

# Lifeboat

© 2007 Jeff Siadek Übersetzung: Anja Saukel  
Du bist einer von sechs Charakteren, die in einem Rettungsboot auf dem Meer treiben. Mit dir an Bord befinden sich dein über alles geliebter Freund, dein größter Feind sowie einige anderen verschlagenen Charaktere. In jedem Zug entscheidest du dich für eine Aktion (rudern, Plätze tauschen, jemanden ausrauben, eine spezielle Karte nutzen oder einfach gar nichts tun). Am Ende einer Runde wird eine Navigationskarte zeigen, wer über Bord geht und/oder durstig wird. Zeigt diese Karte einen Vogel, so nähert sich das Boot dem Land. **Das Spiel endet sofort, wenn 4 Vögel gesichtet wurden.**

## ENDAUSWERTUNG

Wenn der vierte Vogel erscheint, zählen die Spieler ihre Siegpunkte:

- 6 Der eigene **Charakter ist am Leben**: Survival value (Überlebenspunkte)
- 7 Der eigene **Charakter befindet sich im Boot** (unabhängig davon, ob er lebt): Die Summe aller Punkte von Juwelen (jewels), Geld (cash) und Bildern (paintings) auf der Hand
- 8 Der/die **Geliebte überlebt**: Dessen/deren survival value
- 9 Der **Feind stirbt**: Deren/dessen size Wert (Stärke)

Beachte dass diese Bedingungen unabhängig sind. Ein Spieler erhält auch dann noch Punkte wenn sein Charakter stirbt, sein Geliebter jedoch überlebt, sein Feind ebenfalls stirbt oder er viele Schätze zurück lässt, die an seine Erben übergehen.

**Wenn du dich selbst liebst**, bist du ein **Narzisst**. In diesem Fall zählen deine Überlebenspunkte doppelt (doch es wird auch niemand da sein, der auf dich aufpasst).

**Wenn du dich selbst hasst**, bist du ein **Psychopath**. Du bekommst Punkte für jeden im Boot, der stirbt. Psychopathen bekommen keine Punkte für ihr eigenes Überleben, es sei denn, sie sind zugleich Narzissten. In diesem Fall bekommen sie ihre eigenen Überlebenspunkte einmalig, wenn sie überleben.

Wenn du ein und dieselbe Person zugleich hasst und liebst bist du ambivalent und erhältst entweder Punkte für ihr Überleben oder ihren Tod.

## INHALT

Anleitung

42 Provisionskarten

6 Charakterkarten (Character)

6 Platzhalterkarten (Place holder)

6 Hasskarten (Hate)

6 Liebeskarten (Love)

24 Navigationskarten (Navigation)

## AUFBAU

Die Charakterkarten werden gemischt und an jeden Spieler eine ausgeteilt. Die Hass- und Liebeskarten werden separat gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt jeweils eine Karte. Ebenso werden die Provisionskarten gemischt und an jeden Spieler verdeckt eine Karte ausgeteilt. Die restlichen Provisionskarten werden als verdeckter Nachziehstapel an die linke Seite des Tisches gelegt. (An den Bug des Bootes.)

Nun werden die Platzhalterkarten in einer Reihe ausgelegt, beginnend rechts vom Provisionskartenstapel. Dabei wird folgende Reihenfolge eingehalten: **Lady Lauren, Sir Stephen, Captain, Mate, Frenchy** und schließlich **Kid**. Dies sind die jeweiligen Startpositionen der Charaktere. Die Navigationskarten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel rechts neben das Kind (Kid) gelegt. (Sie bilden somit das Heck des Bootes.)

**Jede Runde repräsentiert einen Tag auf See und beinhaltet folgende Phasen:**

**10 der Steuermannsmaat zieht Karten,**

**11 Aktionen werden ausgeführt,**

**12 das Boot wird navigiert.**

## 13 STEUERMANN SMAAT

Der Spieler, dessen Charakter rechts neben dem Provisionskartenstapel liegt, zieht so viele Karten von diesem wie sich lebende Charaktere im Boot befinden (Bewusstlose ausgenommen). Nun sieht er sich die Karten alle an, wählt eine aus, die er selbst behält und gibt die Karten an den Spieler weiter, dessen Charakter rechts neben seinem liegt. Dieser Spieler wählt wiederum eine Karte aus und gibt den Rest weiter, bis schließlich jeder Spieler eine Karte erhalten hat. Dabei wird die Reihenfolge der im Boot ausliegenden Karten eingehalten und bewusstlose Charaktere ausgelassen.

In dieser Phase ist kein Handeln und Tauschen erlaubt. Ist das Provisionskartendeck aufgebraucht, entfällt die Aktion des Steuermannsmaates. Die Karten werden NICHT neu gemischt.

Die Reihenfolge der Spielzüge wird durch die Reihenfolge der Charaktere im Boot zu BEGINN jeder RUNDE bestimmt.

Während der Phase **(2) Aktionen** können alle Spieler ihre Karten beliebig tauschen, es sei denn es findet gerade ein **Kampf** statt.

## 14 AKTIONEN

Der Charakter rechts neben dem Provisionskartenstapel beginnt. Die Spielreihenfolge wird im Folgenden von der Reihenfolge der Charakterkarten im Boot bestimmt. Wer an der Reihe ist, führt **eine** der Folgenden Aktionen aus:

### Nichts tun

### Rudern

### Plätze tauschen

### Jemanden bestehlen

### Eine Spezialaktion ausführen

#### **Rudern**

Der Spieler zieht zwei Navigationskarten. Er sieht sich beide an und entscheidet für jede einzelne, ob er sie wieder unter den Stapel schiebt oder auf einen separaten Ruderstapel, den er ggf. neben den Navigationskarten eröffnet.

Nun legt er einen der lilafarbenen Marker rechts (steuerbord) neben seinen Charakter im Boot, um zu kennzeichnen, dass er gerudert hat und deshalb am Ende der Runde eventuell Durst bekommt.

#### **Plätze tauschen**

Der Spieler verkündet, dass er mit einem anderen Charakter den Platz im Boot tauschen möchte. Wenn dieser sich weigert, kommt es zu einem Kampf (siehe unten). Ist der andere Spieler jedoch einverstanden, so werden die Charakterkarten im Boot ausgetauscht, die Spielreihenfolge für diese Runde jedoch noch beibehalten.

#### **Jemanden bestehlen**

Der Spieler versucht eine Provisionskarte von einem Mitspieler zu klauen. (Er wählt eine offen liegende Karte oder zieht eine Karte von der Hand eines Spielers.) Sollte der Mitspieler sich weigern die Karte herzugeben, so kommt es zu einem Kampf (siehe unten).

Ausnahme: Wenn das Kind (The Kid) eine noch verdeckte Handkarte stiehlt, kann sich der Bestohlene nicht wehren.

#### **Eine Spezialaktion ausführen**

Die Signalpistole (flare gun), der Sonnenschirm (parasol) und der 1. Hilfe Koffer (medical kit) bedürfen je einer Aktion um eingesetzt werden zu können. Der Sonnenschirm bleibt offen vor dem Spieler liegen, bis dieser über Bord geht. (Er kann von anderen Spielern geklaut werden.) Der 1. Hilfe Koffer und die Pistole werden nach dem Einsatz sofort auf einen Ablagestapel gelegt.

#### ***KAMPF***

Wird ein Spieler bestohlen oder zum Plätzetausch aufgefordert, kann er entweder zustimmen oder einen Kampf ansagen. (Ein ohnmächtiger oder toter Charakter kann jedoch weder einen Kampf beginnen, noch in einen Kampf eingreifen.)

#### **Der Kampf gilt nicht als Aktion!**

Ist ein Kampf angekündigt, so wird die Platzhalterkarte des Angreifers leicht nach oben verschoben, die des Verteidigers leicht nach unten. So wird übersichtlich markiert, wer sich im Kampf befindet. Nun können die anderen Spieler entscheiden, ob sie einen der beiden Charaktere unterstützen. Ist dies der Fall, so schieben sie ihre Karte entsprechend ebenfalls nach oben oder unten. Sobald dies geschieht, ist kein Rückzug aus dem Kampf mehr möglich. Es dürfen Verhandlungen geführt werden, um Mitspieler auf die eine oder andere Seite zu ziehen. So ist es auch erlaubt, Spieler durch Karten zu bestechen. Die Karten dürfen jedoch erst nach Beendigung des Kampfes den Besitzer wechseln. Der Spieler ist also nicht gezwungen, sein Versprechen auch tatsächlich einzuhalten.

Jeder am Kampf beteiligte Spieler kann nun eine Waffenkarte ausspielen, die er offen vor sich ablegt. Dort bleibt sie anschließend so lange liegen, bis sie entweder gestohlen wird oder der Charakter über Bord geht.

Sie Stärke-Punkte (Size) der Waffe werden zu den Stärke-Punkten des Charakters addiert.

Wenn kein Spieler mehr dem Kampf beitreten oder eine Karte spielen möchte, ist der Kampf vorüber. Es gewinnt die Seite mit der größten Summe an Stärke-Werten (Size). Bei Gleichstand gewinnen die Verteidiger. Jeder Charakter auf der Verliererseite bekommt eine Wunde, die mit einem Marker auf der Karte angezeigt wird. Außerdem wird links neben jede am Kampf beteiligte Karte ein Marker gelegt. (Dies kann relevant sein, wenn auf der später aufgedeckten Navigationskarte angezeigt wird, dass jeder am Kampf beteiligte durstig ist.)

Gewinnt der Verteidiger, geschieht nichts weiter.

Gewinnt der Angreifer, so bekommt er was er wollte (Platzwechsel, eine Karte.) Der Zug des Angreifers ist in jedem Fall beendet. Alle Karten werden zurück in die Reihe geschoben.

### **BEWUSSTLOS**

Ein Charakter wird ohnmächtig, wenn die Anzahl der Wunden (Marker auf der Karte) gleich seiner Stärke ist (Size-Wert). Wer bewusstlos ist, kann keine Aktionen ausführen, Karten ziehen oder ausspielen. Andere Spieler können vom bewusstlosen Charakter Karten stehlen oder Platz tauschen ohne das der Spieler in der Lage ist, etwas dagegen zu unternehmen.

Mitspieler können jedoch Karten für den Bewusstlosen ausspielen und ihn so z.B. vor dem Verdursten retten.

Geht ein ohnmächtiger Spieler über Bord, stirbt er. (Es sei denn, er hat einen Rettungsring (life preserver) offen vor sich liegen.)

### **TOT**

Übersteigt die Anzahl der Wunden die Stärke, stirbt der Charakter. Ein toter Spieler nimmt nicht mehr aktiv am Spiel teil, kann jedoch immer noch Punkte kassieren. Zum einen für die Beute, die er am Ende des Spieles noch bei sich trägt (geht direkt an die Erben) und zum anderen für das Überleben des/der Geliebten sowie für den Tod des/der Gehassten.

Natürlich können die anderen Spieler einen Toten ungehindert bestehlen. Die Charakterkarte liegt weiterhin im Boot. Geht ein bereits toter Charakter über Bord, verliert er alles, was er bei sich trägt und die Platzhalterkarte im Boot wird entfernt.

### **15 NAVIGIEREN**

Der Spieler, dessen Charakter bei Bewusstsein ist und dem Navigationsstapel am nächsten liegt, sieht sich alle Karten im Ruderstapel an. Er wählt eine, die er ausspielt und legt die restlichen verdeckt zurück unter den Navigationsstapel. Sollte kein Ruderstapel vorhanden sein, so wird die Oberste Karte des Navigationsstapels aufgedeckt.

Die auf der Navigationskarte angegebenen Aktionen werden in folgender Reihenfolge ausgeführt:

#### **16 Vögel**

Befindet sich ein Vogel auf der Karte, wird einer der Glassteine neben den Navigationsstapel gelegt. Für einen durchgestrichenen Vogel wird ein Glasstein von dort entfernt.

Liegen vier Vögel (Glassteine) neben dem Stapel, so ist das Land erreicht. Das Spiel endet augenblicklich.

Es werden sofort die Siegpunkte gezählt. (Wertsachen + Punkte für das Überleben des/der Geliebten + Punkte für den Tod des/der Gehassten)

### **17 Über Bord gehen**

Unter der Überschrift Overbord stehen alle Charaktere, die in dieser Runde über Bord gehen. (Bei Everybody ist jeder betroffen). Wer über Bord geht, erhält eine Wunde, es sei denn er hat einen Rettungsring (live preserver) offen vor sich liegen oder ein anderer Spieler spielt einen Rettungsring für den Charakter aus. (Einzige Ausnahme bildet Frenchy: Er ist so ein guter Schwimmer, dass er keinen Schaden davonträgt, wenn er über Bord geht.)

Wird der Eimer mit Fischresten (bucket of chum) ausgespielt, oder liegt er offen vor einem Spieler aus, der über Bord geht, erhalten alle Spieler, die sich im Wasser befinden, eine zusätzliche Wunde (sogar Frenchy). (Denn dadurch werden Haie angelockt.)

Jeder, der über Bord geht, verliert alle offen ausliegenden Karten (außer dem Rettungsring). Die Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt. Die Charaktere werden jedoch noch rechtzeitig wieder ins Boot geholt, um Durst zu bekommen.

### **18 Durst**

Es gibt drei Möglichkeiten, durstig zu werden.

19 Wenn ein Charakter gerudert hat (Marker rechts neben der Karte) und das Symbol „Ruder“ auf der Navigationskarte abgebildet ist.

20 Wenn ein Charakter gekämpft hat (Marker links neben der Karte) und das Symbol „Kampf“ auf der Navigationskarte abgebildet ist.

21 Wenn der Name des Charakters unter der Überschrift „Durstig“ (Thirsty) steht.

Ein Charakter kann also bis zu dreimal pro Runde durstig werden. Für jeden Durst muss er eine eigene Wasserflasche ausspielen, um diesen zu stillen. Hat ein Spieler keine Wasserflasche, und möchte auch kein Mitspieler eine Wasserflasche auf seinen Charakter ausspielen, so erleidet er einen Schadenspunkt. (Marker auf die Karte.)

Unabhängig davon, wie oft man in einer Runde gekämpft hat, wird ein Charakter vom Kampf nur einmal durstig.

### **ENDE EINER RUNDE**

Die Navigationskarte wird zurück unter den Stapel gelegt und eine neue Runde beginnt.