладывается?

Верно.

Могут ли игроки говорить о том, с кем они дружат и кого ненавидят (разумеется, не показывая при этом своих карт)?

Могут. Врать тоже не воспрещается. Правда, мы советуем играть в «За бортом!» как в ролевую игру, то есть вести диалог так, как он шёл бы на шлюпке.

Верно ли я понимаю, что убитые игроки фактически могут встать из-за стола и пойти выпить успокаивающий ром в баре?

Да, если вы не играете по правилу мёртвых душ из дополнения.

Я Шкет. При воровстве открытой карты я сам выбираю, какую хочу украсть, а при игре вазкрытую я вытягиваю случайную?

Шкет со своей способностью может воровать только закрытые карты. Перед вытягиванием жертва перемешивает свои закрытые карты.

Приманка для акул — её тоже нужно бросать в свой ход или можно бросить после того, как узнаешь, какая карта навигации сыграла, чтобы на себя не бросить ненароком?

Её можно сыграть во время навигации. Главное, не выпасть за борт с ней в кармане.

Можно ли открывать карты, а затем их снова закрывать?

Нет.

Сколько можно держать закрытых карт?

Сколько угодно.

Если человек подрался дважды за ход, получает ли он два маркера усталости?

Нет, только один.

Могут ли игроки договариваться о помощи в драке взамен на что-то?

Да, разумеется. Как договоритесь, так и будет. Ещё такой нюанс: мы до игры определяем, что до того момента, как игрок примет драку или откажется от неё, стоит тишина, то есть если не было предварительной договорённости, все торги идут тогда, когда отказаться от мордобоя уже нельзя.

Приманку для акул или спасательный круг можно бросить человеку, упавшему в воду, как из руки, так и со стола?

Верно. Спасательный круг можно кинуть, только если персонаж в сознании. На персонажа без сознания круг нужно надеть заранее.

Есть ли практическая польза выкладывания карт в открытую на стол из руки, кроме как избавиться от напасти в виде Шкета?

Вы показываете, что у вас действительно есть такой предмет.

Если Шкет в свой ход ворует, то это занимает весь его ход?

Да.

Сгорает ли оружие после драки?

Только сигнальный пистолет. Это всё-таки не русская лодка, здесь монтировки ломать не принято.

Какие вещи теряет упавший в воду человек?

Все открытые карты. Если он тонет, то из игры выходят и закрытые карты.

Можно ли свободно меняться картами или даже дарить карты друг другу в ходе игры, и если да, то когда можно начинать соответствующие переговоры?

Можно. Вещи нельзя передавать только в драке.

А потерявший сознание? А мёртвый?

Потерявший сознание ничего не теряет, но каждый из персонажей может тратить свой ход на то, чтобы взять любую приглянувшуюся ему открытую вещь из припасов или одну закрытую. Если на потерявшем сознание, упавшем за борт, нет круга — он тонет, из игры выходят его закрытые и открытые карты, и никто ничего у него уже не возьмёт.

Если я сижу с открытым кругом в руке, он всегда действует?

Да, хоть пять раз падайте.

Если я надел на чьё-то бессознательное тело круг, то другой его может просто так снять?

Да. И не только снять, но и присвоить.

Компас действует один раз или он многоразовый? Если на столе нет карт навигации и я на корме с компасом, то получается, что я беру из колоды две карты и выбираю одну?

Да. Одну по общим правилам, одну за компас.

Компас просто лежит, а я тяну карту, ничего больше делать не надо?
Верно. Главное, чтобы вы с компасом были на корме.

Можно передавать весло всем в команде, чтобы «выгрести» по дополнительной карте?

Да. Но не отдавайте его врагам, а то ведь присвоят!

У меня 2 весла — я тяну 4 карты навигации?

Да, двумя как-то сподручнее.

Выкладывание зонтика занимает весь ход?

Да.

Человек, выбирающий карту навигации, смотрит на карты, разыскивая наиболее выгодную, или выбирает карту вслепую?
Конечно же, смотрит.

Если кинуть спасательный круг человеку за бортом в сознании, то круг остаётся у того человека?

Да.

Можно вооружиться ножом, пистолетом и веслом?

Да. Вы теперь особенно опасны.

Можно уничтожить предмет, просто выкинув его в воду? Например, предложить так: «Давайте отнимем нож у Шкета и выкинем его!»
Да, можно. Так можно утопить даже спасательный круг.

Если персонаж без сознания в лодке и на карте навигации его имя среди получивших жажду, то он умирает? Ведь предметы он использовать не может.

В правилах это явно не указано, но в оригинальном фильме человеку без сознания давали воду. Мы думаем, другим игрокам можно давать воду за него.

Правда, что если есть маркер ранения, то персонаж теряет 1 силу?

Нет, сила всегда одна и та же. Она просто определяет, сколько ран вы можете получить, но не меняется во время игры.

Когда выкладывать оружие — до боя или во время?

До — чтобы запугать или защитить его от Шкета. Во время — чтобы был сюрприз.

Чем разыгранная карта отличается от сыгранной?

В первом ходу можно достать аптечку и положить её перед собой, чтобы не украл Шкет. В третьем, например, ходу с её помощью можно кого-то вылечить. А можно достать аптечку за один ход и сразу кого-то вылечить.

То есть открытие карты — это целый ход?

Можно открывать свои карты в любой момент, кроме случаев, когда на них уже показал Шкет при воровстве. При этом переворот карты не означает отмену возможности погрести, например, или выполнить другое действие хода.

Можно открыть две карты в свой ход?

Открывать можно любое количество карт за ход. А вот использовать (сыграть) можно только одну.

Что дальше делает тот, кто выпал за борт?

Выплывает к шлюпке с новой раной. Или не выплывает, если рана последняя.

Каким образом дух призывает кровожадных акул?

Нечеловеческим усилием воли. А вообще игрок просто говорит, есть акулы или нет.

Человек у руля потерял сознание. Я сижу рядом. Теперь я рулю?
Верно.

Можно ли отобрать открытый пистолет?

Не получится, ведь его владелец выстрелит вам в голову в драке.

В каком порядке исполняются карты навигации?

Птицы, падения за борт, жажда.

Шкет дважды получил по голове от Боцмана. На навигации выяснилось, что он падает за борт и испытывает жажду. Вода у него есть. Что с ним будет?

Сначала он выпадет за борт, где и потеряет сознание. Пойдёт на корм рыбаком, увьи. Спасти его мог бы только круг.

Подскажите, какой специальный навык у Боцмана?

Посмотрите на его силу и большие кулаки.

Как выбираются персонажи, если нас пятеро человек?

Тянете персонажей. Один остаётся. Его карты вынимаются из дружбы и ненависти, дальше — как обычно.

Черпака может покусать акула?

Да.

Если Черпак упал за борт, он теряет свои вещи?

Да.

Я на руле. У меня карта с чайкой, где я падаю за борт, — и карта без чайки, где я не падаю за борт. Обязательно брать карту с птицей?

Нет, не обязательно.

От падения за борт вода не спасает?

Совершенно не спасает.

Боцман подрался с Шкетом за место на корме. Победил. Пересел. Кто ходит следующим? Ходит ли Шкет в этом ходу?

Шкет ходит в свою очередь (очередь определяется на начало хода). Если Боцман будет на корме до конца хода, рулить будет он.

У меня открытый круг. Можно бросить другу за бортом?

Можно. А можно помахать другу ручкой.

Я дерусь за закрытую карту с Боцманом. В драке выясняется, что это дубинка. Я отнимаю её?

Если это была последняя закрытая карта — да. Если не последняя — вы берёте одну из закрытых.

Джефф Сядек, автор игры, подсказывает, что после драки вы можете выбрать любую открытую вещь или случайную закрытую, если таковые имеются.

Что почитать по стратегии игры?

Пара советов есть в правилах дополнений.

По какому фильму игра?

«Lifeboat», Альфред Хичкок. Довольно легко найти. Замечательный старый фильм — кстати, очень рекомендуем.

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРА

Автор благодарит N. Sofge, B. Whitacre, D. Lien, T. A. Rowe. «Игра посвящается Арден Морю Сядек, которая продолжает наполнять мою жизнь радостью каждый день».

ИЗДАНИЕ

Игра выпущена компанией «Магеллан» по лицензии компании Gorilla Games. Правила переведены компанией «Мосигра». Задать вопросы по правилам, написать отзыв об игре или увидеть новые модификации правил можно по адресу: **mosigra.ru**.

	
mglan.ru	mosigra.ru
© 2001, Джефф Сядек (Jeff Siadek).	
Автор игры: Джефф Сядек (Jeff Siadek).	
Художник:</	