

ПОВНЕ ВИДАННЯ

LIFЕВОАТ

ЗА БОРТОМ

КОМПОНЕНТИ БАЗОВОЇ ГРИ:

6 КАРТОК ПЕРСОНАЖІВ
6 КАРТОК ВОРОГІВ
6 КАРТОК ДРУЗІВ
6 КАРТОК БАНОК

42 КАРТКИ ПРИПАСІВ
24 КАРТКИ НАВІГАЦІЇ
45 ЖЕТОНІВ

ДОПОВНЕННЯ "РІДКА СМІЛИВІСТЬ":

1 КАРТКА ПЕРСОНАЖА
1 КАРТКА ВОРОГА
1 КАРТКА ДРУГА
1 КАРТКА БАНКИ

3 КАРТКИ ПРИПАСІВ
3 КАРТКИ НАВІГАЦІЇ

ДОПОВНЕННЯ "ЛЮДОЖЕРСТВО":

1 КАРТКА ПЕРСОНАЖА
1 КАРТКА ВОРОГА
1 КАРТКА ДРУГА
1 КАРТКА БАНКИ

2 КАРТКИ ПРИПАСІВ
4 КАРТКИ НАВІГАЦІЇ



ДОПОВНЕННЯ "ПОГОДА":

10 КАРТОК ПОГОДИ

ПОКАЖЧИК

Компоненти гри.....	1
Над грою працювали.....	2
Підготовка до гри.....	4
Перебіг гри:	
Ранок: роздача припасів.....	6
День: час діяти.....	8
Бійка.....	12
Вечір: куди вирушить шлюпка.....	14
Підрахунок очок.....	17
Компоненти детально:	
Картки персонажів і банки.....	18
Картки друзів та ворогів.....	18
Картки навігації.....	19
Картки припасів.....	20
Правила доповнень.....	22
Коротка пам'ятка.....	24

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор гри: Джеф Сядек

Українська локалізація

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладач: Антон Мінаков

Верстальник: Владислав Дімаков

Коректори: Степан Бобошко, Тетяна Рижикова

Ознайомитися з оглядом та
відеоправилами гри ви
можете за посиланням:



Ексклюзивний дистриб'ютор
на території України: ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57
www.games7days.com



Повідомлення від Старпола:

Після нічного шторму ранок зустрічає нас штимелем... Саме час насолодитися морським повітрям та прийняти сонячні ванни. Поки на капітанському містку гамірно, Маммі драїть палубу, а Матрос перевіряє рятувальне спорядження, я оглядаю наслідки нічної качки. Доктор п'є каву і спостерігає за сером Стівеном і леді Лорен, які усамітнилися на носі корабля і уявляють себе на «Титаніку», мадам Вонг шукає з ким би перекинутися по чарві.

Спускаюся в трюм.

Капітан (Останній запис у бортового журналі)

8:36 Старпол доповів, що маємо серйозне пошкодження. Точу нижче ватерлінії дупинити неможливо. Спускаємо шлюпку на воду. Беремо найнеобхідніше, залишаємо корабель.



Ви дивом врятувалися під час кораблетрощі у відкритому морі. Пощастило вам чи ні, судить самі. Тому що зараз ви дрейфуете у весельній шлюпці в товаристві малознайомих вам людей, серед яких є ваш найкращий друг і заклятий ворог. Кому з вас пощастить дістатися берега, і чи не пошкодуєте ви, що опинилися тут, покаже час.

У кожному раунді (а це один день, проведений у морі), ви зможете вєслувати, мінятися місцями в шлюпці, забирати предмети в інших гравців, провокувати бійки або втручатися в них, використовувати предмети або просто спокійно спостерігати за тим, що роблять інші.

Наприкінці раунду обрана картка навігації визначить тих, хто відчуватиме спрагу та/або опиниться в морі, впавши за борт. Картка навігації наблизить вас до порятунку, якщо на ній буде зображено чайку. Саме так, четверта чайка ознаменує порятунок — ваша шлюпка торкнулася суші.

Ваша мета — не просто врятуватися, а набрати якомога більше очок. Ви отримуєте очки: за своє виживання, за вашого друга, якщо він залишиться живим, за вашого ворога, якщо він помре, а також за цінні речі, які зможете зберегти при собі.



Хочу побажати вам удачі, виражених рішень та розумних дій. Пам'ятайте, що здатність домовлятися, уміння переконувати, обґрунтовано сперечатися і відчувати, коли потрібно і можна поступитися, допоможе вам не лише вижити, а й перемогти у цій непростій пригоді.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

1. Відберіть картки персонажів за кількістю гравців (4–6, якщо граєте без доповнень, до 8, якщо граєте з доповненнями). Зайві картки персонажів приберіть у коробку — ці персонажі не беруть участі в пригоді. Перемішайте вибрані картки і роздайте кожному гравцю по одній у відкрити. Тепер ви знаєте, хто є хто.

2. З колод друзів та ворогів приберіть картки персонажів, які не беруть участі у цій партії.

3. Перемішайте колоду друзів та роздайте кожному гравцю по одній картці. Тепер у вас є друг, але ніхто не повинен знати, хто він. Зберігайте картку друга в таємниці від інших гравців.

4. Перемішайте колоду ворогів та роздайте кожному гравцю по одній картці. Тепер ви знаєте вашого заклятого ворога. Як ви вже здогадалися, ніхто не повинен знати, хто він. Зберігайте картку ворога в таємниці від інших гравців.

5. Час розміститися у шлюпці — кожному зайняти свою банку. Візьміть картки банок відповідно до тих персонажів, які беруть участь у пригоді. Розмістіть їх у такому порядку (від носа до корми):

леді Лорен, сер Стівен, Капітан, Старпом, мадам Вонг, Матрос, доктор Хартер, Малий.

Якщо ви граєте меншим складом, порядок початкового розміщення в шлюпці зберігається, але без карток відсутніх персонажів.

6. Перетасуйте всі картки припасів (докладніше на сторінці 20 «Картки припасів»). Якщо ви граєте з доповненнями, додайте картки припасів з них. Роздайте кожному гравцеві по одній картці. Не показуйте отриману картку, ще не час.

7. Картки, що залишилися, покладіть на ніс шлюпки.

8. Підготуйте колоду навігації. Якщо ви граєте з доповненнями, додайте картки навігації з них. Перетасуйте колоду та розмістіть її на кормі шлюпки.

9. Розмістіть жетони неподалік від шлюпки.



Усе готове до вашої пригоді! Стривайте, я займу ще трохи вашого часу, аби ви могли зосередитися на деяких деталях.

ПРИКЛАД ПІДГОТОВКИ ДО ГРИ ВШІСТЬОХ:





Добрий ранок. Настав перший день після кораблетроші...

ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен раунд — це один день у морі, який складається з трьох фаз:

1. **Ранок:** роздача припасів.
2. **День:** виконання дій.
3. **Вечір:** навігація (підсумок дня).

РАНОК: РОЗДАЧА ПРИПАСІВ

Якщо це ваша перша гра, беріть воду чи аптечку. Якщо немає ані того, ані іншого, рекомендую взяти щось, що допоможе вам у бійці — те, що збільшить вашу силу. Якщо вам дісталися самі коштовності — беріть щось, з чим розберетеся, що стане у пригоді, а що — ні.



1. Гравець, який сидить ближче до носа шлюпки (до колоди припасів), бере стільки карток з колоди припасів, скільки гравців є притомними.

- ✦ Якщо в колоді припасів не вистачає карток на всіх гравців, значить, не пощастило тим, хто сидить далі від носа шлюпки;
- ✦ Якщо колода припасів закінчилася, пропустіть цю фазу і перейдіть до наступної;
- ✦ Непритомні або мертві персонажі не беруть участі у розподілі припасів — картки припасів на них брати не потрібно.

2. Подивіться картки та оберіть собі одну. Вибрану картку покладіть перед собою долілиць. Під час роздачі припасів не можна обмінюватися картками.

3. Картки, що залишилися, передайте наступному гравцю, який сидить за вами у шлюпці (ближче до корми), пропускаючи тих, хто неpritомний.

- ✦ **Важливо.** Передавайте картки саме в тому порядку, в якому персонажі сидять у шлюпці. Ваше розташування за столом не має значення.

4. Кожен притомний гравець виконує 2-й та 3-й кроки.



ПРИКЛАД РОЗДАЧІ ПРИПАСІВ

У колоді припасів залишилося лише три картки.

Леді Лорен бере усі три у фазі ранку та забирає собі одну.

Кількість поранень сера Стівена відповідає показнику його сили. Тому він непритомний і не бере участі у роздачі припасів. Дві картки передають повз нього Капітану.

Капітан обирає собі одну картку з двох, тому Старпому не залишається нічого іншого, як забрати останню.

Що поробиш, Матрос і Малий нічого не отримають.



Бачу, ви швидко розібралися з ранковою знахідкою. Сонце в zenіті — день у самому розпалі. Переходьте до наступної фази.

ДЕНЬ: ЧАС ДІЯТИ

Кожен притомний гравець у шлюпці виконує одну з доступних дій. Першим починає гравець, який перебуває найближче до носа шлюпки. Після того, як гравець виконав дію, право виконати дію переходить до наступного гравця (напрямо: від носа до корми). Фаза закінчується, коли останній гравець виконує свою дію.

Важливо! Під час цієї фази гравці можуть помінятися місцями у шлюпці, але це не вплине на черговість ходу. Незалежно від переміщень у цій фазі черговість зберігається і відповідає розташуванню гравців на початку дня.

Якщо ви впевнені в собі й відчуваєте, що сила на вашому боці, ви маєте право не виконувати свої обов'язки або не дотримуватися домовленостей з іншими гравцями. Саме так, у цій шлюпці кожен сам за себе.



ДОСТУПНІ ДІЇ

Веслувати: ви берете дві картки з колоди навігації і можете відкласти до двох карток.

Ви можете вибрати картку або картки навігації, які підійдуть вам, або навпаки позбавитися карток навігації, які можуть нашкодити вам увечері.



Ви втомитеся (отримайте відповідний жетон втоми), а увечері це може призвести до поранення.

Помінятися місцями у човні: ви обираєте гравця і кажете, що хочете помінятися з ним місцями.

Ви можете сісти на корму, щоб увечері обрати картку навігації, або ближче до місця отримання припасів.

Вам можуть відмовити, і це призведе до бійки (докладніше на сторінці 12 «Бійка»). Втома від бійки може викликати спрагу наприкінці дня, а це вже може призвести до поранення. Якщо ви програєте у бійці, то гарантовано отримаєте поранення.



Забрати картку припасів у іншого гравця: ви обираєте гравця і намагаєтесь забрати у нього картку припасів.

Якщо вам вдасться забрати картку, то у вас буде більше карток, а в іншого гравця менше.

Якщо гравець вам відмовить, то бійка неминуча, а отже й усі її наслідки.

→ Малий може вкрати картку припасів непомітно. Здібність Малого дозволяє безкарно красти лише закриті картки. Якщо він вирішить вкрати картку, яка лежить перед гравцем відкритою, це може призвести до бійки, якщо власник картки буде проти такого нахабства.

Розіграти спеціальну картку: аптечку, парасольку чи сигнальний пістолет. Спеціальні картки можна розігравати лише вдень (докладніше на сторінці 20 «Картки припасів»). За дію можна розіграти лише одну зі спеціальних карток.

Спеціальні картки "Аптечка", "Парасолька", "Сигнальний пістолет" може бути розіграно лише у цю фразу. Аптечка відновлює одне поранення, парасолька рятує від спраги, сигнальний пістолет наблизить вас до суші.



Пропустити хід: не виконувати дії.

Так ви скорочуєте ймовірність отримання поранення до мінімуму.

Ваша бездіяльність може комусь не сподобатися, причому не тільки тому, у кого ви в ворогах.



Вам усе зрозуміло? Якщо так, то я вам не вірю. Далі познайомимося з кожною дією докладніше. Запевняю вас, «по ходу розберемося» тут не пройде.

ВЕСЛУВАТИ

Візьміть дві верхні картки з колоди навігації. Нікому не показуйте. Виберіть картки, вигідні вам, і покладіть біля колоди навігації долілиць, решту карток покладіть під колоду навігації. Ви можете повернути під колоду навігації одну чи дві картки, або не повертати жодної, якщо вважаєте це необхідним.

✦ Ви можете скористатися веслом. Кожне весло дозволяє взяти на одну картку більше з верху колоди навігації.

✦ Після того, як застосували весло, ви можете віддати його іншому гравцю.

Веслом можна не лише веслувати, а й застосувати його не за призначенням — наприклад, використати під час бійки.



Ви сьогодні веслували — ви дуже втомилися. Покладіть жетон втоми із символом весла на свого персонажа, щоб не забути, хто наближав усіх до порятунку. Увечері дізнаємося, до чого призведе ваша втома.



На цьому дію веслування закінчено, але до переходу далі радимо з'ясувати, як саме працюють картки навігації.



Можна дізнатися, як працює картка навігації на сторінці 19.

РОЗІГРАТИ СПЕЦІАЛЬНУ КАРТКУ

За дію можна використати лише одну зі спеціальних карток. Після того, як картку було розіграно, ваша дія відразу закінчується (докладніше на сторінці 20 «Картки припасів»).

ПОМІНЯТИСЯ МІСЦЯМИ АБО ЗАБРАТИ КАРТКУ

Оберіть персонажа, чие місце вам сподобалося або у якого ви хочете забрати припас, і повідомте йому про це. Ваша дія може призвести до бійки (див. далі).

Тадаю, вам не варто пояснювати, що непристойно, а тим паче мертвому, персонажу не потрібно повідомляти про свої наміри. Просто зробіть, що хотіли, і все.



Ви гравець, на чие місце претендують або чий припас хочуть відібрати. Перш ніж заперечити, подумайте — ваша незгода призведе до бійки (читайте далі). Бійка призводить до втоми, яка ввечері може призвести до спраги. Якщо ви вирішуєте поступитися, то або міняєтеся місцями з тим гравцем, який побажав зайняти ваше місце, або даєте можливість забрати одну з ваших карток припасів.

✦ Якщо вибір падає на одну із закритих карток, перемішайте їх та надайте можливість обрати випадкову.

✦ Зміна місць не призводить до зміни черговості ходу гравців. Черговість на цей день визначено на початку дня, і її не можна змінити!

Якщо ж справа дійшла до бійки, то суперечку вирішують саме за її результатами. Переміг нападник та його команда — потрібно помінятися місцями або віддати картку; нападник та його команда програли — всі залишаються при своєму.

Усі, хто брав участь у бійці, кладуть жетон втоми із символом бійки на картку банки свого персонажа, а ті, хто програв, — по одному пораненню на додачу.



Малий може скористатися своєю здібністю і забрати закриту картку припасів непомітно. Непомітно — означає, що дія не спричинить наслідків у вигляді бійки.

Як це відбувається:

- Малий повідомляє, кого він хоче пограбувати;
- гравець, якого обрав Малий, не може відкривати картки припасів до кінця ходу Малого;
- Малий забирає в гравця одну із закритих карток припасів;
- на цьому дія Малого закінчується.

✦ Малий може непомітно красти лише закриті припаси.

✦ Як і будь-яку дію, дію поцупити картку припасу можна виконати лише один раз за хід.

Якщо справа дійшла до бійки, то скасувати ані бійку, ані вашу участь у ній вже не можна.



Просто плисти до берега дуже нудно і несправедливо, тому настає момент, коли колузь тиснуть мізки, а колузь — мізки.

БІЙКА

Бійка — це визначна подія. Внаслідок необдуманної прочуханки багато хто може не допливти до берега. Але наша пригода, як і справжнє весілля... ну ви зрозуміли!



Просто так розв'язати бійку не вийде. Бійка — це наслідок незгоди на шлюпці. Причиною бійки може бути лише відмова помінятися з кимось місцями чи віддати картку припасів.

Як виглядає бійка:

1. Обидві сторони порівнюють силу своїх персонажів;
2. Додають силу своєї зброї (відкриті припаси). За потреби можуть додатково відкрити картки припасів, які збільшують силу;
3. Кличуть на допомогу інших гравців.

Урешті-решт сторони підсумовують силу свого персонажа, силу союзників, усієї відкритої зброї в себе і в союзників. У кого сила більша, той здобуває перемогу. За нічиєї перемогу здобуває той, на кого нападали.

Правила бійки:

- ✦ Не можна розпочати бійку просто так. Бійка починається автоматично, якщо ви отримали відмову на пропозицію помінятися з вами місцями в шлюпці або віддати вам картку припасу.
- ✦ Бійку скасувати не можна.
- ✦ Участь будь-якої сторони у бійці як союзника дією не вважають!
- ✦ Під час бійки не можна мінятися картками припасів.
- ✦ Під час бійки можна обіцяти, підкуповувати та шантажувати. Після бійки можна не виконувати свої обіцянки та погрози.

Як відбувається бійка:

1. Нападник (той, хто розпочав бійку) зсуває свою картку банки в шлюпці вгору.
 2. Жертва (той, на кого напали) зсуває свою картку банки в шлюпці вниз.
 3. Додайте до сили свого персонажа силу зброї (відкриті припаси).
- Домовтесь про союз. Ви можете обіцяти все, що завгодно, головне знайти тих, хто готовий підтримати вас у бійці.

4. Усі союзники зсувають свої картки банок у шлюпці: вгору чи вниз відповідно до обраної сторони у бійці.

5. Додайте до сили нападника силу його союзників та їхньої відкритої зброї. Те саме робить і сторона жертви.

6. Перемогу в бійці здобуває нападник, якщо сила його команди більша за силу команди жертви. Команда жертви перемагає у разі рівності чи переваги у силі.

Перемога нападника: він досягає своєї мети (помінятися місцями у шлюпці, забрати картку). Перемога жертви: все залишається так, як було до бійки.

Команді, що програла, в цій бійці дісталася перцю — всі учасники отримують одне поранення.



✦ Щойно кількість поранень зрівняється із силою персонажа — персонаж непритомніє. Персонаж ще не помер, але вже не може нічого робити у грі.

✦ Якщо персонаж непритомний, то наступне поранення призведе до його смерті.

7. Усі, хто брав участь у бійці, кладуть на картку банки жетон втоми із символом бійки, якщо такого жетона на ній ще немає. Ввечері картка навігації визначить, чи страждатимуть учасники бійки від спраги.

8. Бійку закінчено.

Я вам уже пропонував використовувати під час бійки весло. Зараз я вам раджу використовувати сигнальний пістолет, якщо справи у вашої команди кепські.



Усю зброю можна використовувати багато разів, окрім сигнального пістолета — він одноразовий.

Поранення персонажа не впливають на його силу в бійці.

Участь у кількох бійках за день не призводить до отримання додаткових жетонів втоми від бійки.



Який чудовий день. Усі показали себе як справжня команда. Так, так, і ти, який вирішив відсидітись осторонь і нічого не робив. Навіть не пограбував нікого. Сонце вже торкнулося горизонту, час переходити до наступної фази.

ВЕЧІР: КУДИ ВИРУШИТЬ ШЛЮПКА

Вечір — фаза, в якій вирішиться доля кожного з вас.

Подивіться, в кого які жетони втоми (хтось веслував, хтось бився). У цій фазі ці жетони можуть обернутися для когось пораненнями. Подивіться на свої поранення та поранення інших гравців. Ще є шанс щось змінити.

Надягніть на себе або на когось рятувальне коло, поділіться водою або приберезьте її для себе. Просіть про допомогу, якщо відчуваєте, що цей вечір у шлюпці може стати для вас останнім. Спробуйте викликати жалість і розповідайте, як ви старанно веслували сьогодні вдень або махали кулаками за чиясь картину. Підготуйте картку «Корм для акул», аби зробити цей вечір для когось останнім.

Гравець, чий персонаж перебуває найближче до корми і є притомним, бере відкладені протягом дня картки навігації. Цей гравець перемішує взяті картки і обирає з них одну за знайомим принципом — мінімум шкоди собі, максимум тим, хто проти нього. Інші картки покладіть під низ колоди навігації.

✦ Якщо відкладених навігаційних карток немає — візьміть верхню картку з колоди навігації.



Відкрийте вибрану картку навігації, щоб її бачили всі гравці, і розіграйте в такому порядку:

1. **Чайки.** Якщо посередині картки навігації є зображення чайки, покладіть жетон чайки на корму. Ви стали на один крок ближче до порятунку. Якщо чайку на картці перекреслено, приберіть жетон чайки з корми (якщо він був там) — шлюпку відносить течією в море. Четверта чайка означає, що ви досягли суші — ви врятувалися. Відразу переходьте до підрахунку очок, минаючи всі інші кроки.

2. Падіння за борт. Усі, кого вказано над написом «За бортом», опиняться у морі. Опинившись у морі, ви втрачаєте свої відкриті припаси (крім рятувального кола) і отримуєте одне поранення. Після цього поверніться до човна.

✦ Задля наочності жетони поранення краще викладати на картки банки.

✦ Матрос добре плаває — це врятує його від поранення, але відкриті припаси він усе-таки втратить.

✦ Мертвий або непритомний персонаж, впавши за борт, не повертається в шлюпку — його відносить течією в море. Єдиний спосіб повернутися в шлюпку у такій ситуації — це наявність у відкритих припасах рятувального кола. Якщо такого немає, приберіть картку банки цього гравця, також приберіть усі картки припасів. Хоч персонаж і загинув, він все одно в грі: під час підрахунку очок він отримає очки за друга, що вижив, і мертвого ворога.

✦ Якщо за бортом ваш ворог, і ви маєте приманку для акул, час кинути її в море. Відкрийте картку та покажіть усім, після цього приберіть картку з гри. Усі, хто впав за борт, отримують додаткове поранення (цього разу Матросу теж дістається). Акули припливуть і в тому випадку, якщо персонаж падає за борт із відкритою приманкою для акул.

✦ Немає сенсу кидати дві приманки для акул — ефект карток не підсумовуватиметься.



Приклад:

Усі падають за борт та отримують поранення, окрім Капітана, в якого є рятувальне коло, та Матроса, який не отримує поранень під час падіння за борт.

Усі відчують спрагу та скидають з руки картку води, але сер Стівен вирішує не витрачати картку, тому отримує ще одне поранення від спраги.

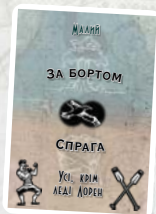
Леді Лорен сьогодні веслувала, але оскільки на картці навігації немає позначки веслування, вона не отримує спрагу від цієї втоми.

3. Спрага. Усі, кого вказано під написом «Спрага», відчувають спрагу. Якщо на картці навігації зображено весла — спрагу відчувають усі, хто сьогодні веслував. Якщо зображено символ бійки — всі, хто брав участь хоча б в одній бійці, також відчувають спрагу. Щоб уникнути спраги, скористайтеся картою припасу «Вода». Отримайте жетон поранення за кожну спрагу, яку ви не втамували.

✦ Можна отримати до трьох поранень за спрагу (ім'я персонажа під написом «Спрага», а також спрага від веслування та від бійки). Щоб скоротити кількість одержуваних поранень, потрібно витратити до трьох припасів води.

✦ Додаткову четверту та п'яту спрагу ще можуть спричинити картки погоди та картка «Рідка сміливість» з доповнень.

✦ Якщо непритомний персонаж відчуває спрагу, він отримує поранення та вмирає. Його може врятувати інший гравець, напоївши водою, — покажіть картку припасу «Вода» і скажіть, що цього персонажа було врятовано. Картку «Вода» приберіть із гри.



Приклад:

Малий випадає за борт, тому отримує один жетон поранення.

Спрагу відчувають усі, крім леді Лорен. Сер Стівен, Старпом та Матрос скидають картки води, а Капітан вимушений отримати одне поранення.

Додаткову спрагу відчувають усі, хто веслував та бився. Старпом скидає ще одну картку води, а ось у леді Лорен та сера Стівена більше води немає, тому вони отримують поранення.

4. Підготовка до наступного дня. Коли картку навігації розіграно повністю, фазу вечора закінчено. Підготуйтеся до наступного дня:

✦ Якщо посередині картки навігації є зображення чайки, покладіть жетон чайки на корму. Якщо ні, покладіть розіграну картку навігації під низ колоди навігації.

✦ Приберіть із персонажів жетони втоми.

✦ Настає ранок... перейдіть до роздачі припасів.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Час дізнатися, хто переміг. У підрахунку очок беруть участь усі персонажі: і живі, і мертві. Ваші картки цілей можна відкрити.

1. Якщо ваш персонаж вижив — отримайте стільки очок, скільки вказано у графі «Очки за виживання».

✦ Якщо персонаж **психопат** (сам собі заклятий ворог), він не отримує очки за своє виживання.

✦ Якщо персонаж **нарцис** (сам собі найкращий друг), то він отримує подвійні очки за виживання.

✦ Якщо персонаж одночасно і **нарцис**, і **психопат**, то він отримує очки за своє виживання один раз.

2. Якщо у ваших відкритих або закритих припасах є картини, готівка або коштовності, додайте стільки очок, скільки вказано на картках. Подвойте кількість очок на картках для цих персонажів: леді Лорен — прикраси, сер Стівен — картини, Капітан — гроші.

3. Якщо ваш друг вижив — приплюсуйте очки за виживання на його картці.

4. Якщо ваш ворог загинув — приплюсуйте силу з його картки.

5. Якщо один і той самий персонаж став вашим другом і вашим ворогом (але не ви самі), то ви отримаєте очки за виживання, якщо він вижив, або очки, що дорівнюють його силі, якщо він загинув.

6. Якщо ви психопат (самі собі заклятий ворог), то отримаєте по 3 очки за кожного мертвого персонажа в шлюпці, крім себе та свого друга.



Якщо нікому не вдасться вижити, то всі наші тіла та скарби поглинуть море і його мешканці. Рахувати очки немає жодного сенсу. Оголошуйте перемогу! Ним стає Море!

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК

1. Малий.

8 Друг — леді Лорен (вижила).

6 Ворог — Матрос (мертвий).

3 Картина — 2, готівка — 1.

9 Малий вижив.

Разом 26.

2. Малий — нарцис.

9 Друг — Малий (вижив).

0 Ворог — Матрос (вижив).

1 Картина — 1.

9 Малий вижив.

Разом 19.

3. Малий — психопат.

0 Друг — леді Лорен (мертва).

12 Ворог — Капітан, Матрос,

сер Стівен і Старпом (загинули).

4 Картина — 2, коштовності — 2.

0 Малий вижив.

Разом 16.

КАРТКИ ПЕРСОНАЖІВ

Сила — важливий показник здоров'я. Ваш персонаж може витримати стільки поранень, скільки він має сили. Крім того, показник сили дуже важливий під час бійки. Якщо ви втрутилися в бійку, додайте вашу силу до загальної сили вашої команди. Поранення не впливають на вашу силу.

Вживання — переможні очки, які ви отримаєте наприкінці гри, якщо ваш персонаж зможе вижити.

Здібність — кожен персонаж має особливу здібність, яка знадобиться йому під час пригоди або підрахунку переможних очок.

КАРТКИ БАНКИ



Банка — дерев'яна дошка на човні, що служить для запобігання поперечному здавлюванню шлюпки і для сидіння веслярів.

Картки банки дублюють картки персонажів та просто позначають черговість ходів гравців та їхнє положення у човні.

КАРТКИ ДРУЗІВ ТА ВОРОГІВ

Так сталося, що в шлюпці кожен має друга і ворога (під час підготовки до гри ви отримали дві картки — картку друга і картку ворога). Цю інформацію гравці зберігають в таємниці від інших учасників — це приховані цілі на гри. Тільки наприкінці гри цю інформацію буде розкрито, і кожен гравець отримає відповідні переможні очки за врятованого друга та/або за мертвого ворога.

- Якщо персонаж **психопат** (сам собі ворог), він не отримує очки за своє вживання, але отримує по 3 очки за кожного мертвого персонажа в шлюпці, крім себе та свого найкращого друга.
- Якщо персонаж **нарцис** (сам собі друг), то він отримує подвійні очки за вживання, але вижити у таких обставинах без друзів буде важко.
- Якщо персонаж одночасно і **нарцис**, і **психопат**, то він отримує очки за своє вживання один раз.
- Якщо один персонаж одночасно ваш **друг** і ваш **ворог** (але не ви самі), то ви отримаєте очки за вживання, якщо він вижив, або очки, що дорівнюють його силі, якщо він загинув.



КАРТКИ НАВІГАЦІЇ

Під час фази вечора той, хто сидить на кормі човна, обере картку навігації, яку буде розіграно. Усі позначки на цій картці спричиняють такі ефекти:

Чайка наближає до суші. Якщо на картці намальована чайка, покладіть на корму жетон чайки. Щойно відкрито четверту чайку — ви біля берега, гру закінчено.

Перекреслена чайка — шлюпку відносить течією в море. Приберіть з корми один жетон чайки (якщо такий є).

За бортом — ці персонажі впадуть за борт та отримають поранення. Іноді за борт падають усі чи ніхто.

Спрага — ці персонажі ввечері отримають поранення, якщо у них не виявиться фляги з водою. Іноді спрагу відчують усі чи ніхто.

Символ бійки — всі, хто сьогодні брав участь хоча б в одній бійці, страждають від спраги.

Символ весла — всі, хто виконував дію веслувати, страждають від спраги.

За кожну спрагу, яку ви відчуваєте, ви маєте або скинути з руки картку припасу «Вода», або покласти на картку свого персонажа жетон поранення.



ЖЕТОНИ ЧАЙОК



ЖЕТОНИ ВТОМИ



ЖЕТОНИ СПРАГИ

(знадобляться, якщо грати з погодою та рідкою сміливістю)



ЖЕТОНИ ПОРАНЕНЬ

КАРТКИ ПРИПАСІВ

Картка припасу може лежати перед гравцем долілиць (закритий припас) або горілиць (відкритий припас). Картка горілиць — припас перебуває у вас, картка долілиць — припас перебуває у шлюпці поряд із вами. Картку припасу можна відкрити будь-якої миті (якщо встигли це зробити). Будьте обачні в розкритті припасів, адже відкритий припас вже не можна закрити. Якщо ви впадете за борт, то втратите всі відкриті припаси, при цьому закриті припаси залишаться у вас.

Пам'ятайте, Малий може безкарно вкрасти закритий припас.

Будьте обережні з приманкою для акул. Якщо приманку буде відкрито, і ви впадете у воду, то чекайте на лихо — обов'язково припливуть акули.



Аби використати припас, його необхідно відкрити. Деякі припаси є одно-разовими. Після використання приберіть такий припас із гри.

Припасами (як відкритими, так і закритими) можна мінятися з іншими гравцями, дарувати, шантажувати та навіть підкуповувати інших гравців, але не під час бійки. Припас передають в тому вигляді, в якому він був у гравця (відкритим або закритим).

Гравці можуть викидати припаси за борт. Це дуже актуально для того, хто хоче позбутися небезпечного предмета. Кожен гравець може тримати в себе скільки завгодно припасів.

Звертайте увагу, які припаси потрібно скидати після використання, а які — ні. Це завжди зазначено у тексті самих карток.



Аптечка. Аптечка відновлює здоров'я — прибирає одне поранення. Відкрийте картку «Аптечка» та покажіть її іншим гравцям, після чого видаліть цю картку з гри. Тепер ви можете прибрати одне поранення зі свого чи іншого персонажа, якому хочете надати медичну допомогу. Якщо непринятному персонажу було надано допомогу, він приходить до тями.

Парасолька. Покладіть цю картку перед собою або персонажем, якого хочете захистити від спраги — у фазу навігації цей персонаж уникне поранень від першої спраги.

Ви знаходитесь під парасолькою, яка рятує вас від спраги до тих пір, поки не віддасте її або в вас її не заберуть. Ще ви втрачаєте її, коли падаєте за борт (у цьому випадку парасолька тоне разом з іншими відкритими припасами).





Сигнальний пістолет. Постріл у повітря може наблизити вас до суші. Відкрийте картку «Сигнальний пістолет» та покажіть усім гравцям, після цього видаліть цю картку з гри. Візьміть зверху колоди навігації три картки та відкрийте їх, щоб бачили всі. На картках важливі лише чайки: додайте або видаліть стільки жетонів чайок, скільки зображено на картках. Після цього покладіть картки під низ колоди навігації. Якщо після застосування сигнального пістолета у вас 4 чайки або більше — ви досягли суші. Переходьте до підрахунку очок.

Компас. Має сенс лише у руках того, хто сидить на кормі човна. Перед тим, як вибирати, яку картку навігації розіграти, гравець зможе додати до вибору ще одну картку зверху колоди навігації.



Рятувальне коло. Гравець, який має перед собою таку відкриту картку, не отримує поранень, коли падає за борт. Але він все одно втрачає всі інші відкриті припаси. Можна передати цей припас притомному персонажу під час розіграшу картки навігації у кінці дня, щоб він не отримав поранень, але тоді рятувальне коло залишиться в нього. Пам'ятайте, що приманка для акул завдає додаткове поранення тим, хто випав за борт, незалежно від наявності рятувального кола.

Приманка для акул. Можна використовувати лише під час фази навігації. Усі, хто випав за борт, отримають додаткове поранення (навіть Матрос і гравець з рятувальним колом). Після використання скиньте цю картку. Ефект двох приманок не сумується.



Зброя. Якщо під час бійки перед вами є картки відкритої зброї, додайте її силу до вашого показника сили. Ви можете використовувати кілька карток зброї одночасно.



Якщо Вам захочеться урізноманітнити свою пригоду, ви завжди можете взяти з собою доктора Хантера або мадам Вонг. Їїм можна взяти їх обох та спробувати дістатися суші з мінливою погодою.

ПРАВИЛА ДОПОВНЕНЬ

Ви можете включати доповнення у гру всі разом, окремо або у будь-яких комбінаціях. Усі картки з них додають до відповідних колод, окрім карток погоди — з них створюють нову окрему колоду.



РІДКА СМІЛИВІСТЬ

Мадам Вонг

Мадам Вонг займає місце у човні між Старпомом і Матросом. Її особлива здібність дозволяє кожного разу, коли інший гравець п'є воду або рідку сміливість, отримати ефект разом з ним. Це ніяк не впливає на гравця, що використав цю картку припасу.

Наприклад, у кінці раунду сер Стівен і мадам Вонг обоє відчувають спрагу. Якщо сер Стівен п'є воду, і він, і мадам Вонг отримують вигоду, але витрачено лише одну картку «Вода».

Картка припасу «Рідка сміливість»

Якщо ви маєте перед собою цю відкриту картку, то можете використати її, щоб додати собі 3 сили до кінця цього раунду (не більш ніж один раз один персонаж за раунд), але у фазі вечора ви отримуєте додаткову спрагу. Цю картку не скидають після використання. Її можна вкрасти, обміняти або втратити у разі падіння за борт за звичайними правилами.

ЛЮДОЖЕРСТВО

Доктор Хартер

Якщо вам випало грати за цього персонажа, займіть місце у човні між Матросом і Малим. Доктор дуже цінний союзник, бо він не скидає аптечку після використання. Візьміть до уваги, що він усе ще повинен витрачати на це дію під час фази дня, а ще він може втратити аптечку, якщо випадє за борт. Звісно, що в руках іншого персонажа навіть віднята у Хартера аптечка зникне після використання.

Картка припасу «Людожерство»

Скиньте цю картку та витратьте дію, щоби приготувати тіло мерця та зняти з кожного по одному жетону рани. Усі незгодні притомні гравці можуть почати бійку за те, щоби скасувати цю дію.



ПОГОДА



Колода погоди

Перемішайте картки погоди та покладіть долілиць поруч із носом човна. Тепер після роздачі припасів потрібно покласти біля колоди навігації верхню картку з колоди погоди долілиць. Кожен гравець має ознайомитися з нею перед виконанням своєї дії. Це може призвести до того, що ваші плани значно зміняться — наприклад, під час дощу можна не боятися

спраги! Або наступні гравці не захочуть брати участі у бійці, тому що ще не знають, скільки спраги за неї отримають.

Після дії останнього гравця в цьому раунді картку погоди відкривають, негайно застосовують її ефект та кладуть у стос скидання погоди. Деякі картки можуть викликати додаткову спрагу, яка рахується незалежно від інших жетонів спраги.

Вітер

Розіграйте верхню картку колоди навігації на додаток до звичайної фази навігації.

Штиль

У цьому раунді не буде фази навігації.

Шторм

Усі, хто сьогодні веслував, випадають за борт замість того, щоб отримати спрагу від веслування.

Хитанина

Усі, хто сьогодні брав участь у бійці, випадають за борт замість того, щоб отримати спрагу від бійки.

Спека

У цей раунд усі страждають від додаткової спраги.

Дощ

Ігноруйте всю спрагу в цьому раунді.

Духота

У цей раунд потрібно дві води, щоби втамувати кожну спрагу.

Чисте небо

У цьому раунді немає погодних впливів. Замішайте стос скидання погоди назад у колоду погоди.

Сонячний день

Коли цю картку буде розіграно, зіграйте додаткову фазу роздачі припасів (пам'ятайте, що картку погоди розігрують після дії останнього гравця перед фазою навігації).

Туман

Ігноруйте всі символи чайок, які з'являтимуться на картках навігації в цей раунд (це також стосується ефекту пістоleta).

ОБРАТИ ТА РОЗІГРАТИ
КАРТКУ НАВІГАЦІЇ:

- А) ЧАЙКИ
- Б) ЗА БОРТОМ
- В) СПРАГА



ВЕСЛУВАТИ

СПРОБУВАТИ ПОМІНЯТИСЯ МІСЦЯМИ

СПРОБУВАТИ ЗАБРАТИ КАРТКУ

ЗАСТОСУВАТИ СПЕЦІАЛЬНУ КАРТКУ

НІЧОГО НЕ РОБИТИ

КОРОТКА ПАМ'ЯТКА

1. Роздайте припаси, якщо вони є. Починає найближчий до носа шлюпки притомний гравець. Бере стільки карток припасів, скільки притомних персонажів. Вибирає одну картку і передає її, що залишилися, далі. Продовжуйте процес, поки останній персонаж на кормі не отримає єдину картку, що залишилася.
2. По черзі виконайте одну з дій:

Веслувати — подивіться дві верхні картки навігації. Залиште від нуля до двох карток на кормі біля колоди навігації, решту покладіть під низ колоди навігації. Покладіть на персонажа жетон втрати від веслування.

Помінятися місцями (картками банок) з іншим персонажем, якщо він не проти. Якщо він проти — починається бійка. До бійки можна запросити союзників, використати зброю чи інші припаси. Якщо сили рівні, перемагає той, на кого напали. Усі учасники сторони, що прогала, отримують жетон поранення. Усі учасники бійки мають покласти жетон втрати від бійки на свого персонажа.

Забрати картку — якщо гравець не проти, можна взяти будь-яку відкриту або випадково обрану закриту картку припасів. Якщо гравець не погоджується — починається бійка. Далі усе, як у пункті вище. Малий може вкрасти закриту картку непомітно.

Застосувати одну спеціальну картку припасів — аптечку, парасольку або сигнальний пістолет.

Байдикувати — пропустити хід.

3. Оберіть картку навігації. Найближчий до корми притомний гравець обирає одну картку навігації з тих, що вдень відклали веслярі. Якщо відкладених карток немає — візьміть верхню з колоди навігації. Застосуйте картку навігації. Розіграйте картку в такій послідовності: чайки, за бортом, спрага.

А. Чайки. Якщо на картці зображено чайку, додайте жетон чайки до відкладених на кормі. За перекреслену чайку заберіть один жетон з чайкою з корми, якщо він там є. Четверта чайка означає, що ви досягли суші — ви врятувалися. Відразу переходьте до підрахунку очок, минаючи всі інші кроки.

Б. За бортом. Ті, чіє імена написані вгорі картки, падають за борт і отримують по жетону поранення, окрім Матроса. Ті, хто впали за борт непритомними, помирають і виходять із гри.

В. Спрага. Ті, чіє імена написані внизу картки, відчувають спрагу. Якщо намальовано символ весла, спрагу відчувають ті, хто веслував удень. Якщо намальовано символ бійки, спрагу відчувають ті, хто сьогодні бився. Використовуйте одноразову картку «Вода», щоб втамувати кожну спрагу. Отримайте по одному жетону поранення за кожну спрагу, яку ви не втамували.

Почніть новий день із пункту 1.