



МОСИГРА

Российская сеть магазинов
настольных игр.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru

Сегодня всей командой draили судно (Сноб, конечно, отлынивал). Собачка Миледи погрызла анкерок, поэтому я приказал матросу Черпаку и юнге Шкету положить в судёнышко новый ящик с припасами. При попутном ветре завтра мы будем у берега.

Боцман

Боцман докладывает, что у нас здоровенная течь ниже ватерлинии. Сбросили балласт и пару несогласных, но до берега не дотянем. Отдал приказ спустить шлюпку на воду и грузиться.

Капитан

ЗА БОРТОМ!

Вам очень повезло, потому что вы — один из чудом спасшихся при кораблекрушении в открытом море. Сейчас вы дрейфуете в весёлой шлюпке в компании лучшего друга, заклятого врага и нескольких странных незнакомцев.

В каждом раунде вы сможете грести, меняться местами с кем-либо, отнимать предметы (припасы), использовать специальную карту или просто наслаждаться плаванием. В конце хода карта навигации указает тех, кто выпадет за борт или начнёт испытывать жажду. Если эта карта покажет белую чайку, значит, вы приблизились к земле. Ваше плавание завершится в тот момент, как только покажется четвёртая чайка.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

- Подготовьтесь к игре. Раздайте карты персонажей. Раздайте по одной карте врагов, друзей и припасов каждому персонажу. Разложите карты банок в ряд: Миледи, Сноб, Капитан, Боцман, Черпак и Шкет. Слева положите колоду припасов, справа — колоду навигации.
- Раздайте припасы. Ближайший к носу персонаж в сознании (слева) берёт карты припасов по количеству персонажей в сознании, выбирая одну и передаёт соседнему игроку (на банке справа от него) и так далее, пока последний персонаж на корме не получит оставшуюся единственную карту припасов.
- По очереди совершайте действия. Вы можете: погрести, податься за место, податься за припас, открыть припас, применить припас либо ничего не делать. Шкет также может украсть любой закрытый припас.
- Ближайший к корме персонаж в сознании выбирает одну из карт навигации (из тех, что выпложили игроки, выбравшие греблю). Если карты навигации на выбор нет, вскрывается верхняя в колоде навигации.
- Подсчитайте раны от карты навигации. Максимальное количество — четыре: за падение за борт, жажду после драки, жажду после гребли и за то, что персонаж направляю указан на карте навигации под словом «жажды».
- Начните новый ход со взятия и раздачи припасов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Хочешь плавать на авось — лучше сразу море брось.

Боцман

Возьмите карты персонажей, перемешайте и раздайте их в открытую по одной каждому игроку. То же самое сделайте с колодами врагов и друзей, но их раздавайте рубашкой вверх: карты врагов и друзей нужно хранить в секрете до самого конца игры.

Перемешайте колоду с припасами и раздайте по одной карте каждому из игроков взакрытую. Оставшуюся колоду разместите в левой части стола (на носу лодки). Затем выпложите карты банок слева направо в следующем порядке:

1. Миледи;
2. Сноб;
3. Капитан;
4. Боцман;
5. Черпак;
6. Шкет.

Именно так сидят персонажи на момент начала игры. Справа от них (прямо за спиной Шкета), на корме шлюпки, выпложите перемешанную колоду навигации.

Каждый ход игры — это один день в море, разделённый на три этапа: раздача припасов, действия и навигацию.

РАЗДАЧА ПРИПАСОВ

Иди в море на неделью, хлеба бери на месяц.

Боцман

Нет ничего полезней бифштекса при морской болезни.

Капитан

Персонаж в сознании, находящийся ближе всего к колоде с припасами, берёт верхние карты по числу персонажей в сознании. Он смотрит эти карты и выбирает одну карту себе в руку (взакрытую), затем передаёт остальные карты следующему за ним персонажу в сознании. Тот также выбирает карту и передаёт дальше по цепочке, пока последняя не попадёт в руки человеку на корме. Персонажи без сознания не участвуют в дележе припасов. Во время раздачи запрещается меняться картами.

Если колода припасов закончилась, то раздача просто пропускается. Во время игры колода припасов не перетасовывается.



ДЕЙСТВИЯ

Ты мог потерпеть кораблекрушение даже дважды, и всё-таки море может быть ни при чём.

Капитан

Если не умеешь грести, хоть не болтай в воде ногами.

Боцман

Порядок совершения действий зависит от того, как персонажи сидели на момент начала хода. Во время совершения действий можно свободно меняться картами припасов, если, конечно, на борту не идёт драка.

Каждый из персонажей, начиная с ближайшего к носу лодки (колоде припасов) и заканчивая ближайшим к корме (колоде навигации), может:

- погрести;
- попробовать поменяться с кем-нибудь местами;
- попробовать кого-нибудь ограбить;
- выполнить специальное действие (если есть соответствующая карта припасов);
- просто насладиться видом моря и отдохнуть (пропустить ход).

Если вы хотите погрести, то нужно будет вытянуть две карты навигации, посмотреть на них и решить для каждой, будете ли вы кладь её рубашкой вверх на навигационный стол (около колоды навигации), или же положите в самый низ этой колоды. Вам могут не понравиться обе карты, только одна из них или понравиться обе. Соответственно, вы можете оставить на столе навигации одну карту, две или же убрать обе.

После этого положите маркер усталости на карту своего персонажа справа, чтобы в конце хода определить, кто трёб (возможно, позже вы будете испытывать жажду).

Не забывайте, что если, к примеру, на борту есть весло, то его можно передавать «по цепочке» тем, кто гребёт.

Чтобы попробовать поменяться местами, достаточно объявить о своём намерении. Вы можете договориться или же вступить в драку, если тот, с кем вы меняетесь, не согласен. Можно без сопротивления поменяться местами с мёртвым персонажем или персонажем без сознания.

Хотите ограбить кого-то? Просто сообщите своей жертве, что вы хотите забрать у неё карту припасов, или можете забрать без сопротивления одну карту у персонажа без сознания или мёртвого. Можно брать как открытую карту (уже выпложенную игроком), так и одну из закрытых, определяемую случайным образом. Если жертва вдруг надумает сопротивляться, вместо того чтобы тихо и без нервов отдать предмет, то начнётся драка. Шкет обладает ценных навыком: он умеет воровать закрытые карты, не начиная драки.

Специальное действие — это возможность использовать зонтик, аптечку или же сигнальный пистолет. Зонтик останется в игре до тех пор, пока вы не упадёте за борт, а пистолет и аптечка сразу же сбрасываются и выходят из игры.

В любой момент игры вы можете выкинуть любое количество припасов за борт (если одновременно не производится попытка ограбления).

ДРАКА

Сегодня боцман был пьян.

Капитан

Сегодня капитан был трезв.

Боцман

Если вас грабят или кто-то хочет занять ваше место, вы можете либо согласиться с этим, либо начать драсть (разумеется, для этого нужно быть в сознании: персонажи без сознания или мёртвые не могут начать драку или присоединиться к ней).

Участие в драке не отнимает у вас возможность совершить какое-нибудь действие в этот же ход. Можно участвовать в нескольких драках за один ход, а потом ещё и выполнить действие в свой ход.

Драка проходит так:

- Нападающий сдвигает свою карту вверх с банки.
- Защищающийся сдвигает свою карту вниз с банки.
- Можно начать договариваться о союзах: те, кто помогает атакующему, сдвигают свою карту вверх, а те, кто помогает защищающемуся, — вниз. Когда карта сдвинута, возможности выйти из драки или перейти на другую сторону нет.

В это же время можно открывать карты с оружием, увеличивающие силу персонажей.

• Когда становится понятно, что больше никто не будет открывать карты оружия или присоединяться к драке, определяется её результат.

• Побеждает та сторона, чья общая сила больше. Если силы сторон одинаковы, то выигрывают защищающиеся. Каждый персонаж на стороне проигравших получает одну рану, которую обозначает маркером ранения. Все участники драки кладут маркер усталости на свои карты слева (они могут захотеть пить).

Во время драки нельзя меняться картами. Открытые карты с оружием остаются у персонажей как минимум до окончания драки. Договариваться о помощи в драке за припас можно, но передача припасов во время драки запрещена, и никто не обязан выполнять своих обещаний, данных в драке.

Важно: драку нельзя начать просто так. Единственный способ почесать кулаки об кого-нибудь — это убедиться, что этот кто-то не согласен на обмен местами или безвоздушную передачу карты припасов. Это значит, что любой персонаж может избежать драки независимо от желания агрессора.

Если побеждает защищающаяся сторона, то ничего не происходит. Если побеждает агрессор, то он получает то, что хотел (место на банке или же карту припасов, даже если она была открыта во время драки). Так или иначе, после этого нападающий больше не совершает действий и передаёт ход.

ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

Моряки иногда дрейфуют, но никогда не дрейфят!

Капитан

Когда количество маркеров ранений становится равным вашей силе, вы теряете сознание. Персонаж без сознания не может выполнять действия, играть или тянуть карты. Другие персонажи на борту могут меняться с вами местами или забирать у вас вещи: вы при этом на удивление покладисты и никогда не начинаете драку.

Другие персонажи могут попробовать полечить вас лекарствами из аптечки, но не могут бросить вам спасательный круг, если вы упали за борт. С другой стороны, на вас можно надеть спасательный круг заранее. Также заранее над вами можно в свой ход раскрыть зонтик.

Когда вы оказываетесь за бортом без сознания и без спасательного круга, вы тут же умираете. Персонаж без сознания может упасть за борт только в результате розыгрыша карты навигации, и в этом случае он умирает, если на него заранее не был надет спасательный круг.

СМЕРТЬ

Нет-нет, они живы. Просто они так пахнут.

Боцман

Чтобы умереть, количество маркеров ранений должно превысить вашу силу. Мёртвые персонажи молчат, не тянут карты, не выполняют каких-либо действий, а мирно ждут конца плавания, чтобы понять, оставили они что-либо наследникам или нет. При определении победителя мёртвые персонажи получают очки за припасы, смерть врага или выживание друга.

Другие персонажи могут поступать с вами так же, как с персонажем без сознания. Если умерший персонаж падает за борт, то из игры выходят все его припасы, открытые и закрытые, а также карта банки.

НАВИГАЦИЯ

Два козла любой корабль потопят.

Боцман

Ветер попутный — что верность красотки распутной.

Капитан

Персонаж в сознании, сидящий ближе всего к корме (около колоды навигации), берёт в руки карты, лежащие на навигационном столе, смотрит их и выбирает одну из них, оставшиеся карты кладутся под низ колоды навигации.

Если карт на навигационном столе нет, то он берёт верхнюю карту из колоды навигации — она считается выбранной.

События на карте навигации разыгрываются в следующем порядке:

ПТИЦЫ

Если на карте есть чайка, отложите эту карту в сторону. Перечёркнутая птица означает, что одну карту с птицей необходимо убрать. Как только выпущено 4 карты птиц, лодка доплынет до берега, остальная часть карты не учитывается, и начинается подсчёт очков.

Вы не успеете поменяться вещами в момент между появлением последнего маркера чайки и подсчётом очков.

Человек за бортом

Акул бояться — в море не ходить!

Капитан

Хорошо плавать, когда лодка рядом.

Боцман

Каждый персонаж, упавший за борт, теряет все открытые припасы (кроме круга) и кладёт на свою карту один маркер ранения. Есть два исключения: упав за борт, вы не получаете маркер ранения, если:

1. Вы — Черпак, который умеет очень хорошо плавать;
 2. У вас есть спасательный круг или кто-то его вам бросает.
- Если кто-то сыграл в этот ход специальную карту приманки для акул или упал в воду с этой открытой картой, то все, кто за бортом, получают по дополнительному маркеру ранений за взятие мирового рекорда по плаванию наперегонки с милой и очень дружелюбной акулой.

Персонаж без сознания за бортом сразу умирает, если имел глупость попасть туда без спасательного круга. Если персонаж ещё жив и в сознании после получения ран, он возвращается на борт шлюпки.

Максимальное количество ран за бортом — три: одна за падение и две за использование карт «приманка для акул».

Жажды

Воды — залейся, а попробуй напейся!

Боцман

Вы можете испытывать жажду в следующих случаях:

- Если вы сегодня гребли и на сыгранной карте навигации нарисовано весло.
- Если вы подались во время хода (не важно, сколько раз) и на сыгранной карте навигации есть знак драки.
- Если ваше имя появилось на карте навигации после слова «жажды».

Каждая из этих причин заставляет вас отдать одну карту воды (не важно, открытую или закрытую) или же получить один маркер ранения.

Примеры:

- Вы гребли в этом ходе, на сыгранной карте навигации появился ваше имя после слова «жажды» и знак весла. Вы получаете две раны, если у вас нет двух карт припасов с водой.
- Вы успели три раза податься в этот ход, а на сыгранной карте навигации есть знак драки. Вы получаете только одну рану, если у вас нет карты припасов с водой.

• У вас есть вода. Вы подались и погребли, а на карте навигации нарисованы знак драки и весло. Вы можете получить две раны или же потратить воду и получить только одну рану.

50 СЛОВ, КОТОРЫЕ ПРОИЗНОСИТ КАПИТАН, ВИДЯ НЕПРИШВАРТОВАННЫЙ КОНЕЦ

Аврал — срочная работа всей командой, как правило, в критической ситуации. Аврал обычно объявляет Капитан.

Абырвалт — сбивчивый доклад матроса. Когда Черпак пытается объяснить, почему ему срочно нужен сигнальный пистолет, — это именно оно.

Анкерок — бочонок для вина или воды ёмкостью в 1 анкер. Вода на нашей шлюпке хранится именно в нём.

Ахтерштевень — брус, к которому подвешивается руль. Шкет в начале игры сидит около него.

Бакборт — левый борт. Назывался «задним» (от англ. *back* — спина), так как рулевой на судне стоял лицом вправо.

Баклан — жаргонное слово, обозначающее любую птицу; ругательство в адрес невнимательного или глупого человека. Пробакланить — значит, пропустить что-либо. Бакланить — есть или пить в одиночку.

Банка — доска для сидения в шлюпке. Закрытые припасы персонажи хранят под своими банками, поэтому их не видно. Также банкой называют мель.

Бимс — поперечная балка, связывающая бортовые ветви шпангоута и придающая судну поперечную прочность.

Борт — боковая сторона судна. Фраза «Сноб за бортом!» означает, что данный персонаж попал в воду и плавает около шлюпки.

Боцман — старший палубной команды. В море — второе лицо после капитана. На парусных судах боцман часто самый авторитетный и сильный матрос (в точности, как наш боцман). Жаргонное обозначение — чиф.

Бросательный конец — линь (тонкий трос), имеющий на одном конце парусиновый, набитый песком и оплетённый сверху мешочек (грузик). С помощью бросательного конца более толстые швартовые троны подаются на причал. В настоящее время обычно называется «выброска».

Броунинг — резкие повороты (броски) в наветренную сторону, не поддающиеся управлению. Когда вы видите перечёркнутую птицу на карте навигации, — происходит именно это.

Водоизмещение — вес корабля в тоннах, то есть количество воды, вытесненной плавающим судном; характеристика размеров судна. Наша шлюпка отличается очень небольшим водоизмещением.

Выстрел — горизонтально расположено рангоутное дерево, подвешенное над водой перпендикулярно борту судна. Выстрел предназначен для крепления шлюпок, а также для посадки в шлюпки членов экипажа судна. Те, кто спасался с нашего судна, перешли на шлюпку именно по выстрелу.

Галета — сухарь из ржаной или пшеничной муки, часть сухпайка. Галеты взяли много, а вот воды мало.

Гальюн — отхожее место для команды. К примеру, Капитан может ругаться так: «Сноб, не будешь грести — заставлю всю жизнь гальюны чистить!»

Дельные вещи — литые, кованые и другие части и детали оборудования судна.

Дифферент — разность углубления носом и кормой. Если Шкет сядет на нос, а боцман к рулю — будет дифферент на корму.

Дрейф — отклонение движущегося судна от курса под влиянием ветра или течения. Если никто не гребёт, судно дрейфует в случайную сторону (это происходит при взятии верхней карты навигации).

Капитан — главное лицо на судне. Жаргонный термин — мастер.

Кабельтв — мера длины, равная одной десятой морской мили (чуть более 185 метров).

Картушка — подвижный диск с делениями в компасе.

Калабаха — матрос-плотник.

Киль — основная продольная связь корабля, расположенная по всей его длине в нижней части. Персонажи на шлюпке сидят вдоль киля, проходящего у них под ногами.

Кихеты — парные тумбы, на которые крепятся троны при швартовке. Так же на жаргоне это голова боцмана.

Компас — инструмент, показывающий направление сторон света, то есть он позволяет точно определить курс, по которому идёт судно. Шпаки Сноб, Шкет и Миледи произносят это слово с ударением на первом слоге, а морские волки Капитан, Черпак и боцман — на втором.

Конец — неметаллический трос, используемый в работе или закреплённый на судне.

Корабль — в настоящее время военное судно (то есть «военный корабль» — это тавтология). Во времена же парусных судов — тип судна с прямыми парусами на всех мачтах.

Корма — задняя оконечность судна. На корме нашей шлюпки располагается руль.

Линёк — короткая веревка, с палец толщиной, с узлом на конце, для наказания матросов в старом флоте. Боцман очень по нему скучает.

Лоция — описание морского водёма и руководство для плавания. Наша осталась на корабле, поэтому плывём мы практически наугад.

Магазин — плавучий склад.

Матрос — лицо из состава верхней команды на судне. Черпак, например, матрос.

Миля морская — морская единица длины, применяемая для измерений на море, равная 1,852 метра. Русская миля — 7,468 метра.

Набор судна — каркас, скелет корпуса судна, состоящий из продольных и поперечных связей.

Опилётка — конец снасти, заплётённой особым способом для предотвращения его от разрывки. Такой способ используют не только моряки, но и современные туристы.

Осадка судна — отстояние от грузовой ватерлинии самой нижней точки выступающей части судна. Если кого-нибудь выкинуть с шлюпки, её осадка уменьшится.

Ослик — обидное прозвище матроса от «OS» — ordinary seaman (рядовой матрос). Боцман иногда называет так Черпака.

Пайлол — щёмный деревянный настил на дне шлюпки.

Полундра — восхищание, первоначально означавшее «Берегись, падает сверху!». В настоящее время используется как синоним слова «берегись». Сохранилось со времён парусного флота, когда матросы, работая на мачтах или рулях, могли уронить инструмент или какую-либо деталь парусного вооружения судна и предупреждали об этом всех находящихся внизу на палубе криком «Берегись!».

Посудина — жаргонное название для судна (старого или ненадёжного).

Прикол — вертикальный или наклонный стержень на берегу для привязывания судна.

Прихватить — слегка закрепить; наскоро привязать.

Приспособа — вещь для выполнения той или иной работы. Зонтик для капитана — это приспособа для защиты от жары.

Растясти — жаргонный термин, обозначающий ситуацию, когда кого-либо заставили поделиться чем-то ценным. «Растясли Шкета на воду» — получили у него припас с водой.

Руль — вертикальная пластина (перо руля), поворачивающаяся на оси (баллере) в кормовой подводной части судна. Служит для поворота судна в ту или иную сторону. В нашем случае рулевой определяет выбор карты навигации.

Рундук — ящик или ларь для хранения личных вещей, устанавливаемый во внутренних помещениях корабля. В рундуке на носу нашей шлюпки лежат все припасы.

Табаний — грести распашными вёслами против обычного хода, чтобы шлюпка двигалась кормой вперёд. Восхищание уместно, если по каким-либо причинам вы хотите посоветовать рулевому выбрать карту навигации с перечёркнутой птицей. «Протабаний шанс» — упустить возможность.

Тубрики — жаргонное название местной валюты. Тубрики или тугрики попадаются в рундуке с припасами, их очень уважает Капитан.

Травэрз — направление, перпендикулярное курсу судна.

Узел — единица скорости судна, соответствующая одной морской мили в час.

Утка — точёная деревянная планка или отливка, закреплённая неподвижно и служащая для крепления тонких трофон.

Фальшборт — продолжение борта выше открытой верхней палубы. Служит ограждением, предохраняющим от падения за борт.

Черпак — часть утвари; жаргонное обозначение опытного матроса.

Шкипер — хозяин корабельного имущества и материального снабжения корабельного корабля. На нашей шлюпке шкипером считается тот, кто сидит на носу у рундука. Черпак называет шкипера жаргонным словом «барыга».

Штурман — помощник капитана, специалист по кораблевождению.

Не выплыл.

Шпангоут — ребро остова судна.

Шкрабка — приспособление для очистки металлических частей судна от ржавчины.

Якорь — приспособление для удержания судна на месте.

ВОПРОС-ОТВЕТ

Для чего нужны карты банки?

Персонажи выкладывают около себя, а карты банки — на середину стола. Так понятно, кто есть кто и кто где сидит в лодке.

Какие карты закрытые, какие — открытые?

Закрытые находятся в руке у игрока и не видны никому. Их вы держите в своих руках (а на лодке они находятся под скамьёй-банкой). Открытые находятся перед вами на столе — на лодке они находятся в руках у вашего персонажа: в случае чего ваш персонаж вместе с ними вылетает за борт. Когда в правилах говорится «со всеми картами в руках», имеются в виду только открытые карты. Если персонаж за бортом тонет, то из игры выходит его закрытые и открытые карты.

Как проходит ход?

Сначала раздаются припасы. Ближайший к носу игрок берёт количество припасов, равное количеству персонажей в сознании, смотрит, берёт один, отдаёт оставшиеся припасы следующему. Таким образом, чем дальше вы от носа — тем меньше знаете про предметы других людей и тем хуже вам достаются вещи. Потом каждый по очереди делает ход (гребёт, дерётся, использует предметы или навыки), потом навигация (выбор карты, падения за борт, жажды), потом новый ход.

Один ход — одно действие?

Да.

Меняться местами можно с любым персонажем или только с соседом? С любым.

Можно поменяться местами без драки?

Да, по взаимному согласию. Это займет чей-то ход, в рамках механики игры это выглядит так: вы предлагаете обмен местами, а второй игрок тут же соглашается, и драка не происходит.

Что надо сделать, чтобы выбросить игрока за борт?

Тот, кто у руля (ближайший персонаж к колоде навигации), должен в фазе навигации выбрать карту, где сверху написано имя выбрасываемого персонажа.

Сноб и Миледи подрались — они получат жажду?

Да, но только в том случае, если в фазе навигации будет выбрана карта с изображением драки в нижней части.

Если на навигации весло, кто получает жажду?

Все те, кто гребёт. Обратите внимание, рулевой может выбрать карту, не гребя сам.

Можно испытывать жажду больше раза за ход?

Да, например, за драку, за греблю, по имени внизу карты и за огненную воду в дополнении. Каждая такая жажда приведёт к ране, если не будет воды. Одна вода снимает один маркер жажды.

Чтобы утолить жажду, надо сыграть карту воды. Она должна быть открытой или закрытой при этом?

Не важно. Вы используете любую из доступных карт воды.

Если человек сразу согласился отдать вещь без драки, то никаких маркеров усталости ни на кого не накладывается?

Верно.

Могут ли игроки говорить о том, с кем они дружат и кого ненавидят (разумеется, не показывая при этом своих карт)?

Могут. Врач тоже не воспрещается. Правда, мы советуем играть в «За бортом!» как в ролевую игру, то есть вести диалог так, как он шёл бы на шлюпке.

Верно ли я понимаю, что убитые игроки фактически могут встать из-за стола и пойти выпить успокаивающий ром в баре?

Да, если вы не играете по правилу мёртвых душ из дополнения.

Я Шкет. При воровстве открытой карты я сам выбираю, какую хочу украдь, а при игре взяточную я вытягиваю случайную?

Шкет со своей способностью может воровать только закрытые карты. Перед вытягиванием жертва перемешивает свои закрытые карты.

Приманка для акул — её тоже нужно бросать в свой ход или можно бросить после того, как узнаешь, какая карта навигации сыграла, чтобы на себя не бросить ненароком?

Её можно сыграть во время навигации. Главное, не выплыть за борт с ней в кармане.

Можно ли открывать карты, а затем их снова закрывать?

Нет.

Сколько можно держать закрытых карт?

Сколько угодно.

Если человек подрался дважды за ход, получает ли он два маркера усталости?

Нет, только один.

Могут ли игроки договариваться о помощи в драке взамен на что-то?

Да, разумеется. Как договоритесь, так и будет. Ещё такой нюанс: мы из игры определяем, что до того момента, как игрок примет драку или откажется от неё, стоит тишина, то есть если не было предварительной договорённости, все торги идут тогда, когда отказаться от мордобоя уже нельзя.

Приманку для акул или спасательный круг можно бросить человеку, упавшему в воду, как из руки, так и со стола?

Верно. Спасательный круг можно кинуть, только если персонаж в сознании. На персонажа без сознания круг нужно надеть заранее.

Есть ли практическая польза выкладывания карт в открытую на стол из руки, кроме как избавиться от напасти в виде Шкета?

Вы показываете, что у вас действительно есть такой предмет.

Если Шкет в свой ход ворует, то это занимает весь его ход?

Да.

Сгорает ли оружие после драки?