



Капитан! Если вы видите дымку (облака), слышите шум моторов, слышите крики, слышите плавание и крики в крики, слышите крики и слышите плавание и слышите плавание...
Скорее! При появлении дымки (облака) вы должны кричать: «Скорее!»

Капитан!
Директор! Если вы видите дымку (облака), слышите шум моторов, слышите крики, слышите плавание и крики в крики, слышите крики и слышите плавание...
Скорее! При появлении дымки (облака) вы должны кричать: «Скорее!»

Капитан!

ЗА БОРТОМ!

Вы стоите на корабле, далеко от берега — надо же куда-то плыть, и море бурное, штормовое, в открытом море. Сейчас вы Худобручье и должны выжить в жутком шторме, друзья, вы должны выжить и выжить, чтобы выжить.

В каждой партии вы получаете карту, которую вы должны использовать, чтобы выжить в открытом море. В каждой партии вы получаете карту, которую вы должны использовать, чтобы выжить в открытом море. В каждой партии вы получаете карту, которую вы должны использовать, чтобы выжить в открытом море.

КАРТА ПАМЯТИ

- Выживание в море. Разделите карту на зоны. Разделите на своей карте карты, друзей и противников (каждому персонажу). Разделите карты между собой: Миссия, Спас, Корабль, Бетон, Штурм и Спас. Сделайте карту, чтобы выжить, чтобы выжить — выжить выжить.

«За бортом!»



- Ваш корабль полностью и бесповоротно ушел ко дну. На последней шлюпке спаслось всего шесть человек. Один из них, — ваш злейший враг, которого вы ну оочень не любите, а другой — лучший друг, которого вы будете защищать до последнего.



Ситуация достаточно проста: нужно просто догрести до ближайшего берега, чтобы спастись. Осталось только определить несколько простых вещей:

- Кто именно будет грести и в каком порядке: ведь это тяжелая работа, которая требует массы сил.
- Кто сядет на руль и будет выбирать направление плавания?
- Кто встанет на носу и будет распределять припасы из аварийного ящика?
- Ну и, в конце концов, как вообще договариваться в столь непростой ситуации.

Как Играть?

- Каждый ход начинается с раздачи припасов: сидящий на носу шлюпки открывает ящик, достаёт оттуда несколько вещей, выбирает одну лучшую — и передаёт остальные дальше. Сидящий на лодке за ним выбирает ещё одну вещь — и, следовательно, чем ближе вы к корме, тем меньше шансов найти что-нибудь действительно ценное. С другой стороны, сидящий на корме получает возможность выбирать направление плавания — и заодно может воспользоваться шансом, чтобы качнуть лодку и «смыть» за борт кого-нибудь. Между прочим, это отличный способ успокоить даже самого злого драчуна с крюком и пистолетом — любой, упавший за борт, теряет все вещи, которые были в руках.
- Любой из персонажей на лодке может погрести, просто посидеть, применить какой-нибудь предмет (например, полечить соседа, раскрыть зонтик, выстрелить из сигнального пистолета или приманить акул требухой), либо подражаться.



ВОДА

Используйте для того, чтобы избежать хаоса во время разгрузки ваших карт на станции.
Вода здесь небезопасна, но не пейте из нее!



ПРИПАСЫ

Моя армия



ЧЕРТЯК

Я получу в очнов, если он выживет.



СНОБ

Я получу в очнов, если он умрет.

АПТЕЧКА

Действие можно использовать в маркер ратения с парсонажа, включая оборудование для харду использования.



ВОДА

Используйте для того, чтобы избежать хаоса во время разгрузки ваших карт на станции.
Вода здесь небезопасна, но не пейте из нее!

ПРИПАСЫ

ПРИПАСЫ

ПРИПАСЫ

ПЕРСОНАЖ

СКОРО

8

ВРЕМЯ

4

Драка?

- О да! Половина прелести «За бортом!» в том, что вы можете решить любой вопрос как дипломатией, так и кулаками. Достаточно объявить драку за место на лодке или предмет — как тут же начнётся самое весёлое. Во-первых, потенциальный пострадавший может попросить кого-нибудь вступить за него. Во-вторых, вы тоже можете позвать кого-нибудь с собой: получится бой «стенка на стенку», в котором могут участвовать все на лодке. И, в-третьих, всегда есть элемент блефа: будет не очень приятно обнаружить, что у морячка под скамьёй была дубинка, а у Сноба за поясом, оказывается, пистолет.

Как победить?

- Нужно добраться до суши и подсчитать очки. Вы получаете их за собственное выживание, спасение друга, смерть врага, а также разные ценные предметы вроде драгоценностей, которые не нужны в плавании, но очень даже могут пригодиться на суше.

КТО ПЛЫВЁТ НА ЭТОМ СУДНЕ?

- **Капитан или Кэп:** флегматичный и циничный товарищ, уважающий деньги и способный призвать к порядку тяжелым кулаком.
- **Боцман:** самый страшный моряк на судне, способный согнуть в руках железный прут. С ним лучше не драться.
- **Миледи:** гламурная дамочка, которая везла драгоценности. Единственная женщина на судне, что, говорят, не к добру.
- **Черпак:** отлично плавающий матрос с судна, про которого ходят различные криминальные слухи.
- **Сноб:** ценитель высокого искусства, который не выполнял никакой физической работы уже несколько лет.
- **Шкет:** паренёк с острым языком и, как оказалось, очень даже серьёзными навыками карманника.

Персонажи отличаются физической силой (то есть способностями драться и возможным количеством переносимых ранений), а также специальными навыками. Чем слабее персонаж — тем больше очков за его выживание вы получаете в конце игры.

Какой характер игры?

- По сути, прекрасная игра о том, как нужно договариваться в коллективе. Тренирует массу полезных коммуникативных навыков, даёт чёткое представление о том, как нужно вести себя для достижения общей цели и позволяет очень хорошо раскрыть ваши возможности в командной игре. Если вы хотите поиграть в спокойную, умную и интересную психологическую игру — «За бортом!» будет лучшим вариантом.

В комплекте:

- 42 карты припасов: от воды до весла и от пистолета до компаса;
- 6 карт персонажей: Капитан, Боцман, Миледи, Сноб, Шкет и Черпак;
- 6 карт банок (мест на лодке);
- 6 карт врагов и 6 карт друзей;
- 24 карты навигации, определяющие, кто хочет пить, кто выпал за борт и насколько продвинулась к берегу ваша лодка;
- Маркеры усталости для обозначения тех, кто грёб и дрался, а также маркеры ранения.
- Понятные правила на русском языке с примерами.