

Спасательная шлюпка / Lifeboat

© 2001 Джефф Сядек (Jeff Siadek)

Автор игры: Джефф Сядек (Jeff Siadek)

Художник: Стивен К. Раттер (Stephen K. Ratter)

Арт-директор: Фред Девис (Fred Davis)

Русский перевод правил: Роман Коновал aka romanko

Версия перевода: 1.0

Вы - один из шести персонажей, дрейфующих в море в одной спасательной шлюпке эпохи короля Эдуарда. Вместе с вами в шлюпке находятся Ваш самый любимый друг, самый ненавистный враг и несколько других хитрых персонажей. В каждом раунде Вы будете делать действие (грести, менять место в шлюпке, грабить кого-то, использовать специальную карту или ничего не делать). В конце хода карта Навигации определяет, кто оказывается за бортом и/или испытывает жажду. Если карта показывает птицу - Вы приближаетесь к земле. Игра заканчивается сразу же, как только покажется 4 птица.

Подсчёт очков в конце игры

Когда показывается четвёртая птица, игроки подсчитывают очки следующим образом:

- Персонаж жив: очки за выживание
- Персонаж в лодке (независимо от того жив или мёртв): сумма очков за деньги, драгоценности и картины (*в руке или выложенные перед Вами*)
- Ваш друг жив: очки за выживание персонажа
- Ваш враг мёртв: его значение силы.

Обратите внимание, что все эти условия независимы - даже мёртвый игрок получает очки, если его враг умирает, друг выживает или есть оставшиеся наследникам после него сокровища.

Если Вы свой собственный друг - Вы Нарцисс и получаете очки за выживание дважды (но имейте в виду, никто не прикрывает Вашу спину).

Если Вы свой собственный враг - Вы психопат. Вы получаете очки за смерть каждого другого персонажа в шлюпке. Психопаты не получают очки за собственное выживание или смерть, кроме случая когда Психопат является также и Нарциссом. В этом случае он получает очки за своё выживание один раз.

Если Ваш друг и враг - одно лицо, Вы получаете очки либо за выживание персонажа, либо за его смерть.

Компоненты игры

Эти правила

42 карты снаряжения
6 карт персонажей
6 карт посадочных мест
6 карт врагов
6 карт друзей
24 карты навигации

Подготовка к игре

Перетасуйте колоду персонажей и сдайте по одной карте каждому игроку. Перетасуйте отдельно колоды Врагов и Друзей и раздайте по одной карте из каждой колоды каждому игроку (эти карты нужно хранить в секрете от других игроков). Перетасуйте колоду Снаряжения и сдайте по одной карте каждому игроку. Положите колоду Снаряжения возле левого края стола (на носу шлюпки). Выложите карты посадочных мест в ряд начиная от колоды Снаряжения направо в следующем порядке: леди Лорен, сер Стивен, Капитан, Старпом, Лягушатник, Ребёнок. Карты посадочных места задают расположение персонажей в шлюпке. Перетасуйте колоду Навигации и положите её справа от Ребёнка (на корме шлюпки).

Каждый раунд - это один день в море. Он состоит из следующих фаз:

Выбор снаряжения, Действия, Навигация

Выбор снаряжения

Персонаж, который находится ближе всего к колоде Снаряжения, вытягивает из неё столько карт, сколько осталось живых персонажей в сознании. Он выбирает одну из вытянутых карт, оставляет её себе, а оставшиеся карты передаёт ближайшему к нему персонажу в лодке. Этот персонаж выбирает и оставляет себе одну карту и передаёт оставшиеся карты дальше, пока все карты Снаряжения не будут разобраны персонажами. Персонажи без сознания не участвуют в выборе снаряжения. Во время этой фазы обмен картами Снаряжения запрещён. После того, как колода снаряжения закончится, эту фазу нужно пропускать. Колода Снаряжения не перетасовывается.

Порядок ходов определяется расположением персонажей на начало раунда.

Во время фазы Действий все персонажи могут свободно обмениваться картами, кроме случая, когда происходит Драка.

Действия

Начиная с ближайшего к колоде Снаряжения персонажа и продолжая в направлении колоды Навигации, каждый игрок осуществляет одно из следующих действий

1. Ничего не делать
2. Грести
3. Поменяться местами

4. Грабить

5. Специальное действие (если позволяет карта)

Грести - Вытяните две карты из колоды Навигации. Посмотрите на них и решите относительно каждой, положить ли её в колоду Гребли (рядом с колодой Навигации) или под низ колоды Навигации. Положите маркер на правую часть карты Вашего персонажа, чтобы показать, что Вы в этом раунде гребли и можете испытать жажду в конце раунда.

Поменяться местами - Договоритесь с любым персонажем об обмене местом в шлюпке. Если персонаж отказывается меняться - начинается Драка (см. ниже).

Грабить - Заявите, у кого и какую карту Вы забираете. Вы можете забрать карту уже выложенную игроком или случайную карту с руки игрока. Если игрок отказывается отдать Вам карту добровольно, начинается Драка (если Ребёнок забирает карту с руки игрока, то Драка не начинается).

Специальное действие - требуется ход для того чтоб использовать сигнальный пистолет, зонтик или аптечку. Открытый зонтик остаётся в игре до тех пор, пока Вы не окажитесь за бортом. Аптечка и сигнальный пистолет сбрасываются в отбой сразу после использования.

Драка

Во время ограбления или обмена местами, жертва должна либо согласиться, либо сказать "Драка". Мертвый персонаж или персонаж без сознания не может начать или присоединиться к драке. Драка не является действием. Сдвиньте карту посадочного места атакующего персонажа немного вверх относительно линии карт посадочных мест. Карту защищающегося персонажа сдвиньте слегка вниз. Другие персонажи могут присоединиться к драке, сдвинув карту вверх или вниз в зависимости от того, какую сторону в драке они хотят поддержать. Каждый игрок может сыграть карту оружия на своего персонажа. Карта оружия добавляет силу на время драки и остаётся открытой (и будет потеряна, если персонаж окажется за бортом позже). Возможны договорённости о помощи, но обмен (или передача карт) запрещены до конца драки. После того как персонаж вступил в драку, у него нет возможности выйти из неё. Когда становится очевидным, что никто больше не присоединиться к драке и не сыграет карту, драка заканчивается. Побеждает сторона, чья суммарная сила больше. В случае одинаковой силы побеждает защищающаяся сторона. Каждый персонаж с проигравшей стороны получает одну рану. Пометьте их маркером Раны. Поместите слева от карты каждого участвовавшего в драке персонажа маркер. Карта Навигации, которая вскрыется позже, может показать, что эти персонажи испытывают жажду. Если победила защищающаяся сторона, больше ничего не происходит. Если победила нападающая сторона, то нападающий получает то, что стало причиной драки (*даже если защищающийся сыграл во время драки карту, из-за которой драка началась*). На этом действие нападающего заканчивается.

Бессознательное состояние

Если число Ваших ран равно Вашей *начальной* силе Вы теряете сознание. Вы не можете тянуть или играть карты или выполнять действия. Другие игроки могут забирать у вас карты или меняться с Вами местами, и вы не можете в ответ начинать драку. Другие персонажи могут играть на Вас картами. Если Вы окажитесь за бортом Вы умрёте, кроме случая, если у Вас есть спасательный круг.

Смерть

Если количество ран превышает *изначальную* силу Вашего персонажа, он умирает. Вы не можете тянуть или играть карты, а также выполнять действия, но вы получите очки за вещи на вашем теле, когда шлюпка достигнет берега (вещи получают Ваши наследники). Также Вы получите баллы, если выживет Ваш друг или умрёт Ваш враг. Также как и потерявшего сознание у Вас могут отобрать карты, поменяться с Вами местами или выбросить Вас за борт. Если вы окажитесь за бортом, Ваши вещи утонут вместе с Вами, заберите все ваши карты и карту посадочного места со стола.

Навигация

Ближайший к колоде навигации персонаж в сознании смотрит все карты колоды Гребли, выбирает из них одну и открывает её. Остальные карты ложатся под низ колоды. Если в колоде Гребли нет ни одной карты, тянется и играет верхняя карта из колоды Навигации. Открытая карта навигации трактуется следующим образом.

Птица

Если на карте есть птица, положите маркер птицы возле колоды навигации. Перечёркнутая птица означает, что нужно убрать маркер птицы. Если появившаяся птица уже четвёртая, шлюпка добралась до берега. На этом игра заканчивается подсчётом очков.

Человек за бортом

Любой персонаж, кроме Лягушатника (он отличный пловец), получает одну рану, оказавшись за бортом, кроме случая, когда у него есть спасательный круг или кто-то этот круг персонажу бросил. Если кто-то играет карту ведра с приманкой (или эта карта лежит открытой перед персонажем, оказавшимся в воде), все персонажи оказавшиеся в воде (даже Лягушатник) получают по одной ране от приплывших акул. Персонаж, оказавшийся за бортом, теряет все вскрытые перед ним карты (кроме спасательного круга). Бессознательный персонаж, попавший в воду, умирает, если у него нет спасательного круга. *Другие игроки не могут бросить спасательный круг бессознательному персонажу за бортом.*

После получения всех причитающихся ему ран, выживший персонаж возвращаются в лодку.

Жажда

Есть три способа испытать жажду:

- Если Вы гребли *в раунде* и в Навигационной карте появилось весло
- Если Вы дрались *в раунде*, и в Навигационной карте появился знак драки
- Если Ваше имя появилось в Навигационной карте в секции "Жажда"

За каждую испытанную жажду (их может быть максимум три, если Вы гребли, дрались, и появилось Ваше имя) Вы должны потратить карту воды иначе вы получаете ранение.

Независимо от того сколько раз Вы дрались в раунде, жажда из-за драки испытывается одна.

Конец раунда

Положите карту Навигации под низ колоды Навигации и начните новый раунд.

Карты

Персонаж в сознании может сыграть одну или несколько карт. Например, сыграть оружие для помощи в драке или компас для помощи в навигации или любую другую просто для того, чтоб показать её и таким образом, чтоб Ребёнок не смог её украсть (*но Вы не можете играть карту, если Ребёнок заявил, что забирает у Вас карту с руки*). Сыграть карту означает положить её лицом вверх перед собой. Открытую карту можно использовать до тех пор, пока персонаж не окажется за бортом или её не отберут.

Некоторые карты, например вода, сигнальный пистолет или ведро с приманкой используются один раз и сбрасываются в отбой.

Меньше чем шесть игроков

Если игроков пять или четыре, уберите одну или две карты персонажей, и соответствующие карты посадочных мест, друзей и врагов. Если игроков ещё меньше поиграйте в другую игру.

FAQ

Могу я начать драку потому, что мне не нравится кто-то?

Нет, только нежелающий подчиниться грабежу или смене мест персонаж в сознании может начать драку.

Особые благодарности

Нилу Софгу, Брюсу Уитакре, Денису Лиену и Тони А. Роуе.

Игра посвящается Арден Моро Сиядек, которая продолжает наполнять мою жизнь радостью каждый день.

Исправления опечаток и другие вкусности (например, вариант с Правилom Акул) можно найти по адресу:

www.gorillaboardgames.com

Вопросы и комментарии направляйте по адресу:

questions@gorillaboardgames.com

Примечания к русскому переводу:

Это перевод издания Gorilla с некоторыми уточнениями, который дал автор игры на форуме BGG. Эти уточнения по тексту отмечены *курсивом*.

Буду рад исправить все замеченные неточности и ошибки. Пишите по адресу rkonoval@gmail.com.