

# Все на борт!

## Правила



- Мы тонем! — кричит слон. — Эта мышь тянет нас на дно!
- Не бойся, — шепчет обезьяна. — Если жираф случайно плюхнется в воду, нам станет намного легче.

В игре «Все на борт!» вам предстоит спасти свою стаю животных, разместив их на лодках и стараясь не перегрузить ни одной, иначе лодки утонут! И помните: очки принесут только те животные, которые смогут отплыть.

# Компоненты



60 карт животных  
(по одной колоде  
из 12 карт на игрока)



30 карт лодок



20 карт купидона

## Подготовка к игре

Перемешайте карты лодок, откройте по 1 на игрока и выложите в ряд в центре стола. Число на лодке обозначает её вместимость, то есть тот вес, который она сможет выдержать. Оставшиеся карты используются как колода лодок.

Выдайте каждому игроку личную колоду животных того цвета, который он выберет. Игроки перемешивают свои колоды, после чего берут из них по 3 карты в руку.



# Карты животных

На каждой карте животного указаны: вес животного **1** и число победных очков **2**, которые она принесёт, если лодка сможет отплыть с этим животным на борту. У некоторых животных также есть особое действие **3** (см. стр. 6).

Тот, кто последним видел обезьяну, становится первым игроком.



## Течение игры

Игра состоит из 4 раундов, в каждом из которых 2 фазы:

1. Размещение на борту.
2. Начало плавания.



# 1. Размещение на борту

В свой первый ход положите 1 из своих карт животных лицом вверх на любую лодку ①. Но учтите: каждая лодка может вместить **не более 3 животных**. В конце хода доберите карту из личной колоды, чтобы у вас было 3 карты в руке.

Затем игрок слева от вас делает то же самое, и так до тех пор, пока все игроки не разместят на борту своё первое животное и не доберут по карте в руку.

В свой второй ход вы должны поместить новое животное на любую доступную лодку, но теперь вы кладёте карту лицом вниз ②. Другие игроки в свой ход делают то же самое. Наконец, в свой третий ход вы должны положить на любую доступную лодку третью карту животного, на этот раз снова лицом вверх ③. Остальные игроки по очереди делают то же самое, пока все лодки не будут заполнены.

Помните, что после размещения животного на борту вы должны добрать карту в руку, чтобы вам всегда было доступно 3 карты (кроме последнего раунда, когда у вас закончится колода и вы разыграете все 3 карты из руки).



2



1



## 2. Начало плавания

После того, как все лодки заполнены, начинается следующая фаза, в которой они выходят в открытое море. В начале этой фазы переверните все карты животных, которые лежат лицом вниз, после чего, начиная с крайней левой лодки, выполните следующее:

1. Проверьте, сколько на лодке животных одного вида. Если на лодке будут ровно 2 таких животных, они влюбятся друг в друга: раздайте игрокам, разыгравшим эти карты, по карте купидона. Каждая карта купидона принесёт 2 победных очка в конце игры. Если на лодке будет не 2, а 3 животных одного вида, они начнут драку и лодка немедленно утонет: сбросьте все карты с этой лодки.



2. Выполните особые действия животных, начиная с самого лёгкого животного на борту (см. стр. 6).

3. После того, как действия животных выполнены, посчитайте суммарный вес всех животных на лодке. Если он меньше или равен вместимости лодки, животные смогут отплыть: каждый игрок кладёт свои карты животных с этой лодки в личную стопку для подсчёта очков. Если вес животных будет больше вместимости, лодка утонет — отправьте карты животных в стопку сброса.

После выполнения вышеперечисленных действий с первой лодкой проделайте то же самое для всех лодок слева направо.

# Описание животных и действий

Ниже приведены описания действий животных в порядке выполнения. Однако если животные **влюблены**, они **не выполняют свои действия** и на них **не влияют никакие действия других животных**.

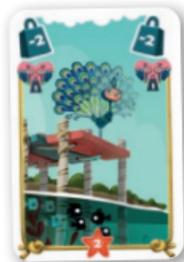
В случае мыши и павлина их вес меняется, если они влюблены, — это указано на их картах рядом с сердечком.

Вес:  ? Очки:  ?

## Павлин

Павлины немного умеют летать... точнее, они могут подпрыгнуть и помахать крыльями, но этого достаточно, чтобы снизить общий вес лодки и облегчить её плавание.

Если **2 павлина влюблены**, вес каждого из них становится 1 кг.



## Мышь

Нет ничего забавнее слона, пугающегося мышки. Если **мышь и слон находятся в одной лодке**, слон пугается и начинает раскачивать лодку. Уберите карту лодки, на которой они находятся, и замените её случайной картой из колоды, изменив таким образом вместимость.

Если **2 мыши или 2 слона влюблены**, их действия не выполняются.

Если **2 мыши влюблены**, вес каждой из них становится 0,5 кг.



## Лиса

Хитрая лиса всегда на высоте. **ТОЛЬКО** если лодка утонула, лиса **перепрыгнет на соседнюю лодку справа** (в таком случае игнорируйте ограничение в 3 карты на лодку).

Если **2 лисы влюблены**, их действия не выполняются. Если утонувшая лодка, на которой находится лиса, последняя, карта лисы сбрасывается.



## Осьминог

Осьминогу хорошо в воде. Он кладётся в стопку для подсчёта очков, **ТОЛЬКО** если лодка утонула. И наоборот, если лодка отплыла, карта осьминога сбрасывается.

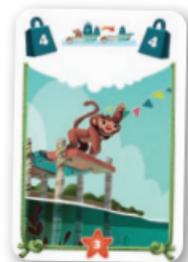
Если **2 осьминога влюблены**, их действия не выполняются и они сбрасываются, если лодка утонула (в этом случае очки за них засчитываются, если лодка отплыла). Если в лодке 3 осьминога, то, когда она утонет, все 3 кладутся в стопки игроков для подсчёта очков.



## Обезьяна

Обезьяна — та ещё интриганка. При поддержке самого тяжёлого животного (без учёта самой обезьяны) в лодке она **выталкивает второго по тяжести** (опять же без учёта обезьяны) на соседнюю лодку справа (игнорируйте ограничение в 3 карты на лодку).

Если **2 обезьяны влюблены**, их действия не выполняются. Если в лодке с обезьяной один другой пассажир или другие животные равны по весу, действие не выполняется. Если обезьяна выталкивает животное с последней лодки, его карта сбрасывается.



## Ленивец

У этого животного нет действия.

## Лось

У этого животного нет действия.

## Зебра

У этого животного нет действия.

## Жираф

У этого животного нет действия.

## Лев

Лев всегда голоден и ждёт возможности полакомиться. Он съедает второе по тяжести животное в лодке после себя. Карта съеденного животного сбрасывается.

Если **2 льва влюблены**, их действия не выполняются. Если пассажиры в лодке со львом равны по весу, действие не выполняется.

## Медведь

У этого животного нет действия.



## Слон



У слона нет своего действия, но он влияет на действие мыши (см. «Мышь»).



Если вы играете с маленькими детьми, можете не применять правила особых действий животных, чтобы сделать игру более доступной.



## Новый раунд

Уберите открытые лодки и раскройте из колоды по 1 новой карте лодки на игрока.

Игроки продолжают играть с теми 3 картами, которые остались у них в руке с предыдущего раунда.

Первым ходит игрок, сидящий слева от того, кто начинал предыдущий раунд.

## Конец игры

Игра заканчивается после **4-го раунда**.

Каждый игрок подсчитывает финальное количество очков, складывая полученные очки с карт животных из своей стопки для подсчёта очков, а также добавляя по 2 очка за каждую карту купидона.

Побеждает тот, кто набрал больше всех очков. При ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством карт купидона. Если ничья сохраняется и в этом случае, побеждает игрок с наибольшим количеством карт животных в своей стопке для подсчёта очков.

# Пример конца раунда

Ниже дан пример конца раунда при игре вчетвером:



## • Лодка 1

1. Проверьте, есть ли на борту влюблённые животные. В данном случае их нет.
2. Проверьте, есть ли животные с действиями, и выполните их, начиная с самого лёгкого животного. В данном случае **мышь пугает слона**, из-за чего лодка начинает раскачиваться и её вместимость меняется. Лодка с вместимостью 12 сбрасывается, и из колоды случайным образом берётся новая карта. Вместимость новой лодки 16.
3. Наконец, сравните вместимость новой лодки (16) и общий вес животных на борту (14). К счастью, вместимость лодки больше общего веса животных, а значит, **фиолетовый игрок получит очки за слона, а красный игрок получит очки за мышь** — они кладут эти карты в свои стопки для подсчёта очков. **Карта осьминога сбрасывается**, потому что осьминог даёт очки, **ТОЛЬКО** если лодка утонет.

## • Лодка 2

1. Проверьте, есть ли на борту влюблённые животные. Их снова нет.
2. Проверьте, есть ли животные с действиями, и выполните их. Здесь начните с **действия обезьяны**, которая заручается поддержкой льва (самого тяжёлого животного на борту без учёта обезьяны), чтобы избавиться от зебры (второго по тяжести животного в лодке без учёта обезьяны), прогнав её на соседнюю лодку.
3. Теперь в лодке остались лев с обезьяной, и выполняется **действие льва**, а именно поедание следующего по тяжести животного на борту после самого льва. В данном случае это обезьяна — её карта отправляется в стопку сброса. После этого **жёлтый игрок кладёт карту льва** в свою стопку для подсчёта очков.

## • Лодка 3

1. Проверьте, есть ли на борту влюблённые животные. **В этой лодке два жирафа**, поэтому разыгравшие их игроки получают по 1 карте купидона.
2. Проверьте, есть ли животные с действиями, и выполните их. В данном случае своё действие может выполнить **лиса**, но она перепрыгнет на соседнюю лодку, **ТОЛЬКО** если эта утонет.
3. Сравните вместимость лодки (**16**) и общий вес животных на борту (**25**). Вес животных больше вместимости, поэтому лодка тонет и все карты животных сбрасываются. Кроме лисы, которая перепрыгивает на 4-ю лодку.

## • Лодка 4

1. Проверьте, есть ли на борту влюблённые животные. В данном случае их нет.
2. Проверьте, есть ли животные с действиями, и выполните их. Начните с **лисы**, которая перепрыгнет на соседнюю лодку, **ТОЛЬКО** если эта утонет. За ней следует **обезьяна**. Она при поддержке медведя прогоняет следующего по тяжести животного, в данном случае льва. Его карта сбрасывается.
3. Сравните вместимость лодки (**20**) и общий вес животных на борту (**16**). Поскольку вес животных не превышает вместимость, лодка может отплыть. **Лиса** не выполняет своё действие, все животные остаются на борту — игроки кладут их карты в свои стопки для подсчёта очков.



**GAGA  
GAMES**

Автор: Пако Янез  
Иллюстратор:  
Monsugos  
Редактор: Давид Эсбри  
Оформление:  
Мипл Фаундри, Диего  
Сан Мартин Пьеррон  
Перевод:  
Эндрю Кэмпбелл  
Английская  
редактура:  
Уильям Ниблинг

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Анна Алтухова  
Корректор: Вероника Артёмова  
Редактор: Софи Кожанова  
Дизайнер-верстальщик:  
Александр Шевченко  
Выпускающий редактор:  
Даниил Молошников  
Руководитель проекта: Кирилл Лыткин  
Руководитель редакции: Полина Коптева  
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.