

Lifeboat

KANNIBALISMUS

Erweiterung # 1

Zum spielen wird das Grundspiel Lifeboat benötigt!

Diese Erweiterung bringt 10 neue Karten ins Spiel, einschließlich eines siebten Charakters - Dr. Harter. Im Set enthalten sind alle notwendigen Karten: die Liebes- und Hasskarte, Ruderkarten, eine erste Hilfe Karte und die berüchtigte Kannibalismuskarte.

KANNIBALISMUS

Die Karten dieser Erweiterung werden genauso gespielt wie die Karten des Hauptspiels. Mische die Navigations- und Vorratskarten (Provision-Cards) jeweils unter den entsprechenden Stapel des Hauptspiels. Dr. Harter wird wie jeder andere Charakter auch gespielt. Seine Startposition ist zwischen Frenchy und dem Kind (the Kid). Dr. Harter besitzt die Sonderfähigkeit, erste Hilfe Sets (medical kit) mehrfach zu verwenden, d.h. er muss sie nicht abwerfen, nachdem er sie ausgespielt hat. Um an Erste Hilfe Sets zu kommen stehen Dr. Harter die gleichen Möglichkeiten offen, wie den anderen Charakteren auch. Ebenso kostet es ihn eine Aktion, ein solches einzusetzen und jemanden zu heilen. Verwendet ein anderer Charakter ein Erste Hilfe Set oder liegt ein solches offen vor einem Spieler aus, wenn dessen Charakter über Bord geht, ist es verloren.

HAI-VARIANTE

Wenn ein Charakter stirbt und über Bord geht, treibt sich sein ruheloser Geist genau wie Davy Jones` noch im Wasser herum. Während der „Über-Bord-Navigations-Phase“ können tote Charaktere die Haie „verrückt“ machen und sie so dazu bringen, allen im Wasser befindlichen Charakteren eine zusätzliche Wunde zu verursachen. Ein Charakter bekommt dadurch maximal einen zusätzlichen Schadenspunkt, unabhängig von der Anzahl der gespielten Fischeimer oder der Geister im Wasser.

Wird diese Variante gespielt, erhält jeder Charakter von Anfang an einen zusätzlichen Lebenspunkt (size +1).

VARIANTE FÜR EIN KURZES SPIEL

Jeder Spieler startet mit einer Wunde und es liegt bereits ein Vogel aus.

STRATEGISCHE TIP'S

Versuche mit allen Mitteln auf die Position des Navigators zu kommen. Wenn das nicht gelingt, so versuche jemandem auf diese Position zu verhelfen, der dich am Leben erhalten möchte.

Helfe deinem/deiner Geliebten nicht zu früh und nicht zu oft.

Ein häufiger Fehler ist es, ohne triftigen Grund eine Verletzung zu riskieren.

Es ist nutzlos, die/den Geliebte/n mit Schätzen zu überhäufen.

Wenn du deiner/deinem Geliebten in einem Kampf zur Seite springst, kann das dazu führen, dass derjenige, der dich hasst, der Anderen Seite beisteht. Deshalb ist es am besten, sich heraus zu halten, es sei denn du bist dir sicher, dass ihr gewinnt oder es zumindest unentschieden ausgeht. Vergiss nie: Du liebst ihn/sie. Aber niemals so sehr, wie du dich selbst liebst.

Lass keinen anderen Spieler gewinnen. Wenn es einen Charakter im Boot gibt, der ein Dutzend Vorratskarten-Karten besitzt, dann bist das besser DU. Denke nicht, dass du gewinnst, nur weil du und dein/e Geliebte/r noch leben. Lass also nach Möglichkeit nicht zu, dass der letzte Vogel gefunden wird, bevor der Charakter, den du hasst, tot ist und du die meisten Schätze hast.

Rudere nur, wenn du es dir leisten kannst. Tue es also nicht, wenn du kein Wasser hast und den Navigations-Stapel nicht kontrollieren kannst.

Nimm was du kriegen kannst. Wenn jemand stirbt oder ohnmächtig wird, vergiss nicht, dessen Vorrats-Karten zu nehmen. Du kannst das gut begründen, indem du sagst: „Ich werde das für dich verwahren.“

Versuche den Charakter, den du hasst, zum kämpfen zu bewegen. Erzähle ihm dass du ihm beistehen wirst, wenn es zum Kampf kommt. Hi,hi!

ÜBERSETZUNG DER KARTEN

Dr. Harter:

Size = Stärke

Survival = Lebenspunkte

Dr. Harter muss ein Erste Hilfe Set nicht abwerfen, wenn er es benutzt.

Cannibalism:

Kannibalismus-Karte

Die Karte zu spielen kostet eine Aktion. Ein toter Körper wird zum Verzehr vorbereitet, so dass alle Spieler einen Wundmarker von ihrem Charakter entfernen dürfen. Jeder Spieler, dessen Charakter bei Bewusstsein ist, kann gegen die Durchführung dieser Aktion kämpfen.

Medical kit:

Erste Hilfe Set

Verwende eine Aktion um eine Verletzung von einem beliebigen Charakter (einschließlich deinem eigenen) zu heilen. (Ein Wund-Marker wird entfernt.)

Autor: Jeff Siadek

Art: Stephen K. Ratter

Art Director & Graphic Design: Fred Davis

Translation: Anja Saukel

Lifeboat

MUT ANTRINKEN

Erweiterung # 2

Zum spielen wird das Grundspiel Lifeboat benötigt!

*Diese Erweiterung bringt 10 neue Karten ins Spiel, einschließlich eines achten Charakters - **Madame Wong**. Im Set enthalten sind alle notwendigen Karten: die Liebes- und Hasskarte, Ruderkarten, eine erste Hilfe Karte und ein paar flüssige Vorräte zum **Mut antrinken**.*

MUT ANTRINKEN

Die Karten dieser Erweiterung werden genauso gespielt wie die Karten des Hauptspiels. Mische die Navigations- und Vorratskarten (Provision-Cards) jeweils unter den entsprechenden Stapel des Hauptspiels. Madame Wong wird wie jeder andere Charakter auch gespielt. Ihre Startposition ist zwischen Frenchy und dem Bootsmann (First Mate). Madame Wong's Sonderfertigkeit besteht darin, dass sie bei anderen Spielern „mittrinken“ kann, d.h. sie kann von anderen Spielern gespielte Wasser- oder Liquid-Courage-Karten auch für sich in Anspruch nehmen. Die Karte verliert dadurch für den Spieler nicht an Wirkung, sie gilt für beide Charaktere.

Ein Beispiel:

Am Ende des Zuges sind sowohl Sir Stephen als auch Madame Wong durstig. Wenn nun Sir Stephen Wasser trinkt, löscht das auch den Durst von Madame Wong. (So wird nur eine Wasserkarte benötigt.)

MUT ANTRINKEN

Liquid Courage

(Wörtlich übersetzt: Liquid Courage = Flüssiger Mut)

Wenn du diese Karte vor dir liegen hast, kannst du dir einen Drink genehmigen. Deine Stärke steigt dadurch im Kampf um 3 (+ 3 zu Size-Wert) bis zum Ende des Zuges. (Es kann nur ein Drink pro Person pro Zug genommen werden.) Nach dem Zug bist du jedoch durstig. Diese Karte wird NICHT abgelegt, nachdem sie benutzt wurde. (Du kannst einen Durst-Marker auf deine Charakter-Karte legen, um dich an die sofortige Wirkung eines Drinks im Kampf und den anschließenden Durst zu erinnern.)

Wie jede andere Vorrats-Karte (provision card) kann die Liquid-Courage-Karte getauscht, gestohlen oder verschenkt werden. Und zwar jederzeit, es sei denn es findet gerade ein Kampf statt oder ein Charakter geht über Bord.

STRATEGISCHE BEMERKUNGEN

Harte Liebe

Sorge dafür, dass die Person, die du liebst, überlebt. Aber überhäufe sie nicht mit Schätzen. Wie im wirklichen Leben möchtest du, dass jemand, den du liebst, am Leben bleibt. In Lifeboat sind Liebesbeziehungen jedoch ein bisschen komplizierter und angespannter. Du möchtest, dass deine Liebe überlebt, gönnst ihr jedoch keine Vorrats-Karten.

Vernünftiger Umgang mit Alkohol bedeutet hier, dass du dir nicht gedankenlos Mut antrinkst, solange du nicht genug Wasser hast, um deinen anschließenden Durst zu löschen. Es ist meist sinnlos, einen Kampf zu gewinnen, nur um anschließend eine Wunde zu erhalten, weil du deinen Durst nicht löschen kannst.

Sei ein Liebhaber, kein Kämpfer

Selbst wenn du eine Psychopath bist, möchtest du deine Gesundheit nicht unnötig wegwerfen, indem du an nutzlosen Schlachten teilnimmst. Schlachten, die deinen Feind jedoch mit einschließen, sind nicht immer nutzlos. Besonders dann nicht, wenn du gewinnst. Selbst wenn du einen Kampf gegen deinen Gegner verlierst, kann er sich manchmal dennoch auszahlen weil dein Feind anschließend durstig ist.

Spiele gemein

Habe kein schlechtes Gewissen, weil du jemandem im Spiel den Rest gibst. Das Spiel geht schnell vorbei und in der nächsten Runde haben deine Mitspieler die Chance, sich zu revanchieren.

ÜBERSETZUNG DER KARTEN

Madame Wong:

Size = Stärke

Survival = Lebenspunkte

Immer, wenn ein Spieler eine Wasserkarte oder eine liquid courage Karte spielt, kannst du entscheiden, ob du davon auch profitieren möchtest.

Liquid Courage:

Stärke +3

Du kannst einen Drink nehmen, um deine Stärke um 3 zu erhöhen für alle Kämpfe bis zum Ende der Runde. Nach der Runde wirst du durstig sein.

Liquid Courage ist Max gewidmet. Sie bringt Freude in unser Spiel, selbst wenn sie uns schlägt.

Autor: Jeff Siadek

Art: Stephen K. Ratter

Art Director & Graphic Design: Fred Davis

Translation: Anja Saukel