

LIFEBOAT 怒海求生

Jeff Siadek

适合4~6人 · 13岁以上 · 约60分钟

游戏简介

在爱德华型救生船上，你是6位漂流在海上的落难者之一。船上有你喜爱的朋友、你憎恨的敌人和几位机灵的人。每回合，你必须从划船、换座位、抢夺他人的物资或不做事中，选择其中1个动作来执行。在回合结束时，会翻开航海卡，看谁会落海和（或）口渴；如果航海卡上出现海鸥的图案，代表你们越来越靠近陆地。当一共出现4只海鸥时，表示到达陆地，游戏立即结束。

游戏配件

1份规则书 6张角色卡 6张憎恨卡
42张物资卡 6张位置卡 6张喜爱卡
24张航海卡 3个海鸥指示物（玻璃珠）
约20个伤害指示物（塑胶圆片）

游戏结束计分

当第4只海鸥出现时，游戏结束，玩家们计算自己的总分。算分方法如下：

你的角色存活：得到自己的生存分数。

你的角色在船上（不论死活）：计算你手上所有钞票、珠宝、名画带来的分数。

你喜爱的人存活：得到他的生存分数。

你憎恨的人死亡：得到他的体力分数。

请注意：

- 将每种分数分开计算，即使角色死亡，他还是会得到他憎恨敌人死亡的分数、他喜爱的人生存的分数、他手边留给后代子孙财宝的分数。
- 如果你爱自己，你是个自恋狂。你会因为存活而得到2次你的生存分数（自己存活和喜爱的人生存的分数）。但是你也得知道，在游戏中没有人会帮助你。
- 如果你恨你自己，你是个神经病。你会得到除了你之外的每个人的死亡分数、你喜爱的人的存活分数，但不会得到你喜爱的人的死亡分数，也不会得到自己的存活或死亡分数，除非你也是个自恋狂，在此情况下，若你存活，你会得到喜爱的人存活的分数（亦即自己的生存分数，但只得到1次）。
- 如果你喜爱和憎恨同一个人，你对他爱恨交织，不论是得到他的生存或死亡分数，你都很矛盾。

准备游戏

将所有角色卡洗牌，发给每位玩家1张，玩家将其中1张置于自己面前。将剩余的角色卡以及游戏中未使用角色的位置卡、喜爱卡和憎恨卡从各自的牌叠中移除，然后将其余的喜爱卡和其余的憎恨卡分别洗牌后，发给每位玩家各1张，将这2张牌面朝下置于自己的角色卡旁，这是不能让玩家知道的隐藏资讯。

将所有物资卡洗牌，发给每位玩家1张。把其余的物资卡面朝下置成一叠，形成物资牌库，放在靠桌子左边的位置（船头）。

从物资牌库（船头）开始，将角色的位置卡由左而右排成一列，角色的顺序是：罗伦小姐、史帝芬先生、船长、大副、法国佬、小孩，这是游戏开始时角色们在船上的位置；不须摆放游戏中未使用角色的位置卡。

将所有航海卡洗牌面朝下置成一叠，形成航海牌库，放在「小孩」的右边（船尾）。

回合流程

每回合都代表在海上漂流的一天，分为下列三个阶段：物资、行动与航海阶段。

A. 物资阶段

最接近物资牌库的有意识角色，从物资牌库抽取与船上有意识角色数量相同的纸牌，他检视所有纸牌，并从中选择1张作为他的手牌，将其余的纸牌往船尾的方向传给下1名角色，该角色检视纸牌并从中选择1张后，将其余的纸牌往船尾的方向传给下1名角色，以此类推，直到纸牌发完为止。昏迷的角色将被略过，他们无法得到纸牌。

在此阶段中玩家不得交换纸牌。当物资牌库用尽时，不要将弃牌堆重新洗牌，从此不再有物资牌库，之后的回合流程中将略过物资阶段。

每回合开始时，各角色在船上的位置，决定了该回合中游戏进行的顺序：由在船头的角色开始，往船尾的方向，各角色轮流进行游戏。

在行动阶段中，所有玩家都可以自由交换纸牌，除非发生了「战斗」。

B. 行动阶段

由在船头的角色开始，往船尾的方向，各角色轮流从下列行动中，选择1个行动来执行：

- 不做事
- 划船
- 换座位
- 抢夺物资
- 执行1项特殊行动（属于物资卡）

〔划船〕

抽2张航海卡，看过内容后，选择1张将其面朝下放在划船牌堆中（在航海牌库旁），将另1张放回航海牌库底部。

放1个伤害指示物在你的位置卡右舷（上方），表示你曾划船，可能会在航海阶段中感到口渴。



〔换座位〕

和其他角色交换座位。如果他拒绝，就会引发「战斗」（详见「战斗」一节）。如果与你交换座位的角色，在本回合中尚未执行行动，现在轮到该角色执行行动（每名角色每回合至多只会执行1次行动）。

〔抢夺物资〕

从别人那偷取1张物资卡。可以从桌面上翻开的纸牌中选择1张，或是从手牌中随机抽取1张。如果对方拒绝，就会发生「战斗」。当「小孩」从其他人手牌中偷取1张物资卡时，对方无法拒绝，因此不会引发「战斗」。

〔特殊行动〕

玩家必须花费1个行动阶段来执行某些物资卡（例如：信号枪、阳伞及医疗箱）上的「特殊行动」。当「阳伞」被打开后，会一直保留在你面前并且维持着打开的状态，直到你落海为止。「医疗箱」和「信号枪」在使用后立即放入弃牌堆。

〔战斗〕

在换座位或抢夺物资时，受害者必须同意对方的要求或是说：「来战斗吧！」。1名昏迷或死亡的角色不能发起或加入战斗。战斗不是1个行动。



将攻击者（正在执行行动的角色）的位置卡往上推，突出于其他角色的位置卡；将防御者（受害者）的位置卡往下推，突出于其他角色的位置卡。其他人可以选择是否要加入战斗，如果要加入战斗，将自己的位置卡往支持的那一方（上或下）推过去。

玩家可以使用武器卡（属于物资卡）来增加他在战斗时的体力，将该武器卡正面朝上置于自己的角色卡旁，武器卡将留置于桌上，直到该角色落海为止。一旦角色落海，将他面前所有的纸牌放入弃牌堆。

玩家们可以游说其他人加入或不加入战斗，以及使用或不使用武器卡；在战斗结束前，玩家间不能交换手牌，但在谈判的过程中，可以先做出承诺，至于是否履行彼此间的约定，玩家可以自行决定。当角色一旦加入战斗后，就不能退出。

当然没有人会再加入战斗或使用纸牌时，战斗结束，体力合计较大的一方获胜。平手时，防御方获胜。输方的每名角色都因消耗体力而得到1个伤害指示物，置于其角色卡上。

在所有参加战斗的人的位置卡左舷（下方）各放1个伤害指示物，表示他们曾参加战斗，可能会在航海阶段中感到口渴。

如果防御方获胜，攻击者所提出的要求将被拒绝。如果攻击方获胜，攻击者执行他所提出的要求。无论结果如何，攻击者的回合结束。

「昏迷」

如果你的伤害指示物数量等于你的体力，你就会失去意识而昏迷。

你不能抽牌、使用纸牌和执行行动。其他人可以自由地抢夺你的东西或是与你交换座位，但是你不能反击；其他角色可以对你使用纸牌。当船只获救时，你仍然会得到所有的分数。

如果你落海，将立刻死亡，把你所有的纸牌和你的位置卡移出游戏；除非你落海时面前已有1张翻开的「救生圈」，则你将回到船上，继续保持昏迷的状态。

「死亡」

如果你的伤害指示物数量超过你的体力，你就会死亡。

若你死亡后仍在船上，在往后的回合中，你不能抽牌、使用纸牌和执行行动，但是当船只获救时，你会得到你尸体上战利品的分数（这些是留给你的后世子孙的遗产）、你喜爱的人的存活分数和你憎恨的人的死亡分数。

如果你的尸体掉到海中，把你所有的纸牌和你的位置卡移出游戏。

C.航海阶段

最靠近航海牌库（船尾）的有意识角色为本回合的舵手，舵手检视航海牌堆里所有的航海卡，选择1张使用；将其余的航海卡放回航海牌库底。如果没有划船牌堆，就从航海牌库顶抽1张牌来使用。本回合使用的航海卡，要按照以下顺序来处理各项效应。

〔1.海鸥〕

如果纸牌上有海鸥的图案，放1个海鸥指示物在航海牌库旁。如果是打叉的海鸥的图案，就从航海牌库旁移除1个海鸥指示物；如果航海牌库旁本来就没有海鸥指示物，则不须移除，而海鸥的数量永远不会少于0。



当航海牌库旁有4只海鸥时，表示救生船已接近陆地，会立即获救。此时不须再处理此牌上的其他效应，开始计算胜利分数。

〔2.落海〕

在航海卡上方的名字，是本回合不幸落海的角色们。除了泳技绝佳的法国佬以外，所有的人都因消耗体力而得到1个伤害指示物，除非他们有救生圈（之前已翻开在面前或现在立刻打出），或是有人将救生圈（从手牌中或自己面前拿起）丢给他们。



若有人在此时使用「一桶诱饵」，或在某位落海的角色面前已有翻开的「一桶诱饵」，所有落海角色都会因为被鲨鱼咬伤而多得到1个伤害指示物（法国佬也会得到1个）。

任何落海的角色，将失去所有翻开置于自己面前的纸牌（救生圈除外），但会立即游回船上，接下来，进行口渴判定（死人无须进行口渴判定）。

〔3.口渴〕

下列3种情况中，你会感到口渴：



• 如果你曾划船，且航海卡中出现船桨图案



• 如果你曾参与战斗，且航海卡中出现战斗图案



• 如果你的名字出现在航海卡中的「口渴」名单上

每一种情况所引发的口渴都必须使用1张「水」来止渴，如果以上三种情况同时发生，你必须使用3张「水」来止渴（最多也就是3张），每少1张「水」你会因脱水而各得到1个伤害指示物。

无论你这回里参与了几场战斗，因战斗所引发的口渴总计须使用1张「水」来止渴。

回合结束

将使用过的航海卡放回航海牌库底，将位置卡旁标示曾经划船和战斗的伤害指示物收回去，然后开始新的回合。

使用纸牌

有意识的角色可以使用纸牌，像是用武器（例如：「一记闷棍」、「短刀」）来增加战斗时的体力，或是用指南针来帮助航海，有时候将纸牌翻开置于自己面前，只是为了防止小孩将它们偷走。

你可以随时将手牌翻开置于自己面前（除了小孩提出要偷你手牌的要求时）；上面写有「特殊行动」的纸牌（例如：信号枪、阳伞及医疗箱），你也可以随时翻开置于自己面前，但若若要执行其上的「特殊行动」，你必须等到你的行动阶段来临时，才能择1执行。其余的纸牌一旦翻开置于你面前，其上的效应立即生效（分数卡除外；如果牌上叙述已说明其使用阶段，则依牌上叙述），且纸牌效应可以累加。一名角色如果同时拥有翻开的「短刀」和「鱼钩」，他在战斗时的体力可以一共+7（短刀+3，鱼钩+4）。

有些纸牌在使用后要立即放入弃牌堆，例如：「水」、「信号枪」、「医疗箱」和「一桶诱饵」。

常见问题

- Q:** 我可以因为不喜欢某人，而对他发起战斗吗？
A: 不行，只有当一名角色拒绝换座位或拒绝被抢夺物资时，才会引发「战斗」。
- Q:** 如何使用「信号枪」？
A: 其上的两种效应你只能择1使用，不论你何时将其翻开在你面前，一旦你将它当作武器使用，它就是武器，你无法再执行其「特殊行动」；如果你选择在行动阶段执行其「特殊行动」，使用后应立即放入弃牌堆。
- Q:** 游戏中若有玩家形成恶霸联盟鱼肉他人，我该如何应对？
A: 在『怒海求生』中常见的错误策略就是帮助你喜爱的人去抢夺物资，因为若你喜爱的人拥有比你高的分数，你依然无法赢得游戏。恶霸联盟的成员有时也会发现他们赢不了，因为别人获得更高的分数。如果出现经常被恶霸欺凌的弱小角色，这就是你与他们组成同盟的大好时机。虽然有些角色的体力相差悬殊，但是航海卡的设计会让体力大的家伙较常落海，多消耗他们的生命值，并移除他们的武器。

作者：JEFF SIADEK

插画：STEPHEN K. RATTER

美术设计：FRED DAVIS

中文翻译：阎明祥

中文排版：IDGIE LO

版权所有：

GORILLA GAMES, WWW.GORILLABOARDGAMES.COM

中文繁体简体版权所有：

©2010新天鹅堡企业有限公司

SWAN PANASIA CO., LTD.

10660台北市新生南路三段56巷7号

No. 7, LANE 56, SEC. 3, HSINSHENG S. RD.,

TAIPEI CITY 10660, TAIWAN

电话：+886-2-2369-2527

传真：+886-2-2217-4291

统一编号 TAX REG. No. 13120886

WWW.SWANPANASIA.COM

INFO@SWANPANASIA.COM

中国独家代理

上海方盒子贸易有限公司

FUNBOX365 / SWAN

200042 上海市长宁区长宁路982号6楼C座

电话：+86-21-6236-2616

传真：+86-21-6211-6004

WWW.FUNBOX365.COM INFO@FUNBOX365.COM

WWW.MAGAZINE.SWANPANASIA.COM

华人区第一个桌上游戏中文知识报

特别感谢

Neal Sofge, Bryce Whitacre, Dennis Lien
以及 Tony A. Rowe。

我将『怒海求生』献给 Arden Moreau
Siadek，感谢她日复一日地以快乐翻转我的



【方盒子365】