

Краткие правила игры Lifeboats

Кораблекрушение!

Игроки получают комплекты своего цвета: 1 лодку, 2 офицеров (большие фишки), 5 матросов (маленькие фишки), 10 карт (7 - по одной каждого цвета лодки и 3 - фуражки капитана). Первый игрок получает чёрный жетон.

Примечание: при игре в пятером и вшестером игроки получают по 4 матроса. Количество карт изменяется исходя из количества участников игры (незадействованные цвета удаляются в коробку).

Шлюпки на воду!

Игроки по очереди (по часовой стрелке) выставляют свою шлюпку на одно из стартовых полей. Первый игрок также выставляет следом чёрную (нейтральную) шлюпку.

Все по шлюпкам!

Игроки рассаживают фишки своих людей по шлюпкам (по часовой стрелке, по одной фишке за раз). Можно размещать фишки в любые шлюпки.

Спасайся, кто может!

Каждый раунд проходит следующим образом:

Шлюпка дала течь!

Игроки голосуют (о голосовании читать в самом конце), какая из шлюпок даёт течь.

Человек за бортом!

Жетон течи занимает пустующее место в шлюпке. Если все места заняты, игроки голосуют, кому из фишек выпасть из лодки и утонуть (фишка убирается в коробку). Право голоса имеет только те игроки, чьи фишки присутствуют в данной шлюпке. Причём, каждый офицер даёт игроку 2 голоса, а моряк - 1. Если у игрока в шлюпке и моряки, и офицер (-ы), первыми всегда выпадают моряки. На место утонувшей фишки положите жетон течи.

Мы тонем!

Если жетонов течи в шлюпке становится больше, чем фишек людей, то она идёт ко дну со всеми пассажирами.

Быстрее! Земля близко!

Игроки голосуют, какой из шлюпок приблизиться на 1 шаг к островам. Если эта шлюпка при этом достигла берега, вся её команда высаживается на первое свободное поле пляжа (от левого острова к правому). Шлюпка устанавливается на свободное порядковое место справа игрового поля для решения спорных ситуаций при подсчёте очков.

В этой шлюпке безопасней!

Игроки по очереди (начиная с первого) снимают по одной своей фишке (матроса или офицера) из одной (любой) лодки и ставят её за ней. При этом каждую лодку может покинуть только один человек! Может случиться, что игрок не сможет покинуть своей фишкой ни одну из шлюпок (в оставшихся шлюпках нет команды его цвета). Затем фишки возвращаются в шлюпки в обратном порядке (от последнего игрока к первому). Никто не возвращается в ту же лодку, откуда спрыгнул! Если человек не может запрыгнуть ни в какую лодку кроме той, откуда сбежал, он тонет (фишка убирается в коробку). Если после перемещений жетонов течи в шлюпке стало больше, чем фишек людей, она идёт ко дну со всеми пассажирами.

Мы ещё живы!

Первый игрок передаёт чёрный жетон игроку слева и начинается следующий раунд.

Голосуем!

Игроки обсуждают, договариваются и уговаривают друг друга, подбивая на определённые результаты голосований. Затем выкладывают картинкой вниз по одной карте голосования на стол. Карты вскрываются одновременно, цвет какой шлюпки (фишки) встречается чаще, та и побеждает в голосовании. Все ничьи разрешает первый игрок.

После голосования цветные карты голосования возвращаются игрокам. Игрок может выложить вместо цветной карты голосования карту «фуражки капитана». В этом случае он решает исход голосования.

В случае если одновременно сыграно две и более карты «фуражка капитана», все они уходят в сброс, не влияя на голосование, а исход решают остальные карты. Если все разыграли по «фуражке», исход решает первый игрок. Карты «фуражек» одноразовые и после голосования сбрасываются. Все голосования проходят по этой же схеме.

Подсчёт очков!

Когда на воде не осталось шлюпок (все уже на берегу или на дне), начинается подсчёт очков и определяется победитель. Моряк на левом острове даёт 6 очков, офицер — 8. На центральном острове соответственно 4 и 6, а на правом — 5 и 7. В случае ничьей из спорящих игроков побеждает тот, чья лодка (цвета игрока) первой добралась до берега. Если шлюпки этих игроков потонули — ничья.