



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Тиратская бухта

Правила
игры



ИНАЧЕ

Правила игры

Состав игры:

1 игровое поле, состоящее из 4-х частей;
20 карточек крепости (пушки);
15 карточек с сундуками;
4 карточки с кораблями;
2 карточки с пещерами;
2 карточки с черными метками;

24 карточки ветра (квадратные);
8 двухмачтовых корабликов;
16 мачт 4-х цветов;
1 игральный кубик;
1 брошюра с правилами;
1 комплект полосок на мачты
1 карточка ордена.

Количество игроков:

В игре могут принимать участие до 8 игроков.

Цель игры:

Пираты должны добыть и переместить на свой островок как можно больше сокровищ, выигрывает тот, кто за игру соберет на своем острове больше сокровищ и наберет больше очков.

Игра закончится, когда последнее сокровище будет помещено на один из пиратских островов.

Сокровища:



Сундуки с золотом - дают по 2 очка. (Их можно найти на торговых кораблях (карточках с кораблем), больших островах, ну и на кораблях других пиратов).



Пушки - дают по 1 очку. (Их можно найти на больших островах и кораблях других пиратов).

Подготовка к игре:



Разложить поле как показано на рисунке.

Взять все карточки (тайлы) с зеленой стороной (рубашкой), перевернуть зеленой рубашкой кверху, перемешать и разложить их в случайном порядке на желтых клетках больших островов. В бухте одного из островов разместить карточку ордена (спор о том, на каком из островов разрешить с помощью кубика).



Взять 4 карточки с торговыми кораблями, перевернуть сундуками вниз, перемешать и разложить на отмеченных кораблями клетках поля.



Каждый игрок выбирает себе один из восьми пиратских островов, получает две мачты выбранного цвета и один двухмачтовый корабль (фрегат), снаряжает его мачтами и ставит на клетке с якорем у своего островка.

Для идентификации кораблей 5-8го игроков на их мачты наклеиваются ленточки (в комплекте) или просто рисуются полоски. Получаются полосатые синие, белые, красные и черные.



Берется стопка с квадратными карточками ветра, размещивается и кладется рядом с полем.

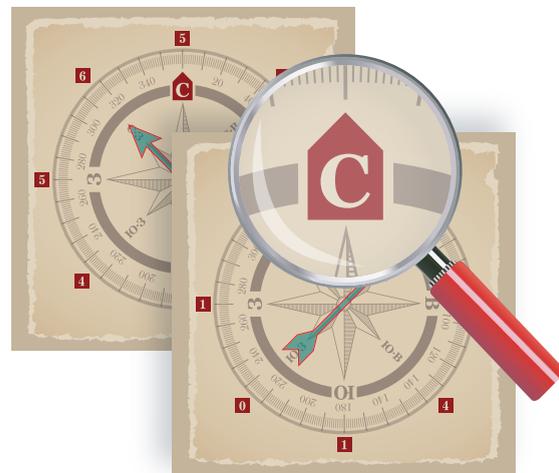
Ход игры:

Определить, кто из игроков ходит первым (бросками кубика – у кого больше или любым другим способом), далее ход переходит по часовой стрелке.

Игроки по очереди делают ход, который состоит из следующих действий:

- 1 Определить направление ветра, взяв из стопки карточку ветра и положив её лицевой стороной вверх рядом с полем. Стороны Света (Север, Запад, Юг, Восток) определяются единожды за игру, в момент получения первой карточки, далее все последующие карточки ориентируются севером «С» в том же направлении. (Если карточки в стопке закончились, они перемешиваются и используются заново).
- 2 Осуществить передвижение своего корабля, ведение стрельбы и (или) абордажа (см. ниже правила движения, стрельбы и абордажа).
- 3 Исследовать (открыть) до 3-х зеленых карточек, разложенных на больших островах или погрузить на корабль, или выгрузить до 3-х ранее открытых карточек с сокровищами.

Все действия с карточками (исследование, погрузка или выгрузка) осуществляются только на клетках, соседних (примыкающих прямо или по диагонали) с клеткой, где стоит корабль игрока.

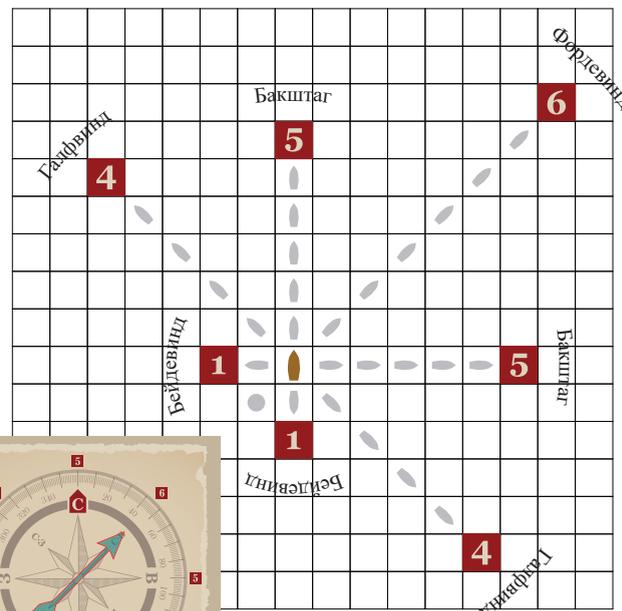


Правила передвижения:

- корабли могут передвигаться по клеткам, на которых нарисована вода (хотя бы частично) в любом направлении (по диагонали, вертикали, горизонтали), только прямолинейно и только носом вперед (т.е. выбирают направление до начала движения и не поворачивают после начала движения);
- дальность передвижения корабля за один ход зависит от ветра, выпавшего на карточке. Направление ветра обозначено стрелкой, однако корабли могут ходить не только ровно по ветру, но и в другие стороны, не могут ходить только против ветра. Число клеток, на которое можно максимально передвинуть кораблик в ту или иную сторону, указано цифрами от 0 до 6 вокруг циферблата компаса.

Двигать меньше, не двигать или просто повернуть на месте - можно.

- корабли не могут пересекать и находиться на клетках, занятых другими кораблями и на которых нет воды. Исключение, когда два корабля могут временно находиться в одной клетке – это абордажный бой, по окончании которого один из кораблей тонет.



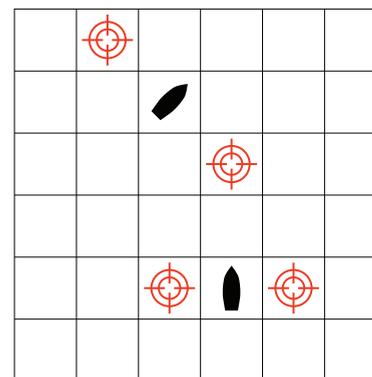
Направление ветра обозначено стрелкой, дальность - цифрой в красных квадратах.



Стрельба из корабельных пушек:

Последовательность боя:

1 Переместив во время передвижения свой атакующий корабль в клетку, соседнюю с атакуемым кораблем противника (чтобы атакуемый оказался ровно справа или слева), атакующий может сделать один выстрел или один «залп» (описан ниже). В случае, если корабли противников находятся в зонах обстрела и справа и слева, то можно сделать выстрелы в обе стороны. Стрельба осуществляется бросками кубика. Кубик вначале кидает стреляющий игрок, а затем защищающийся. Если у стреляющего число больше, то засчитывается попадание, с пораженного корабля снимается одна мачта. Если равное число, то кубик перебрасывается. Большее число у защищающегося означает промах.



2 Если атакованный корабль не был потоплен первым выстрелом, то он может сделать ответный выстрел, но только если атакующий находится в зоне его обстрела (в этом случае атакованный – стреляющий, а атакующий – защищающийся). Если атакующий не находится в его зоне обстрела, то он пропускает ответный выстрел, но может выполнить поворот на месте для возможного последующего выстрела.

3 После ответного выстрела (или поворота) атакованного, атакующий корабль может остаться на месте и продолжить обмен выстрелами с атакованным (повторить пункты 1 и 2: бросок атакующего – защитный бросок атакованного – стреляющий бросок атакованного – защитный бросок атакующего), а может продвинуться дальше, до исчерпания дальности перемещения исчисляемого от начала хода.

Пример: если от места начала хода корабль, с учетом выпавшего ветра, может пройти 5 клеток, а атаку произвел на 3-й по ходу клетке, то он может после выстрела пройти дальше на оставшиеся 2 клетки.

Количество выстрелов, которые может сделать корабль за один ход зависит от его размера (класса), вне зависимости от количества оставшихся на нём мачт.

Каждый «фрегат» (с 2-мя отверстиями) за один ход может сделать по 2 выстрела в каждую сторону.

Выстрелы могут суммироваться для осуществления «залпа», т.е. «фрегат» за один ход вместо 2-х отдельных выстрелов может сделать 1 «залп».

Корабль, потопленный (не осталось мачт) в результате стрельбы, убирается на стартовую позицию у своего островка, снаряжается мачтами и начинает действовать со следующего хода. При этом, весь находившейся на нем груз выбывает из игры.

При стрельбе «залпом» стреляющий игрок обязан до первого броска кубика объявить, что он делает «залп», после чего кубик кидает 2 раза, все выпавшие числа суммируются, а защищающийся всё равно кидает кубик только один раз, вероятность попадания увеличивается, однако, в случае попадания «залпом» снимается также только одна мачта.

Абордаж:

Завладеть сокровищами, перевозимыми другими игроками на своих кораблях, можно только в абордажном бою.

Для начала абордажного боя необходимо переместить на этапе передвижения свой атакующий корабль в клетку с кораблем противника. Мачты кораблей во время абордажного боя обозначают команды кораблей (матросов).

Противники по очереди бросают кубик. При абордажной схватке защитный бросок кубика не делается, каждый игрок броском кубика делает атакующий удар. С корабля игрока, которому выпало меньшее число, снимается одна мачта. При выпадении у противников одинакового числа кубик перебрасывается. Бой продолжается до полной победы одного из кораблей, то есть до того, как с одного из кораблей будут сняты все мачты.

Весь груз с побежденного корабля достается победителю и находится с этого момента на победившем корабле, но только в пределах грузоподъемности.

На корабле может находиться не более 4-х карточек сокровищ. Лишние – тонут и выбывают из игры (можно забрать с побежденного более ценные, а затопить свои).

Побежденный корабль убирается на стартовую позицию у своего островка, снаряжается мачтами и начинает действовать со следующего хода.

Захват сокровищ с торгового корабля (карточки с кораблями):

Атакующий корабль должен зайти в клетку с торговым кораблем и бросить кубик. Если на кубике выпадут числа 3, 4, 5, 6, то корабль захвачен (карточка переворачивается), сундук с золотом достается игроку и грузится на корабль победителя, а если попался пустой сундук, то он ничего не стоит и убирается с поля. Если на кубике выпадут числа 1 или 2, то попытка абордажа оказалась неудачной, торговый корабль остается на месте, атаковавший возвращается на стартовую позицию и со следующего хода начинает заново, а если на пиратском корабле в момент атаки находился груз, то все карточки помещаются на карточку с торговым кораблем.

Игроки не выбывают из игры, при полном поражении корабля пушками или же в абордажном бою, корабль просто возвращается на стартовую клетку без груза и начинает действовать только со следующего хода. Сокровища, находившиеся на пораженном корабле либо выбывают из игры (тонут) - при поражении стрельбой из пушек, либо перемещаются на победивший корабль (другого игрока или клетку с торговым).

Ранее накопленные на пиратском островке сокровища остаются у игрока до конца игры.

Поиск сокровищ на больших островах «Островах сокровищ»:

Для поиска сокровищ на островах необходимо кораблю доплыть и встать в одной из клеток, непосредственно примыкающих (прямо или углом) к клеткам острова с находящимися на них зелеными карточками. За один ход игрок может открыть до трех карточек (но только если все три примыкают к клетке с кораблем).



При открытии карточек острова могут попасться:



Сундук с золотом – может принести 2 очка



Пустой сундук – совершенно бесполезен



Пушка – может принести 1 очко



Черная метка – команда погибла, корабль возвращается на стартовую клетку и начнет ходить только со следующего хода. Если на корабле уже был груз, то эти карточки сбрасываются и выбывают из игры. Карточка с черной меткой снова переворачивается зеленой стороной вверх



Пещера с клеткой – команда попала в капкан и должна пропустить следующий ход (при этом, корабль и груз на нем остаются на месте)



Значение ордена – обладание карточкой с орденом дает преимущество +1 к любому выпавшему значению кубика (при стрельбе, защите или abordаже), а также увеличивает дальность передвижения корабля на 1 клетку к предписанному правилами (кроме направления против ветра). Кроме того, при итоговом подсчете очков обладание орденом дает дополнительно 3 очка.

Орден не занимает на корабле место (т.е. может быть 5-й карточкой на корабле), не может быть выгружен с корабля или затоплен (не выбывает из игры), а переходит из рук в руки в результате стрельбы или abordажного боя (достается игроку, затопившему обладателя ордена пушками или в abordажном бою).

В рамках выполнения одного хода можно либо открывать закрытые карточки, либо грузить сокровища на корабль, либо выгрузить сокровища на остров.

На корабль можно грузить только ранее открытые карточки сокровищ.

За один ход игрок может погрузить до трех карточек сокровищ (только если все три примыкают к карточке с кораблем).

Всего на корабле может находиться не более 4-х карточек сокровищ.

Чтобы погрузить сокровища на корабль нужно взять соответствующую карточку и положить её рядом с собой за пределами поля. Карточка будет оставаться перед владельцем весь путь до разгрузки, уничтожения или захвата в период следования.

Выгружаются сокровища на свой пиратский островок в момент прибытия к нему (к любой примыкающей к нему клетке). Все находившиеся перед игроком карточки с сокровищами выкладываются на этот островок.

В случае необходимости корабль может быть разгружен полностью или частично, находясь рядом с играющими (желтыми) клетками острова. Количество карточек сокровищ, находящихся на одной клетке острова не ограничено.

При гибели корабля от пушечных выстрелов все находящиеся на корабле сокровища тонут, сбрасываются и выходят из игры находящиеся рядом с игроком карточки.

При захвате корабля другим игроком в абордажном бою карточки от проигравшего игрока передаются победителю схватки, но только если у него есть место на корабле (до 4-х карточек), а лишние выбывают из игры (можно забрать более ценные и затопить менее ценные).

Восстановление выбывших у кораблей мачт:

Корабль может передвигаться и выполнять свои функции пока на нем имеется хотя бы одна мачта. В ходе игры он может потерять одну мачту в бою, что существенно ослабляет его в ходе абордажного боя, или потерять обе и затонуть. Восстанавливаются все мачты на корабль сразу же при попадании корабля на свою стартовую клетку (с якорем), либо после гибели, либо просто приплыв на неё в ходе игры.

© 2018 Все права защищены. Правообладатель и производитель ООО "ИНАЧЕ"
119180, Москва, 2-ой Хвостов переулок, д.12, пом. V, к. 1В
Автор игры: Артём Масликов

Сайт компании: www.inache-i.ru
Сайт игры: admiral.inache-i.ru
Отзывы и предложения: info@inache-i.ru
Телефон: +7 (499) 347-6800



АДМИРАЛ

Эпоха парусных сражений

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ!

*Правила
игры*



ИНАЧЕ



1890. Айвазовский И.К.
«Черноморский флот в
Феодосии». Холст,
масло. Фрагмент.

Настольная игра «АДМИРАЛ: эпоха парусных сражений» посвящена одной из самых романтических и захватывающих воображение тем – парусных кораблей. Виды моря и величественных парусных кораблей поражают и будоражат воображение, рассказы про пиратов и великие морские сражения захватывают внимание детей и взрослых. Наверное, каждый когда-либо мечтал стоять у деревянного штурвала парусного фрегата, рассекающего волны, смотреть вдаль через подзорную трубу...

Данная игра дает возможность игрокам побывать в роли командующего эскадрой парусного флота. Примерите ли Вы роль одного из великих русских флотоводцев - Федора Ушакова, Павла Нахимова, капитана 18-ти пушечного бригаа «Меркурий» Александра Казарского, одержавшего победу в неравном бою с двумя турецкими линейными кораблями, или же вам захочется побывать в роли пирата – решать Вам.

Правила игры учитывают особенности парусной навигации и особенности ведения боя на кораблях того времени, а также предоставляют игрокам значительную свободу в принятии решений и выборе тактики ведения боя, передавая напряжение и динамику морских сражений 18-19 веков. Правила довольно просты и интуитивно понятны, что должно позволить начать игру после первого прочтения, не перелистывая их вновь и вновь. Надеемся, что игра станет отличным развлечением для детей и взрослых, объединяя всех за одним полем, и поможет зародить интерес к истории, морю, морскому флоту, а также творчеству великого русского художника-мариниста Ивана Константиновича Айвазовского.

Игрокам предстоит ходить галсами, лавировать и вступать в бой на основных типах военных кораблей того времени: «линейных кораблях», «фрегатах» и «бригах».

Правила игры

Состав игры:

1 игровое поле, состоящее из 4-х частей;	16 корабликов;
4 карточки с гербами;	32 мачты 4-х цветов;
20 карточек крепости;	1 игральный кубик;
1 карточка ордена;	1 брошюра с правилами;
24 карточки ветра (квадратные);	1 комплект полосок на мачты.
24 карточки ситуаций (прямоугольные);	

Цель игры – уничтожение или (и) захват всех чужих кораблей, чтобы на поле остались корабли только одного игрока – победителя.

Победивший игрок получает карточку ордена и в следующей игре его корабли ходят на одну клетку дальше, чем предписано правилами, а также добавляется единица к значениям, выпавшим на кубике при его бросках.

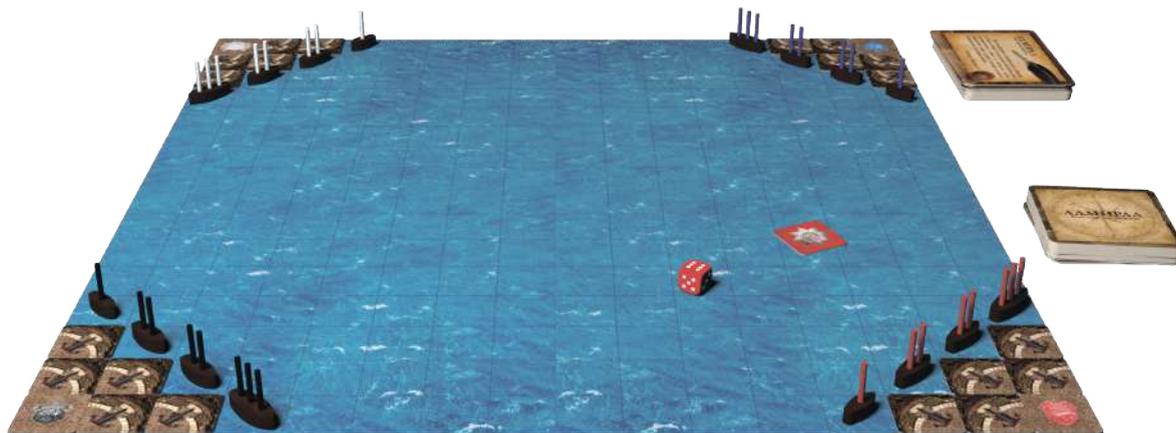


Подготовка к игре:

Разложить поле, по углам выложить крепости и расставить корабли, положить рядом с полем две стопки карточек: с карточками ветра (квадратные) и карточками ситуаций (прямоугольные), предварительно их перемешав. Герб крепости соответствует выбранному цвету мачт.

На одного игрока – одна крепость, сколько игроков принимает участие в игре, столько и крепостей. Если два игрока, то крепости в противоположных по диагонали углах.

Каждый игрок получает мачты выбранного цвета и расставляет у крепости эскадру в составе: 1-го трехмачтового (линейный корабль), 2-х двухмачтовых (фрегат) и 1-го одномачтового (бриг).



Ход игры:

Определить, кто из игроков ходит первым (бросками кубика – у кого больше или любым другим способом), далее ход переходит по часовой стрелке.

Игроки по очереди делают ход, который состоит из следующих действий:

- 1 Определить направление ветра, взяв из стопки карточку ветра и положив её изображением вверх рядом с полем. Стороны Света (Север, Запад, Юг, Восток) определяются единожды за игру, в момент получения первой карточки, далее все последующие карточки ориентируются севером «С» в том же направлении. (Если карточки в стопке закончились, они перемешиваются и используются заново).
- 2 Взять из стопки карточку ситуации и сразу исполнить её. (Если карточки в стопке закончились, они перемешиваются и используются заново).
- 3 Осуществить передвижение, ведение стрельбы или абордажа всеми своими кораблями, но поочередно каждым своим кораблем (см. ниже правила движения, стрельбы и абордажа).

К перемещению следующего своего корабля игрок приступает только после того как полностью отыграл предыдущим весь возможный ресурс перемещения и ведения боя!

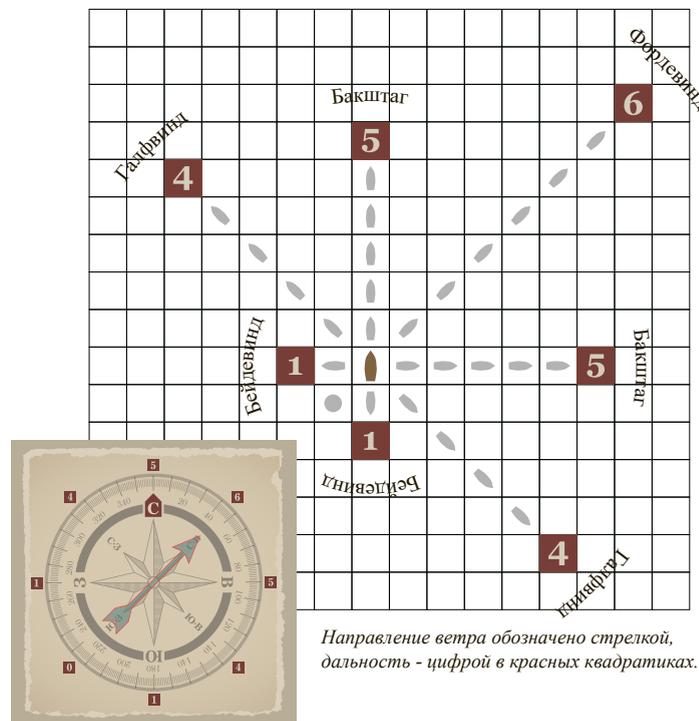


Правила передвижения:

- корабли могут передвигаться в любом направлении (по диагонали, вертикали, горизонтали), только прямолинейно и только носом вперёд (не поворачивают после начала движения);
- дальность передвижения корабля за один ход зависит от ветра, выпавшего на карточке. Направление ветра обозначено стрелкой, однако корабли могут ходить не только ровно по ветру, но и в другие стороны, не могут ходить только против ветра. Число клеток, на которое можно максимально передвинуть кораблик в ту или иную сторону, указано цифрами от 0 до 6 вокруг циферблата компаса.

Двигать меньше, не двигать или просто повернуть на месте - можно.

- Корабли не могут пересекать клетки занятые крепостями и другими кораблями. Исключение - абордажный бой, по окончании которого один из кораблей тонет или захватывается с незамедлительным перемещением в любую свободную соседнюю клетку.

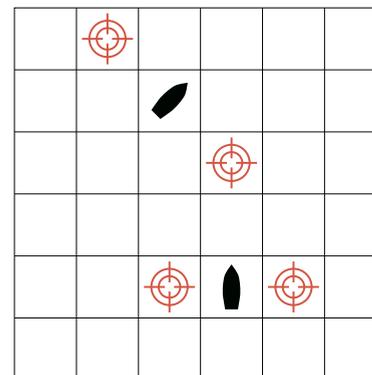


Направление ветра обозначено стрелкой, дальность - цифрой в красных квадратиках.

Стрельба из корабельных пушек:

Последовательность боя:

1. Переместив во время передвижения свой атакующий корабль в клетку, соседнюю с атакуемым кораблем противника (чтобы атакуемый оказался ровно справа или слева), атакующий может сделать один выстрел или один «залп» (описан ниже). В случае, если корабли противников находятся в зонах обстрела и справа и слева, то можно сделать выстрелы в обе стороны. Стрельба осуществляется бросками кубика. Кубик вначале кидает стреляющий игрок, а затем защищающийся. Если у стреляющего число больше, то засчитывается попадание, с пораженного корабля снимается одна мачта. Если равное число, то кубик перебрасывается. Большее число у защищающегося означает промах. Корабль, у которого не осталось ни одной мачты, считается потопленным и убирается с поля.



2. Если атакованный корабль не был потоплен первым выстрелом, то он может сделать ответный выстрел, но только если атакующий находится в зоне его обстрела (в данном случае атакованный - стреляющий, а атакующий – защищающийся). Если атакующий не находится в его зоне обстрела, то он пропускает ответный выстрел, но может выполнить поворот на месте для возможного последующего выстрела.

3. После ответного выстрела (или поворота) атакованного, атакующий корабль может остаться на месте и продолжить обмен выстрелами с атакованным (повторить пункты 1 и 2: бросок атакующего – защитный бросок атакованного – стреляющий бросок атакованного – защитный бросок атакующего и т.д.) пока оба не исчерпают количество возможных за ход выстрелов, а может продвинуться дальше, до исчерпания дальности перемещения исчисляемого от начала хода.

Пример: если от места начала хода корабль, с учетом выпавшего ветра, может пройти 5 клеток, а атаку произвел на 3-й по ходу клетке, то он может после выстрела пройти дальше на оставшиеся 2 клетки.

Количество выстрелов, которые может сделать корабль за один ход зависит от его размера (класса), вне зависимости от количества оставшихся на нём мачт.

 Самый маленький «бриг» (с 1-м отверстием) за один ход может сделать только по 1-му выстрелу в каждую сторону.

 Средний «фрегат» (с 2-мя отверстиями) за один ход может сделать по 2 выстрела в каждую сторону. Выстрелы могут суммироваться для осуществления «залпа», т.е. «фрегат» вместо 2-х отдельных выстрелов может сделать 1 «залп».

 Большой корабль «линейный» (с 3-мя отверстиями) за один ход может сделать по 3 выстрела в каждую сторону. Выстрелы могут суммироваться для осуществления «залпа», т.е. вместо 3-х отдельных выстрелов может сделать 1 «залп» из орудий всех трёх палуб, либо 1 «залп» из орудий 2-х палуб + 1 выстрел.

При стрельбе «залпом» стреляющий игрок обязан до первого броска кубика объявить, что он делает «залп», после чего кубик кидает 2 или 3 раза, в зависимости от размера корабля (см. ниже), все числа суммируются, а защищающийся всё равно кидает кубик только один раз, вероятность попадания увеличивается, однако, в случае попадания «залпом» снимается также только одна мачта.

Абордаж:

Для начала абордажного боя необходимо переместить атакующий корабль в клетку с кораблем противника. Мачты кораблей во время абордажного боя обозначают команды кораблей (матросов).

Противники по очереди бросают кубик. При абордажной схватке защитный бросок кубика не делается, каждый игрок броском кубика делает атакующий удар. С корабля игрока, которому выпало меньшее число, снимается одна мачта. При выпадении у противников одинакового числа кубик перебрасывается. Бой продолжается до полной победы одного из кораблей, то есть до того как с одного из кораблей будут сняты все мачты.

По выбору победителя абордажного боя любой из двух участвовавших кораблей может быть затоплен (все сохранившееся после боя мачты победителя перемещаются на остающийся на поле корабль), но могут остаться и оба, если победитель переместит со своего корабля хотя бы одну мачту на захваченный корабль. Если остаются оба корабля, то один из них незамедлительно перемещается в любую свободную соседнюю клетку.

По окончании абордажного боя атакующий и захваченный «призовой» корабль в этот ход игрока не действуют (не двигаются дальше и не стреляют), а только со следующего хода.

Назначение крепости и ремонт кораблей:

Крепость выполняет функции защиты и ремонта (пополнения) своих кораблей.

Ремонт корабля (пополнение команды) осуществляется только у своей крепости в любой из клеток, непосредственно примыкающих к крепости. Во время выполнения очередного хода находящийся на ремонте корабль вместо движения может восстановить одну из ранее выбывших из игры мачт. За 1 пропущенный кораблем ход – 1 мачта. При этом, за восстановление 1 мачты переворачивается (перестает действовать) одна клетка крепости. Таким образом, ресурс ремонта кораблей за игру – 6 мачт.

За бездействие - оставление полностью целого корабля у своей крепости (в зоне ремонта), т.е. пропуск кораблем очередного хода, корабль штрафуются – с этого корабля снимается одна мачта.

Действие крепости. (Пригодится только при попытке атаковать крепость).

Крепостная пушка (по 5 карточек крепости с пушками у каждого игрока) действуют пока карточка не будет перевернута (в результате ремонта корабля или поражения). Стреляют крепостные пушки только двойными залпами (кубик выкидывается 2 раза и значения суммируются) на 2 клетки в любом направлении (диагонали, вертикали, горизонтали). Корабль противника, выполняющего ход, попавший в зону обстрела крепостной пушки, незамедлительно может быть обстрелян хозяином крепости.

Стрельба крепостным оружием осуществляется хозяином крепости в следующих случаях:

- во время выполнения своего хода (каждая карточка с пушкой может делать по одному залпу за ход);
- вне своего хода при попадании корабля ходящего противника на вторую от карточки с пушкой клетку. Каждая карточка с пушкой (которая достает до клетки с кораблем, т.е. не далее 2-й клетки) может сделать по одному залпу. При каждом дальнейшем перемещении корабля противника в зоне обстрела крепостных пушек крепостные орудия делают залп.

Защитный бросок кубика за крепостную пушку также делается только один. Поражение крепостной пушки обозначается переворачиванием карточки.

См. пример.

Пример: выполняющий ход корабль, двигаясь на 4 клетки, на 3-й клетке от начала хода встал на 2-й клетке от крепости, принял залпы достигающих до него пушек (например 2 карточки), хозяин крепости два раза кидает кубик за одну карточку, затем хозяин корабля кидает 1 защитный бросок кубика, далее хозяин крепости делает залп за вторую карточку, снова хозяин корабля кидает защитный бросок. Если у корабля после выстрелов остались мачты, то он может продвинуться по ходу движения еще на одну клетку (т.к. запас хода был 4) и оказывается на прилегающей к крепости клетке, после чего он опять принимает по очереди залпы всех достигающих до него крепостных пушек. И если после этого у него еще остались мачты, то корабль может сделать свои выстрелы (залп) по крепостной клетке, расположенной справа или слева.

Дополнения для продвинутых игроков:

Линейная тактика

Корабли могут действовать по отдельности или в составе «линии», состоящей из двух и более корабиков. Действуя в составе «линии» разворот в нужном направлении делает только первый корабль, остальные корабли передвигаются «змейкой» за первым, точно повторяя его маршрут.

В процессе игры корабли можно объединять в «Линию», так и выводить любое количество кораблей из «Линии».

Для объединения в «линию»: во время очередного хода необходимо передвинуть объединяемые корабли таким образом, чтобы они оказались в клетках, расположенных последовательно друг за другом в соседних клетках по горизонтали, вертикали или диагонали. Последовательность кораблей значения не имеет. После этого, корабли (направленные носом в разные стороны) сразу же поворачиваются в одном направлении за первым. Со следующего хода корабли смогут ходить единой «змейкой» за первым. При поражении корабля из середины линии, следующие за ним корабли незамедлительно продвигаются вперед, занимая место выбывшего.

Для вывода из «линии»: во время очередного хода при выполнении разворота отделяемый корабль повернуть в направлении, отличном от направления «Линии», и при выполнении передвижения передвинуть первым в выбранном направлении. При выводе корабля из середины «Линии» задние корабли смыкают строй, заполняя освободившееся пространство (смыкание строя не считается шагом, дальность движения определяется по первому кораблю).

Дополнительные сценарии игры

«Пираты»

Один из игроков выступает в роли капитана торгового корабля с ценным грузом, а остальные – роль морских разбойников: пиратов (корсаров, флибустьеров).

В одном углу поля выкладывается обычная крепость (из 5 карточек крепости и 1 герба). Карточки ситуации не используются.

Цель капитана торгового корабля: довести корабль до крепости (до любой клетки, примыкающей к крепости).

Цель пиратов: захватить торговый корабль (взять на абордаж и переместить на него свою мачту) и довести его до крепости под своей мачтой. После того как торговый корабль был захвачен одним из пиратов, другие пираты пытаются отбить его у нового владельца и поставить на него свою мачту. Победителем станет только один игрок. Если торговый корабль тонет, то победителей нет.

Пираты не могут управлять двумя кораблями сразу, при захвате торгового судна, свой корабль затапливается, а вся команда перемещается на захваченный.

Игрок, выступающий в роли капитана торгового корабля получает один 3-х мачтовый корабль (в роли торгового) ставит в угол поля, противоположный углу с крепостью.

Игроки, выступающие в роли пиратов получают по одному одномачтовому кораблю, которые выставляются у любых краев поля не ближе чем за 10 клеток от торгового корабля. Одномачтовые корабли пиратов могут передвигаться в два раза дальше (число на карточке ветра удваивается). При игре один на один, игроку, играющему за пиратов, выдается 3 одномачтовых корабля.

«Охота на пиратов»

Один из игроков выступает в роли пирата, остальные – в роли капитанов военных фрегатов.

В одном углу поля выкладывается обычная крепость (из 5 карточек крепости и 1 черного герба).

Карточки ситуации не используются.

Цель пирата: доплыть до крепости.

Задача военных кораблей: захватить или потопить пиратский корабль. Военные корабли между собой не сражаются.

Пираты не могут управлять двумя кораблями сразу, при победе в абордажной схватке один из участвовавших кораблей затапливается, а вся команда перемещается на оставшийся.

Победа в игре присуждается капитану военного корабля, который первым затопил или захватил пиратский корабль, или пирату, доплывшему до противоположного угла поля.

Всем игрокам раздается по одному двухмачтовому кораблю (фрегату). На пиратский корабль ставятся чёрные мачты. Все корабли расставляются по разным углам игрового поля. (При игре один на один, игрок, играющий за военных, управляет тремя военными кораблями).

«Штурм крепости»

Один из игроков выступает в роли защитника крепости. Остальные (или один) игроки, вступив в коалицию, пытаются захватить крепость.

Задача защитника крепости: уничтожить все атакующие корабли и десант.

Задача атакующей коалиции: уничтожить все крепостные пушки и занять крепость своим десантом.

Защитник крепости из 10-и карточек крепости выкладывает на поле крепость-остров любой конфигурации, но с обязательными условиями: 1) между краем поля и крепостью должно быть расстояние не менее 3 клеток; 2) внутри крепости не должно быть пустых клеток с морем.

Остальные игроки (игрок) берут под командование 3 комплекта кораблей (3 - трехмачтовых, 6 – двухмачтовых, 3 - одномачтовых) и выстраивают их вдоль любого края поля.

Карточки ситуации не используются.

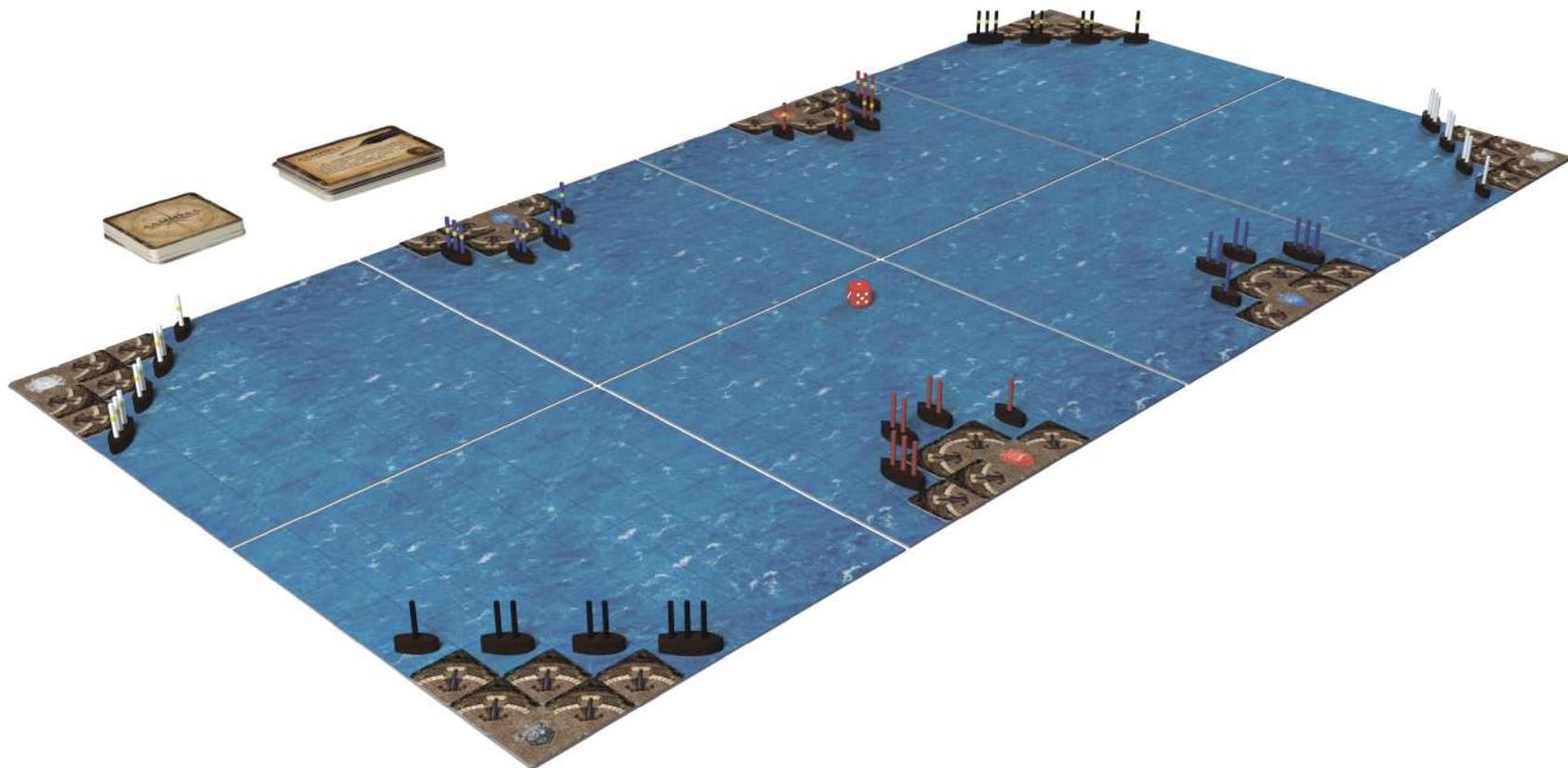
Правила штурма крепости десантом.

Корабль во время выполнения очередного хода, после выполнения этапа «стрельба» может высадить с корабля десант (мачту или мачты – в одной клетке не более до 3-х мачт) на ранее перевернутую клетку крепости. Высадка производится только если корабль находится в клетке, примыкающей к перевернутой. Десант начинает свое движение только со следующего хода, на 1 клетку в любую сторону за 1 ход.

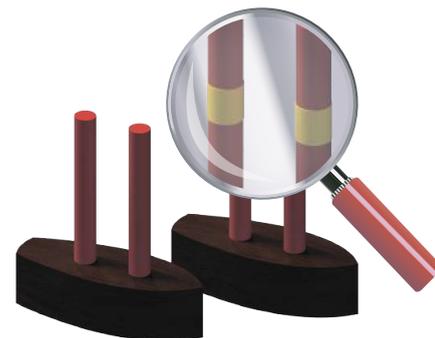
Высаженный на берег десант не уничтожается выстрелами крепостных орудий. При попадании в клетку с действующей крепостной пушкой десант ведет рукопашный бой по правилам абордажного боя (т.е. правило промаха не действует, каждая сторона броском кубика наносит атакующий удар). За крепостное орудие кубик выкидывается 2 раза и числа суммируются. Десант кидает кубик за каждую мачту в клетке (1 мачта – 1 раз, 2 мачты – 2 раза, 3 мачты – 3 раза) числа также суммируются.

Для больших компаний или масштабных баталий

Возможности игры не ограничены одним набором. Поле для игры состоит из одинаковых, стыкующихся между собой в любом порядке квадратов, имеется возможность стыковать несколько комплектов игр в одно большое поле, поэтому размер поля (моря), количество участвующих в игре игроков и составов флотилий может быть многократно увеличен. Основываясь на стандартных правилах навигации и ведения морского боя, вы можете разыграть любые морские баталии.



Для идентификации кораблей 5-8го игроков на мачты второго объединенного комплекта игры наклеивается ленточка (в комплекте) или просто рисуется полоска. Получаются полосатые синие, белые, красные и черные. При объединении 3х и более комплектов наклеивается (рисуется) соответствующее количество полосок на мачтах.



© 2018 Все права защищены. Правообладатель и производитель ООО "ИНАЧЕ"
119180, Москва, 2-ой Хвостов переулок, д.12, пом. V, к. 1В
Автор игры: Артём Масликов

Сайт компании: www.inache-i.ru
Сайт игры: admiral.inache-i.ru
Отзывы и предложения: info@inache-i.ru
Телефон: +7 (499) 347-6800