



ЗА БОРТОМ!

ПРАВИЛА ИГРЫ



4–8 игроков



Партия 40 минут



От 14 лет



Объясняется за 10 минут



КОГО НЕЛЁГКАЯ ПРИНЕСЛА?

Итак, вы решили разнообразить своё плавание. Отлично! Эти три дополнения к игре «За бортом» внесут в ваш выживальческий круиз много нового:

- ✚ Двух персонажей — доктора Хартера с бесконечной аптечкой (дополнение «Людоедство») и мадам Вонг с огненной водой (дополнение «Море по колено»). Это значит, можно играть всемером и ввосьюмером!
- ✚ Каннибализм — мёртвый товарищ поможет вам дотянуть до суши, но все ли согласятся на такой ужин? Дополнение «Людоедство».
- ✚ Жизнь после смерти — умершие персонажи в виде духов могут призывать акул на тех, кто за бортом! Дополнение «Людоедство».
- ✚ Переменчивую погоду — она может менять условия игры, и для кого-то эти изменения окажутся смертельными. Дополнение «Погода».

А ещё тут новые припасы и новые карты навигации — ведь и людей в лодке стало больше! Вы можете добавить в игру одно, два или все три дополнения сразу. Все дополнения сочетаются между собой. Для игры с дополнениями нужна базовая игра — «За бортом. Второе издание».

ЛЮДОЕДСТВО

Карты из этого дополнения помечены на лицевой стороне значком.



Состав дополнения:



- ✚ 4 карты доктора Хартера: карта роли, карта персонажа, карта лучшего друга и карта заклятого врага.



- ✚ 4 карты навигации с именем доктора Хартера.



- 2 карты припасов — аптечка и людоедство.



- 2 двусторонних жетона усталости для тех, кто грёб, и для тех, кто дрался.



- 4 жетона ранений.



- Часть лодки, где сидит доктор Хартер.

Как добавить в игру:

- Замешайте карты навигации из дополнения в колоду навигации из базовой игры.
- Замешайте карты припасов из дополнения в колоду припасов из базовой игры.
- Замешайте карту роли доктора Хартера в колоду ролей из базовой игры.
- Замешайте карту «Мой лучший друг — доктор Хартер» в колоду лучших друзей из базовой игры.
- Замешайте карту «Мой заклятый враг — доктор Хартер» в колоду заклятых врагов из базовой игры.
- Добавьте жетоны ранений и жетоны усталости к жетонам из базовой игры.
- Положите часть лодки для доктора Хартера между Черпаком и Шкетом. На лодку положите карту персонажа доктора Хартера.



Что меняется в игре:



✚ Появляется новый персонаж — доктор Хартер. Особый навык доктора Хартера в том, что он не сбрасывает аптечку после использования. Если доктор Хартер упадёт за борт с открытой картой аптечки, то она утонет: карту придётся убрать в коробку.



✚ Вы можете приготовить ужин из мёртвого товарища, чтобы вылечить одну рану всем живым персонажам в лодке. Для этого нужно, чтобы у вас была карта «Людоедство» из колоды припасов и чтобы в лодке находился мёртвый персонаж. Как действовать:

— В фазе «Действия днём» в свой ход откройте карту «Людоедство» и объявите, какого мёртвого персонажа готовите на ужин. На приготовление ужина вы тратите свой ход — то есть не сможете выполнить другое действие в этот ход.

— В этот момент любой из персонажей может объявить вам драку, чтобы не допустить каннибализма на борту. Деритесь по обычным правилам. Если вы проигрываете в драке, то уберите карту «Людоедство» в коробку и оставьте мёртвого товарища в покое.

— Если вы выигрываете в драке или вам никто не возражает, вылечите по одной ране у каждого живого персонажа в лодке, включая себя. Съеденного персонажа уберите с лодки вместе с частью лодки, где он сидел. Съеденный персонаж умирает безвозвратно и не участвует в подсчёте очков в конце игры.

✚ Мёртвые персонажи могут навредить живым. Если вы умерли и ваше тело оказалось за бортом, вы становитесь злым духом в армии Дэви Джонса. Теперь вы можете призывать кровожадных акул на всех, кто оказался за бортом! Как действовать:

— В фазе «Навигация вечером» после разыгрывания карт навигации посмотрите, кто оказался за бортом.

— Если вы хотите призвать акул на этих персонажей, объявите об этом.

— Каждый персонаж за бортом получает по одной дополнительной ране (даже если умерших персонажей несколько и каждый из них призвал акул). Эта рана суммируется с ранами из-за падения за борт и из-за приманки для акул, если её кто-то использовал.

— Персонаж, съеденный из-за действия «Людоедство», не может призывать акул. Именно море обращает вас в мстительных духов.

МОРЕ ПО КОЛЕНУ

Карты из этого дополнения помечены на лицевой стороне значком.



Состав дополнения:



- 4 карты мадам Вонг: карта роли, карта персонажа, карта лучшего друга и карта заклятого врага.



- 3 карты навигации с именем мадам Вонг.



- 3 карты припасов — огненная вода.



- 2 двусторонних жетона усталости для тех, кто грёб, и для тех, кто дрался.



- Часть лодки, где сидит мадам Вонг.



- 4 жетона ранений.

Как добавить в игру:

- Замешайте карты навигации из дополнения в колоду навигации из базовой игры.
- Замешайте карты припасов из дополнения в колоду припасов из базовой игры.
- Замешайте карту роли мадам Вонг в колоду ролей из базовой игры.
- Замешайте карту «Мой лучший друг — мадам Вонг» в колоду лучших друзей из базовой игры.
- Замешайте карту «Мой заклятый враг — мадам Вонг» в колоду заклятых врагов из базовой игры.
- Добавьте жетоны ранений и жетоны усталости к жетонам из базовой игры.
- Положите часть лодки для мадам Вонг между Боцманом и Черпаком. На лодку положите карту персонажа мадам Вонг.



Что меняется в игре:



- Появляется новый персонаж — мадам Вонг. Особый навык мадам Вонг в том, что когда кто-то на борту пьёт огненную воду, чтобы прибавить себе сил, мадам Вонг тоже получает столько же сил. Хотя может

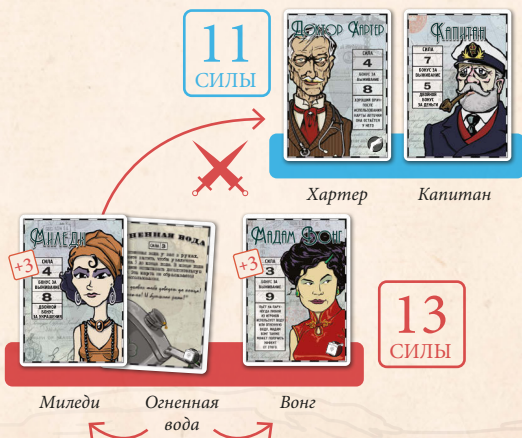
и отказаться. То же самое с обычной водой. Когда кто-то пьёт воду, чтобы не получить ранение из-за жажды, мадам Вонг может выпить этой воды тоже.



Появляется новая карта припасов — огненная вода. Она помогает в драке и увеличивает вашу силу на 3. Эта сила действует до конца игрового дня. Как действовать:

— В драке положите перед собой огненную воду лицом вверх. Объявите, что пьёте огненную воду.

— Увеличьте вашу силу на 3. Мадам Вонг тоже увеличивает свою силу на 3 за счёт вашей огненной воды — такой у неё навык. Если мадам Вонг — это вы, то сила увеличивается только у вас.



— Вы можете выпить только одну огненную воду. Если несколько персонажей в драке пьют огненную воду, мадам Вонг получает силу только от одной.

— Держите огненную воду открытой перед собой. Ваша увеличенная сила действует до конца игрового дня. Это пригодится, если вы снова будете участвовать в драке.

— Из-за огненной воды вы испытываете дополнительную жажду. Мадам Вонг тоже.

— Огненная вода постоянно остаётся у вас. В следующем игровом дне вы снова можете выпить её.

— Огненная вода — это обычная карта припасов. То есть вы можете передавать её другому персонажу, её могут отнять в драке, а если вы упадёте за борт с открытой картой огненной воды, то её придётся убрать в коробку — вы теряете припас безвозвратно.

ПОГОДА

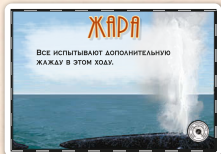
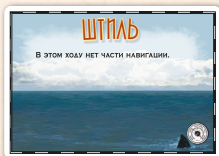
Карты из этого дополнения помечены на лицевой стороне значком.

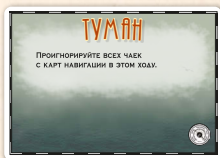


Состав дополнения:



✚ 10 карт погоды, которые влияют на игру.





Как добавить в игру:

Перемешайте колоду с картами погоды и положите её лицом вниз на нос лодки, прямо рядом с колодой припасов.

Что меняется в игре:

1. В начале каждого игрового дня перед раздачей припасов возьмите верхнюю карту погоды, если сидите ближе всех к носу лодки.
2. Посмотрите, какая сегодня погода. Никому не показывайте. Пока только вы знаете прогноз на сегодня. Положите карту перед собой лицом вниз.
3. Дальше раздайте припасы как обычно и переходите к фазе «Действия днём». Вы ходите первым и выбираете, какое действие совершить. Возможно, сегодняшняя погода повлияет на ваш выбор. Знание карты погоды помогает принимать решения в свой ход. Например, если сейчас штиль, нет смысла грести. А если знойно, стоит запастись водой.
4. Когда вы выполнили своё действие, передайте карту погоды следующему игроку, который сидит в лодке после вас. Не забывайте передавать карту погоды, это может повлиять на решение, что делать сегодня.
5. Он также смотрит карту погоды, выполняет своё действие, какое хочет, и передаёт карту дальше по цепочке.
6. Последний игрок, который сидит у кормы, смотрит карту погоды, выполняет своё действие — на этом заканчивается фаза «Действия днём» и начинается фаза «Навигация вечером».
7. Игрок у кормы сначала объявляет погоду на сегодня — то есть читает карту погоды. Её эффект тут же вступает в силу.
8. Уберите карту погоды в коробку. Игрок у кормы берёт и разыгрывает карты навигации по обычным правилам и с учётом эффекта погоды.

Заметки из судового журнала капитана

13 июля. Подобрали на борт двух человек — женщину и мужчину. Они представились как мадам Вонг и доктор Хартер. Говорят, что с того же корабля, что и мы, но я не припомню их среди пассажиров... И мы бы нашли их гораздо раньше, ведь со дня кораблекрушения уже прошёл месяц.

14 июля. Шкет ночью обыскал новичков. У мадам Вонг обнаружены три бутылки с некой жидкостью. У доктора Хартера — пила в каких-то рыжих брызгах и записки сомнительного содержания, что-то о питательности человеческих мышц, я толком не разобрался.

15 июля. Мадам Вонг пытается подружиться со мной и боцманом. Предлагает пить на пару её огненную воду, говорит, что эта вода бодрит похлеще шторма. Рассказывает



какие-то небылицы, якобы она сколотила себе состояние на играх в казино и долгое время водилась с пиратами... Выражается она, конечно, не по-дамски. Доктора Хартера пока не могу разгадать, тихая загадочная личность. После полудня сноб потерял сознание и не приходит в себя, доктор вызвался дежурить возле него.



16 июля. Сноб мёртв! Доктор Хартер говорит, что зафиксировал его смерть в час ночи, когда все спали. Странно это всё... Ещё и шторм надвигается.



17 июля. Пережили шторм. Когда ветер стих и волны улеглись, доктор Хартер начал долгую лекцию с непонятными словами. Я бы так и не разгадал его намерений, но боцман воскликнул: «Разрази вас морской дьявол! Я не буду есть человечину!» Миледи охнула и упала в обморок. Доктор Хартер посмотрел на неё и странно улыбнулся...

Автор игры Джефф Сядек (Jeff Siadek).
Художник Стефан К. Раттер (Stephen K. Ratter).
Арт-директор Фред Дэвис (Fred Davis).

Локализация

Разработка: Максим Половцев, Дмитрий Чупикин,
Анна Половцева.

Вёрстка и дизайн: Алексей Перевозчиков,
Евгений Загатин.

Текст Анна Давыдова.

Корректор Ксения Ларина.

© 2001, Джефф Сядек (Jeff Siadek).

© ООО «Магеллан Производство», 2020.

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.

И хватит читать мелкий текст — давайте играть!



МОСИГРА

mosigra.ru



Magellan

mglan.ru



gorillaboardgames.com

