



# «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, пожалуйста, но не вливайте ее в бутылки!



### 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.



### ПРИПАС

### ПЕРСОНАЖ



### ВОДА

Используйте для того, чтобы избежать хаоса во время разгрузки ваших карт на станции.  
Вода здесь, пожалуйста, но не вливайте ее в бутылки!

СКОЛО

8

МЕСТО В БУДУЩЕМ

4

1

# 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.