lifeboat 규칙서(한국어) 오역·의역 다수 포함.

Game Design: Jeff Siadek
Art: Stephen K. Ratter
Art Direction: Fred Davis
Translation : 엘라(glit@naver.com)

>>번역수정환영! 수정하실 때 수정한 파일을 메일 보내주세요.<<

당신은 가장 사랑하는 친구, 최악의 적 그리고 몇몇 다른 교활한 등장인물들과 함께 바다에서 표류하고 있는 1910년 영국선박 구명보트의 6명 승객 중 한명입니다.
각 턴마다, 당신은 (노를 젓기, 누군가를 때리기, 자리를 바꾸기, 특별한 카드를 사용하기, 아무것도 하지 않기)의 행동을 할 수 있습니다.
턴의 마지막에 항해 카드는 배 밖으로 나가는 사람이 누구이고(and/or) 누가 목이 마른지 보여줍니다.
만약 항해카드가 새를 보여준다면 당신은 점점 육지와 가까워지고 있는 것입니다.
4마리의 새가 목격 되자마자 즉시 게임이 끝납니다.

게임종료 시 점수 확인

네 번째 새가 목격되면, 참가자들은 다음과 같이 우승 포인트를 합산합니다.
-**캐릭터가 살아있음** : 생존 값
-**캐릭터가 보트에 있음**(생존여부불문): 수중에 있는 현금, 보석, 그림의 총 승리 포인트
-**사랑하는 사람이 살아있음** : 그들의 생존 값
-**증오하는 사람이 죽음** : 그들의 사이즈 값

유의해야할 독립적인 점수 조건들
-- 죽어도 득점한 플레이어 : 증오하는 사람이 죽었고 사랑하는 사람이 살아남았다면 그의 보물들이 그의 계승자에게 남겨진다.
만약 당신이 자기 자신을 사랑한다면, 당신은 **나르시스트**이고 두 번이나 생존에 대한 점수를 받을 것입니다.
만약 당신이 자기 자신을 증오한다면, 당신은 **사이코패스**이고 배 안의 다른 모든 사람들의 죽음에 대한 점수를 받을 것입니다. 사이코패스들은 생존을 위해 자신의 생존 포인트를 한번 얻는 경우를 제외하고는 생존이나 죽음에 대한 점수를 받지 않습니다.
만약 당신이 같은 사람을 사랑하고 증오한다면, 당신은 그의 애증하는 사람이며 그가 죽거나 살거나 같은 점수를 받게 됩니다.

구성요소

규칙서(매뉴얼), 42장의 보급품카드, 6장의 캐릭터 카드, 6장의 자리 표시 카드, 6장의 증오카드, 6장의 사랑카드, 24개의 항해 카드

게임준비

캐릭터 카드를 섞어서 각 플레이어에게 한 장씩 나눔.
증오카드, 사랑카드를 각각 섞어서 한 장씩 나눔. (이것들은 다른 플레이어에게 비밀로 해야 한다)
보급품카드를 섞고 각 플레이어에게 1을 준다. 나머지 보급품카드 덱을 테이블의 왼쪽(보트의 뱃머리)에 둡니다.
음식 덱 오른쪽으로 자리표시자 카드를 놓고 로렌여사(Lady Lauren), 스티븐 경(Sir Stephen), 선장(Captain), 항해사(Mate), 프랑스인(Frenchy), 어린이(Kid) 순으로 놓습니다.
이것이 캐릭터의 시작위치입니다. 항해카드 덱을 섞어서 어린이(Kid)의 오른쪽에 놓습니다.

각 턴은 다음과 같은 단계를 통해 바다에서의 하루를 나타냅니다. : 보급, 행동, 항해

◆◇보급(QUARTERMASTER)

뱃머리에 있는 캐릭터는 보급품 덱과 가장 가깝고 게임에 살아있고 의식 있는 캐릭터만큼 카드를 많이 뽑습니다.
그는 카드들 중에 한 장을 자신이 갖고 나머지 카드는 다음으로 뱃머리에 가까운 사람에게 전달합니다. 이 캐릭터도 남는 카드 중에서 한 장은 자신이 갖고 나머지 카드는 다음사람에게 전달합니다. 이 행동은 보급품 카드가 손에서 다 떨어질 때 까지 계속 됩니다. 의식이 없는 캐릭터는 건너뜁니다. 보급 기간 동안에는 거래가 허용되지 않습니다.
보급품 덱이 모두 고갈된 턴에서는 보급 부분을 건너뛸 수 있습니다. 덱은 다시 섞지 않습니다.(The deck is NOT reshuffled.)

턴 순서는 턴이 시작될 때 캐릭터 위치에 의해 설정됩니다.

행동(Action)턴 동안 모든 플레이어는 전투가 없는 한 카드를 자유롭게 교환할 수 있습니다.

◆◇행동(Action)

보급품 덱에 가장 가까운 캐릭터부터 시작하여 항해 덱 쪽으로 진행합니다.
각 플레이어는 다음 행동 중 **하나**만 선택합니다.
-노 젓기
-자리 변경하기
-보급품 훔치기
-특별카드행동 하기(스페셜 카드에 적힌 대로)
노 젓기-항해 카드 두 장 뽑고 본 다음에 각 카드를 노 젓기 스택에 넣을지 결정합니다(다음 "항해" 설명 참고).
각 카드를 확인하고 항해카드 덱 옆에 노젓기 스택에 넣어 항해 행동할 때에 사용할지 아니면 노 젓기를 포기하고 덱 맨 아래로 넣을지 결정합니다. 노젓기를 한 캐릭터의 오른쪽에 마커를 배치하여 표시합니다. 이 표시를 통해 이 캐릭터가 노를 저었고 턴 마지막에 목마를 수도 있다는 것을 알 수 있습니다.
자리 변경하기-다른 캐릭터와 자리를 교환합니다. 만약 그가 거절한다면 전투(아래참조)가 발생합니다.
보급품 강탈-다른 캐릭터로부터 보급품을 훔칩니다.(앞면이 보이는 카드를 선택하거나 손에서 임의의 카드를 선택합니다.) 만약 그가 거절한다면, 전투가 발생합니다.(아이가 숨겨진 카드를 "훔치면" 싸움은 일어나지 않습니다.)
특별카드행동 하기-플레어 건, 파라솔 및 의료용 키트는 각자 자신의 턴을 사용하여 캐릭터에 사용합니다. 파라솔은 배 밖으로 추방되기 전까지 적용됩니다. 의료 키트 및 플레어 건은 사용하면 폐기됩니다.

전투

훔치기나 자리 변경 중에는 피해자가 "전투"에 동의하거나 말을 해야 합니다.

의식이 없거나 죽은 캐릭터는 전투를 시작하거나 참가할 수 없습니다.

싸움은 행동(Action)이 아닙니다. 공격자의 자리표시를 다른 자리 표시와 라인 밖으로 약간 밀어냅니다. 방어자의 자리 표시자를 다른 자리 표시자와 일직선 밖으로 약간 밀어냅니다. 다른 사람들은 그들이 지지하는 쪽으로 항해 줄에서 밀어냄으로써 전투에 참여할 수도 있습니다. 모든 플레이어는 자신의 캐릭터에 대해 무기 카드를 사용할 수 있으며, 이는 전투에 필요한 사이즈(size)를 더해주지만 앞면으로 남아있습니다. (소지자가 나중에 배 밖으로 나갈 경우 잃어버리게 됩니다.)

지원협상은 전투와 거래가 끝날 때까지 손에 있는 카드는 바꿀 수 없습니다. 한 캐릭터가 한쪽을 지지한다고 발표하면 싸움에서 후퇴할 수 없습니다. 더 이상 지원자나 지원아이템이 없다면 전투가 진행됩니다. 전투는 사이즈(size)가 가장 큰 쪽이 이깁니다.

결과가 동점인 경우 각 캐릭터는 상처를 받습니다. 상처는 마크로 표시합니다. 각 캐릭터 카드 왼쪽에 두어 참가한 모든 캐릭터에게 표시합니다. 나중에 해결된 항해 카드는 이러한 캐릭터의 목마름을 겪고 있음을 나타낼 수 있습니다. 방어자가 이기면 아무 일도 일어나지 않습니다. 공격자가 승리하면 그의 요구를 들어줍니다. 어느 쪽이 이기든지 전투가 끝나면 공격자의 턴이 완료됩니다.

의식 없음

만약 당신의 상처 수가 캐릭터의 사이즈와 같다면 의식 없음 상태가 됩니다. 카드를 뽑거나 행동을 할 수 없습니다.

다른 사람들은 보통 때처럼 당신에게서 카드를 빼앗아갈 수도 있고, 자리 변경할 수도 있지만 당신은 전투를 할 수 없습니다. 다른 캐릭터가 카드를 줄 수도 있습니다. 만약 당신이 배 밖으로 나간다면 당신을 사랑하는 구원자가 없다면 그대로 사망합니다.

죽음

만약 상처가 캐릭터의 사이즈(size)를 초과한다면 당신은 죽게 됩니다. 당신은 카드를 뽑거나, 카드를 사용하거나, 행동을 할 수 없지만, 보트가 구조될 때 여러분의 몸에 있는 사랑하는 사람의 생존과 증오하는 사람의 죽음에 대한 점수는 얻을 수 있습니다. 탑승한 사람들은 생존을 목적으로 의식불명의 사람처럼 당신을 대할 수 있습니다. 배 밖으로 가나진다면 게임에서 아이템카드와 자리표시자 모두 제거됩니다.

◆◇항해(Navigation)

항해 카드 덱에서 가장 가까운 의식이 있는 캐릭터가 노 젓기 스택의 모든 카드를 보고 플레이할 카드를 선택합니다. 남은 카드는 뒷면으로 덱 맨 아래에 놓습니다. 노 젓기 스택이 없다면 항해 덱의 상단 카드를 실행합니다. 다음 순서대로 항해 카드를 실행합니다.

새들(birds)

카드에 새가 있으면 항해 덱 근처에 마커를 놓습니다. 제거된 새는 제거되었음을 나타냅니다. 배 위에 네 마리의 새가 있을 때, 육지는 충분히 가깝고 구조는 즉시 이루어져서 게임이 종료됩니다. 그 이후에 승패를 헤아리는 것 외의 아무것도 행동해서는 안 됩니다.

배 밖으로

이 캐릭터는 생존에서 벗어난 불운의 사람입니다. 프랑스인을 제외한 모든 사람들은 그들이 구명하거나 그들에게 던지지 않으면 상처를 입게됩니다. 만약 친구의 양동이가 놀고 있다면, 물 속에 있는 모든 것은 상어로부터 즉시 추가적인 상처를 받습니다. 배에서 떨어지는 사람은 누구나 앞에 있는 카드를 모두 잃고 죽지 않는 한 목이 마르도록 배로 돌아갑니다. 물 속에서 의식을 잃은 사람은 생명의 은은이 아니면 죽습니다.

목마름

목 마름은 3가지 방법에 의해 발생합니다.

-노 젓기(그리고 노 젓기 아이콘이 항해카드에 나타나는 경우)

-전투(항해 카드에 싸움 아이콘이 표시됨)

-항해 카드의 "목마름" 아래에 캐릭터 이름이 나타날 경우

각각의 갈증을 경험할 때 마다(노를 젓고 싸우고 이름이 나타날 때 까지) 몇 번이나 물카드를 사용하거나 상처를 입어야 합니다.

턴 종료

항해 카드를 항해 덱 하단에 놓고 다른 턴을 시작합니다.(항해 턴이 끝나면 다음 보급 턴 시작)

카드 사용

의식이 있는 캐릭터는 싸우거나 나침반을 돕는 것과 같은 카드를 할 수도 있습니다. 사용한 카드는 앞면이 위로 향하게 보관됩니다. 그 캐릭터는 그가 극단으로 치닫거나 빼앗길 때까지 계속해서 그것들을 사용할 수 있습니다. 물, 플레어 건 또는 친구의 양동이와 같은 카드는 사용할 때 즉시 폐기됩니다.

6명 미만이 플레이할 경우

4-5명의 플레이어가 있는 경우 캐릭터, 자리표시자, 사랑 및 증오 카드를 플레이어 수에 맞게 제거합니다. 이보다 더 적은 플레이어라면 다른 게임을 하세요.^^

자주 묻는 질문

Q. 전 "누군가"를 안 좋아하는데 싸움해도 되나요?

A. 아니요, 강탈이나 좌석변경을 목표로만 싸움을 시작할 수 있습니다.

SPECIAL THANKS to Neal Sofge, Bryce Whitacre, Dennis Lien and Tony A. Rowe.

Lifeboat is dedicated to Arden Moreau Siadek who continues to capsize my life with joy every day.

For errata and more cool stuff (like the Variant Sharks Rule) go to: gorillaboardgames.com

email questions and comments to: questions@gorillaboardgames.com

✿ 번역 후기: 한글 룩북 찾다찾다 못 찾아서 사전 찾아서, 번역기 돌리며 번역하였습니다. 혹시나 영어 능력자 분이시라면 번역이 어색한 부분 수정해서 저한테도 보내주세요...ㅜㅠ