

Содержание

I. Об игре	2
II. Что в коробке?	5
1.Кораблики	5
<i>Как собирать кораблики</i>	15
2.Игровое поле	19
3.Накладные элементы	20
4.Флюгер	26
5.Карточки кораблей и фишки	28
III. Поднять паруса!	30
IV. Пушки к бою!	45
V. На abordаж!	56
VI. Не кочегары мы, но плотники (как ремонтировать кораблики)	59
VII. Корабли штурмуют бастионы	60
VIII. Вперёд, к победе!	64

Зміст

I. Про гру	2
II. Що у коробці?	5
1.Кораблики	5
<i>Як збирати кораблики</i>	15
2.Ігрове поле	19
3.Накладні елементи	20
4.Флюгер	26
5.Картки кораблів і фішки	28
III. Підняти вітрила!	30
IV. Гармати до бою!	45
V. На abordаж!	56
VI. Не кочегари ми, але теслярі (як ремонтувати корабліки)	59
VII. Кораблі штурмують бастіони	60
VIII. Вперед, до перемоги!	64

I. Об игре

“Адмирал” - игра военно-стратегическая, представляющая собой схватку двух флотов на морских просторах. Соответственно, основной Вашей задачей будет правильно спланировать и провести имеющимися кораблями военно-морскую операцию по разгрому Вашего противника (более детально условия победы в игре рассмотрены в разделе “Вперёд, к победе!”).

В целом игра рассчитана на двух игроков, но их может быть и больше – для игры с участием большего количества Игроков Вам необходимо будет лишь самостоятельно изготовить дополнительный комплект корабельных флагов из цветной бумаги.

Стартовый набор игровой системы “Адмирал” посвящён Эпохе Паруса – периоду, длившемуся более 5 столетий, когда парус был основным двигателем кораблей. Эпоха Паруса вместила в себя и Великие географические открытия, и непрекращающуюся войну между ведущими европейскими державами за морское господство.

Именно Эпоха Паруса во многом определила то, как выглядят сегодня границы большинства современных государств. И хотя границы эти проведены по суше – однако появились они как результат морских сражений, гремевших по всему Мировому Океану. В безжалостной битве всех против всех, в дыму и пламени корабельных залпов, в свирепых абордажных схватках рождались и умирали государства, создавались и рушились империи, и находилось место благородству и предательству, отваге и трусости, чести и подлости.

Теперь и у Вас есть возможность почувствовать себя на месте адмиралов, ведущих в бой эскадры грозных боевых кораблей. Их победа или поражение – в Ваших руках.

А может, Вам больше по душе вольная жизнь пирата? Тогда захватывайте галеоны с золотом.

Считаете корсаров бесчестными грабителями? Встаньте во главе Золотого флота Его Величества Короля Испании. Покажите презренным морским разбойникам, что значит схватка с настоящим испанским грандом.

Игровая система “Адмирал” даёт широчайшие возможности для реализации самых разнообразных игровых сюжетов.

Кроме возможности погрузиться в интересные события, которыми наполнена Эпоха

I. Про гру

“Адмірал” - гра військово-стратегічна, і передбачає зіткнення двох флотів на морських теренах. Відповідно, головним Вашим завданням буде правильно спланувати та провести наявними кораблями військово-морську операцію, з метою розгромити Вашого супротивника (більш детально умови перемоги у грі розглянуті у розділі “Вперед, до перемоги!”).

В цілому гра розрахована на двох Гравців, проте їх може бути і більше – в такому випадку Вам необхідно буде лише самостійно виготовити додатковий комплект корабельних прапорів із кольорового паперу.

Стартовий набір ігрової системи “Адмірал” присвяченій Добі Вітрил – періоду, що простягнувся більш ніж на 5 століть, коли вітрила були головним рушієм для кораблів. Доба Вітрил охоплює і Великі географічні відкриття, і безперервну війну між провідними європейськими державами за панування на морі.

Саме Доба Вітрил багато в чому визначила те, як виглядають сьогодні кордони сучасних держав. І хоч кордони ці проведені землею – проте з'явилися вони як результат морських баталій, що гриміли у всіх куточках Світового Океану. У безжалюній битві усіх проти усіх, у диму та полум'ї корабельних залпів, у відчайдушних абордажних бійках народжувались та вмирали держави, створювались та зникали імперії, і знаходилося місце шляхетності та зраді, відвазі та боягузству, честі та підлості.

Тепер і у Вас є можливість відчувати себе на місці адміралів, що ведуть у бій ескадри грізних бойових кораблів. Їх перемога або поразка – у Ваших руках.

Чи, може, Вам більш до вподоби вільне життя піратів? Тоді захоплюйте галеони зі скарбами.

Вважаєте корсарів підлими злодіями? Встаньте на чолі Золотого флоту Його Величності Короля Іспанії. Покажіть безчесним морським розбійникам, що означає бій зі справжнім іспанським грандом.

Ігрова система “Адмірал” дає широкі можливості для втілення найрізноманітніших ігрових сюжетів.

Крім можливості зануритись у цікаві пригоди, що наповнювали Добу Вітрил, ігрова система “Адмірал” - це чудовий інструмент для

Паруса, ігрова система “Адмірал” – это и прекрасный инструмент для развития в себе качеств, полезных любому современному человеку – внимательности, собранности, умения быстро анализировать сложившуюся ситуацию и принимать правильные решения. Всем этим, в частности, и обусловлено то, что военно-морские игры существуют уже много тысяч лет, но интерес к ним по-прежнему не ослабевает.

Среди тех, кто играл в военно-морские игры, были не только флотоводцы, но и известные учёные, писатели, художники, государственные деятели. И это не удивительно. Например, контр-адмирал К.И. Самойлов в своей книге, которая так и называется “Военно-морские игры”, и предназначена для подготовки военных моряков, указывает, что *военно-морская игра способствует выработке практических навыков в быстром принятии правильных решений*. И мы с адмиралом согласны.

Военно-морские игры – прекрасный способ приобрести и развить навыки настоящего лидера, умеющего принимать верные решения в самых сложных ситуациях. Причём делать это Вы сможете в ходе увлекательного игрового процесса.

Военно-морских игр существует великое множество. Есть такие, которые позволяют детально воспроизвести все нюансы настоящего морского боя – такие игры интересны в основном профессионалам, или любителям глубоких исторических реконструкций. Есть и другие – предельно упрощённые, например знаменитый “Морской бой”, в который играют уже многие поколения школьников, однако от морской баталии в них остался только внешний антураж.

При создании игровой системы “Адмірал” мы постарались объединить оба эти направления.

С одной стороны – Вы сможете использовать все основные приёмы ведения морского боя времён парусного флота, действовать свободно и в соответствии с собственными планами – правила налагают минимум ограничений, не обусловленных реалиями настоящей морской баталии. С другой – игра сохраняет явно выраженную развлекательную направленность и не перегружена излишними деталями, которые чрезмерно усложняют и затягивают игровой процесс.

Изучать судовождение Вам не придётся (тем более – судовождение парусное), а вот умения масштабно мыслить, тщательно продумывать свои ходы, просчитывать возможную реакцию противника и быстро принимать решения в динамично развивающейся ситуации – этого игра от

развитку у собі чеснот, корисних будь-якій сучасній людині – уважності, зібраності, вміння швидко аналізувати ситуацію, що склалась, і приймати правильні рішення. Усім цим, зокрема, у обумовлено те, що військово-морські ігри існують вже багато тисяч років, але зацікавленість до них зберігається.

Серед тих, хто грав у військово-морські ігри, були не тільки флотоводці, але і відомі вчені, письменники, художники, державні діячі. І це цілком зрозуміло. Наприклад, контр-адмірал К.І. Самойлов у своїй книзі, яка так і називається “Військово-морські ігри”, і призначена для підготовки військових моряків, зазначає, що *військово-морська гра сприяє оволодінню практичними навичками у швидкому прийнятті правильних рішень*. І ми з адміралом згодні.

Військово-морські ігри – це чудовий шлях для отримання та розвитку навичок справжнього лідера, що вміє приймати вірні рішення у найскладніших обставинах. Причому робити це Ви зможете під час захоплюючого ігрового процесу.

Існує велика кількість військово-морських ігор. Є такі, що дозволяють детально відтворити усі нюанси справжнього морського бою – такі ігри цікаві, як правило, професіоналам, або аматорам глибоких історичних реконструкцій. Є і інші – максимально спрощені, як, наприклад, відомий “Морський бій”, у який грають вже багато поколінь школярів, проте від морської баталії у них залишився тільки зовнішній антураж.

При створенні ігрової системи “Адмірал” ми намагалися об’єднати обидва напрями.

З одного боку – Ви зможете використовувати усі основні прийоми ведення морського бою часів вітрильного флоту, діяти вільно і у відповідності із власними задумами – правила гри накладають обмаль обмежень, не обумовлених реаліями справжньої морської баталії. З іншого – гра зберігає розважальну спрямованість і не перевантажена зайвими деталями, що надмірно ускладнюють і затягують ігровий процес.

Вивчати процес управління кораблем Вам не доведеться (тим більше – управління вітрильником), проте навичок масштабно мислити, ретельно планувати свої ходи, прораховувати ймовірну реакцію Вашого супротивника та швидко приймати рішення у ситуації, яка динамічно змінюється – цього гра від Вас однозначно вимагатиме. І дасть можливість оволодіти відповідним навичками, якщо Ви їх ще не маєте.

Вас однозначно потребує. І дає можливість цьому навчитися, якщо Ви цього поки не вмієте.

Гра має декілька рівнів складності:

Лейтенант – початковий рівень, призначений для оволодіння грою.

Капітан – ускладнений рівень, з більш реалістичними правилами стрільби.

Адмірал – найвищий рівень складності, що передбачає деталізовані правила стрільби та маневрування, а також координації дій корабликів на ігровому полі. Для гри на цьому рівні складності необхідні додаткові аксесуари, що не входять до базового комплекту гри. Проте, їх нескладно виготовити самостійно, а правила гри з найвищим рівнем складності – завантажити з нашого сайту www.bombatgame.com.

Починати ми рекомендуємо із найлегшого рівня, а далі Ви самі визначите, що Вам більш до вподоби.

А зараз давайте познайомимось із вмістом коробки з базовим набором ігрової системи “Адмірал”.

Условные обозначения в правилах:



Историческая справка - приводится информация об исторических событиях, интересных фактах, и выдающихся личностях, оставивших след в военно-морской истории.



Правила игры - текст, приведённый после такого маркера *курсивом*, является непосредственно правилами игры, которые необходимо соблюдать в игровом процессе.



Капитан **Правила игры усложнённого уровня.**

Гра має декілька рівнів складності:

Лейтенант – початковий рівень, призначений для оволодіння грою.

Капітан – ускладнений рівень, з більш реалістичними правилами стрільби.

Адмірал – найвищий рівень складності, що передбачає деталізовані правила стрільби та маневрування, а також координації дій корабликів на ігровому полі. Для гри на цьому рівні складності необхідні додаткові аксесуари, що не входять до базового комплекту гри. Проте, їх нескладно виготовити самостійно, а правила гри з найвищим рівнем складності – завантажити з нашого сайту www.bombatgame.com.

Починати ми рекомендуємо із найлегшого рівня, а далі Ви самі визначите, що Вам більш до вподоби.

А зараз давайте познайомимось із вмістом коробки з базовим набором ігрової системи “Адмірал”.

Умовні позначення у правилах:



Историческая справка - наводиться інформація про історичні події, цікаві факти, або видатних особистостей, що залишили свій слід у військово-морській історії.



Правила гри - текст, наведений після такого маркера *курсивом*, є саме правилами гри, яких необхідно дотримуватися у гральному процесі.



Капітан **Правила гри ускладненого рівня.**

II. Что в коробке?

1. Кораблики.

В базовый набор входят **24 сборные модели боевых кораблей**, которые, как мы считаем, являются наиболее яркими представителями Эпохи Паруса. Это **Бриг, Галеон, 28-пушечный Фрегат, и 100-пушечный Линейный корабль**. Каждая из моделей представлена в шести экземплярах.

Модели изготовлены из разноцветного пластика, и могут сразу же использоваться в игровом процессе без дополнительной окраски.

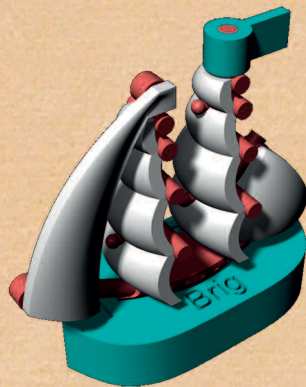
Впрочем, если Вы захотите дополнительно раскрасить свои кораблики, что бы сделать их по настоящему уникальными – это вполне возможно. О том, как раскрасить модели – читайте на нашем сайте www.bombatgame.com.

Прототипами для изготовления моделей стали реально существовавшие боевые корабли, каждый из которых имеет свою славную историю. Так что, когда Ваши кораблики отправятся в плавание по просторам игрового поля – помните, что когда-то их настоящие собратья бороздили моря и океаны, свежий ветер наполнял их паруса, их грозные орудия несли ужас и смерть врагам, а отважные люди, составлявшие их команды, навсегда вошли в Историю как образцы мужества, чести и воинского умения.

Теперь давайте познакомимся с каждым из корабликов поближе (но если Вы хотите скорее приступить к игре - тогда переходите сразу к стр. 15, где рассказано, как собирать модели):

Бриг (Brig). Сравнительно небольшое (до 30 метров длины), парусное судно. Имея две мачты, бриг обладал весьма высокой скоростью и маневренностью. Вооружение брига составляли от 12 до 25 пушек или карронад (морских орудий крупного калибра с коротким стволом). Часто бриги оснащались вёслами, что позволяло им перемещаться и при полном отсутствии ветра.

Появившись на морских просторах в XVIII веке, бриги стали рабочими лошадками войны. Они несли сторожевую службу, использовались для ведения разведки и перевозки сообщений, снабжения эскадр припасами. В больших баталиях бриги передавали на корабли эс-



II. Що у коробці?

1. Кораблики.

У базовий набір входять **24 збірні моделі бойових кораблів**, які, як ми вважаємо, є найбільш яскравими представниками Доби Вітрил. Це **Бриг, Галеон, 28-гарматний Фрегат, і 100-гарматний Лінійний корабель**. Кожна з моделей представлена в шести примірниках.

Моделі виготовлені з різнокольорового пластику, і можуть відразу ж використовуватися в ігровому процесі без додаткового фарбування.

Втім, якщо Ви захочете додатково пофарбувати свої кораблики, що б зробити їх по справжньому унікальними - це цілком можливо. Про те, як розфарбувати моделі - читайте на нашому сайті www.bombatgame.com.

Прототипами для виготовлення моделей стали бойові кораблі, що існували насправді, і кожен з яких має свою славетну історію. Тож коли Ваші кораблики вирушать у похід теренами ігрового поля - пам'ятайте, що колись їх справжні побратими мандрували морями і океанами, свіжий вітер наповнював їх вітрила, їх грізні гармати несли жах і смерть ворогам, а відважні люди, які склали їх команди, назавжди увійшли в Історію як зразки мужності, чести і військового мистецтва.

Тепер давайте познакомимся з кожним із корабликів ближче (але якщо Ви хочете швидше приступити до гри - тоді переходите відразу до стор. 15, де розказано, як збирати моделі):

Бриг (Brig). Порівняно невелике (до 30 метрів довжини), парусне судно. Завдяки двом щоглам, бриг мав досить високу швидкість і непогану маневренність. Озброєння брига становили від 12 до 25 гармат або карронад (морських гармат великого калібру з коротким стволом). Часто бриги оснащувалися веслами, що дозволяло їм переміщатися і при повній відсутності вітру.

З'явившись на теренах моря у XVIII столітті, бриги стали робочими конячками війни. Вони несли варту, використовувалися для ведення розвідки і перевезення повідомлень, постачання ескадрам припасів. У великих баталіях бриги передавали на кораблі ескадри накази адмірала. Ви-

кадры приказы адмирала. Использовались бригаи и как торговые суда.

Бригаи так же иногда использовали в качестве брандеров – начинённых порохом и горючими материалами кораблей-самоубийц, задачей которых было сцепиться с вражеским кораблём, а затем подорвать и себя, и его, поджигая, заодно, и другие находящиеся рядом корабли противника.

Однако, не смотря на малые размеры, бригаи были настоящими боевыми кораблями. Именно командой брига, носившего имя “Меркурий”, был совершён один из самых выдающихся подвигов Эпохи Паруса.



Шла русско-турецкая война. Утром 14 мая 1829 года бриг Российского Императорского флота “Меркурий”, входивший в состав Черноморской эскадры, находился в разведке вместе с двумя другими кораблями. Когда на горизонте показались паруса кораблей турецкой эскадры, русские корабли начали отход. Однако в тот день над поверхностью моря был очень слабый ветер, и “Меркурий”, на вооружении которого находилось всего 18 карронад, настигли два самых мощных линейных корабля турецкого флота – 110-пушечный “Селиме” под флагом командующего турецкой эскадрой, и 74-пушечный “Реал-бей”.

Последующие события навсегда вписали имя брига “Меркурий” в Историю.

Капитан брига, Александр Иванович Казарский, совместно с офицерами брига принял решение – драться до конца. Позднее в своём докладе Казарский писал:

Мы единодушно решили драться до последней крайности, и если будет сбит рангоут или в трюме вода прибудет до невозможности откачиваться, то, свалившись с каким-нибудь кораблем, тот, кто ещё в живых из офицеров, выстрелом из пистолета должен зажечь крюйт-камеру.

Используя имеющиеся на бриге вёсла, команда “Меркурия” вводила свой корабль от залпов турецких линейных кораблей, и отвечала метким огнём из бортовых орудий.

Через 3 часа после начала боя точный выстрел с “Меркурия” серьёзно повредил снасти “Селиме”, и огромный линейный корабль вынужден был отстать от маленького брига для проведения ремонта. Спустя ещё час та же судьба постигла и “Реал-бей”.

Сильно повреждённый, но не сдавшийся

користовувалися бригаи і як торгові судна.

Інколи з бригів робили брандери - начинених порохом і займистими матеріалами кораблі-самогубці, завданням яких було зчепитися з ворожим кораблем, а потім підірвати і себе, і його, підпалюючи, разом, й інші кораблі супротивника, що опинились поруч.

Однак, не дивлячись на невеликі розміри, бригаи були справжніми бойовими кораблями. І саме командою бригу, що носив ім'я “Меркурій”, був здійснений один з найвидатніших подвигів Доби Вітрил.



Йшла російсько-турецька війна. Вранці 14 травня 1829 року бриг Російського Імператорського флоту “Меркурій” знаходився у розвідці разом з двома іншими кораблями. Коли на горизонті з'явилися вітрила кораблів турецької ескадри, російські кораблі почали відходити. Однак у той день на поверхнею моря був дуже слабкий вітер, і “Меркурій”, на озброєнні якого було лише 18 карронад, наздогнали два найсильніших лінійних кораблі турецького флоту – 110-гарматний “Селиме” під прапором командувача турецької ескадри, та 74-гарматний “Реал-бей”.

Наступні події назавжди вписали ім'я брига “Меркурій” в Історію.

Капітан бригу, Олександр Іванович Казарський, разом з іншими офіцерами бригу прийняв рішення – битися до останнього. Пізніше у своєму рапорті Казарський писав:

Ми одноставно вирішили битися до останньої крайності, і якщо буде збитий рангоут або у трюмі вода прибуде до неможливості відкачуватись, тоді, свалившись з яким-небудь кораблем, той, хто ще лишисться живим серед офіцерів, пострілом з пистолету повинен підпалити крюйт-камеру.

Застосовуючи весла, якими був оздоблений бриг, команда «Меркурія» виводила свій корабель з-під залпів турецьких лінійних кораблів, та відповідала влучним вогнем з бортових гармат.

Через 3 години з початку бою точний постріл з “Меркурію” серйозно пошкодив снасті “Селиме”, і велетенський лінійний корабель змушений був відстати від маленького бригу для проведення ремонту. Годиною пізніше така ж доля спіткала і “Реал-бей”.

Сильно пошкоджений “Меркурій”, який так і не здався ворогу, рушив далі, і ввечері того ж дня зустрівся із російською ескадрою, що вийшла назустріч супротивнику.

врагу “Меркурий” продолжил свой путь, и вечером того же дня встретился с вышедшей навстречу неприятелю русской эскадрой.

Участник с турецкой стороны так описал этот бой:

Во вторник с рассветом, приближаясь к Босфору, мы заметили три русских судна. Мы погнались за ними, но догнать могли только один бриг. Корабль капудан-паши и наш открыли тогда сильный огонь... Неслыханное дело! Мы не могли заставить его сдаться. Он дрался, отступая и маневрируя по всем правилам морской науки так искусно, что стыдно сказать: мы прекратили сражение, а он со славою продолжал свой путь.

Именно “Меркурий” стал прототипом брига, который входит в состав базового набора игровой системы “Адмирал”.

Каждый раз, совершая свой очередной ход, вспоминайте о том, что не только храбрость и верность воинскому долгу, но и высочайшее мастерство, умение принимать правильные решения в критической ситуации позволили команде брига одержать победу в, казалось бы, безнадежных обстоятельствах.

28-пушечный Фрегат

(Frigate). Впервые фрегаты были разработаны и построены во Франции в первой половине XVIII века. Однако остальные морские державы, и, в первую очередь, Британия, очень быстро оценили преимущества корабля нового типа, и уже в 50-х годах того же XVIII столетия строительство фрегатом развернулось по всей Европе.

Чем же так привлекал моряков этот корабль?

Фрегат изначально имел 3 мачты, что позволяло ему развивать очень высокую скорость хода. Фактически, до середины XIX века фрегаты оставались самыми быстрыми военными кораблями. При этом фрегат нёс от 22-х до 36-ти (а в дальнейшем – и до 44-х) орудий. Этого было недостаточно, чтобы участвовать в бою в составе линии тяжёлых кораблей, но делало фрегат грозным противником для всех остальных судов.

Высокая скорость и огневая мощь определили основные задачи, которые решали фрегаты – действия на морских коммуникациях противника, перехват его кораблей снабжения, нарушение морской торговли, нападение на одиночные вражеские корабли (в том числе и превосходящие фрегат по

Участник с турецкого боку так описал этот бой:

У вівторок на світанку, наближаючись до Босфору, ми виявили три російські судна. Ми погналися за ними, але наздогнати змогли тільки один бриг. Корабель капудан-паши та наш відкрили тоді сильний вогонь... Нечуване діло! Ми не змогли змусити його здатися. Він бився, відступаючи і маневруючи згідно усіх правил морської науки так майстерно, що соромно сказати: ми припинили бій, а він зі славою рушив далі.

Саме “Меркурий” став прототипом брига, що входить до базового набору ігрової системи “Адмірал”.

Кожного разу, роблячи черговий хід, пригадайте, що не тільки сміливість і вірність воїнському обов’язку, але і найвища майстерність, вміння приймати правильні рішення у критичній ситуації дозволили команді бригу перемогти, у здавалось би, безнадійних обставинах.

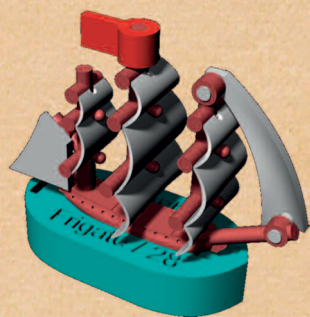
28-гарматний Фрегат

(Frigate). Вперше фрегати були розроблені і побудовані у Франції в першій половині XVIII століття. Однак інші морські держави, і, в першу чергу, Британія, дуже швидко оцінили переваги кораблів нового типу, і вже в 50-х роках того ж XVIII століття будівництво фрегатів розгорнулося по всій Європі.

Чим же так приваблював моряків цей корабель?

Фрегат від початку мав 3 щогли, що дозволяло йому розвивати дуже високу швидкість ходу. Фактично, до середини XIX століття фрегати залишалися найшвидшими військовими кораблями. При цьому фрегат мав на озброєнні 22-х до 36-ти (а в подальшому - і до 44-х) гармат. Цього було недостатньо, щоб брати участь в бою у складі лінії великих кораблів, але робило фрегат грізним противником для всіх інших суден.

Висока швидкість і вогнева міць визначили основні завдання, які вирішували фрегати – крейсерство на морських комунікаціях противника, перехоплення його кораблів постачання, порушення морської торгівлі, напади на поодинокі ворожі кораблі (у тому числі і ті, що перевершували фрегат



класу), підтримка своїх лінійних кораблів в генеральном сраженні – фрегати прекрасно справлялись со всем.

Фрегат мав і ще одну дуже важливу перевагу – завдяки високому розташуванню над водою артилерії, він міг вести вогонь у шторм. В теж час інші кораблі, навіть лінійні, були істотно обмежені в можливості ведення артилерійського вогню при сильному вітрі – їх гарматні палуби заливало водою. Саме через це фрегати часто зводили в нічню поєдинок з лінійними кораблями. А бували й випадки, коли фрегати виходили переможцями з подібною сутички.

Фрегати вписали немало славних сторінок в історію морських сраженій, і одно тільки перечисление названий отличившихся кораблей может занять немало места.

В отличие от бригов, которые использовались не только в военных, но и в торговых целях, фрегаты никогда не создавались для мирной жизни. Смыслом их существования была война. Они являлись её воплощением, нанося стремительные и безжалостные удары во всех уголках Мирового Океана.

Используйте замечательные качества фрегат в тех случаях, когда захотите удивить Вашего противника быстрым и неожиданным манёвром.

Прототипом для создания модели фрегата в игровой системе «Адмирал» послужили корабли серии “Энтерпрайз” (Enterprise). Построенные в конце XVIII века, они верой и правдой служили Британии, утверждая морское могущество Владычицы морей. А одному из них, который так же носил имя “Энтерпрайз”, обязан своим спасением британский флот во время Великой осады Гибралтара.



7 июня 1780 года фрегат Его Величества “Энтерпрайз” под командованием капитана Патрика Лесли нёс дозорную службу. Внезапно у входа в бухту появились шесть испанских брандеров. Вахтенный матрос “Энтерпрайза” поднял тревогу, но пылающие брандеры уже двигались в сторону стоящих на якорях британских кораблей.

Патрик Лесли приказал трижды выстрелить из пушки, чтобы предупредить об опасности остальные корабли, а затем направил “Энтерпрайз” наперерез брандерам.

Рискуя жизнью, британские моряки на

у класі), підтримка своїх лінійних кораблів у генеральній баталії - фрегати здатні були впоратись з усім.

Фрегат мав і ще одну дуже важливу перевагу - завдяки високому розташуванню над водою артилерії, він міг вести вогонь у шторм. У теж час інші кораблі, навіть лінійні, були істотно обмежені в можливості ведення артилерійського вогню при сильному вітрі - їх гарматні палуби заливало водою. Саме через це фрегати часто зводили в нічню поєдинок з лінійними кораблями. А бували й випадки, коли фрегати виходили переможцями з подібною сутички.

Фрегати вписали чимало славних сторінок в історію морських битв, і одне тільки перерахування назв кораблів, що відзначились, може зайняти чимало місця.

На відміну від бригів, які використовувався не тільки у військових, але і в торгових цілях, фрегати ніколи не створювалися для мирного життя. Сенсом їх існування була війна. Вони були її втіленням, завдаючи стрімких і безжальних ударів в усіх куточках Світового океану.

Використовуйте видатні якості фрегатів в тих випадках, коли захочете здивувати Вашого супротивника швидким і несподіваним маневром.

Прототипом для створення моделі фрегата в ігровій системі “Адмірал” стали кораблі серії “Ентерпрайз” (Enterprise). Побудовані в кінці XVIII століття, вони вірою і правдою служили Британії, утверджуючи морську могутність Володарки морів. А одному з них, який так само мав ім’я “Ентерпрайз”, зобов’язаний своїм порятунком британський флот під час Великої облоги Гібралтару.



7 червня 1780 фрегат Його Величності “Ентерпрайз” під командуванням капітана Патрика Лесли ніс варту. Раптово біля входу в бухту з’явилися шість іспанських брандерів. Вахтовий матрос “Ентерпрайза” підняв тривогу, але палаючі брандери вже рухалися у бік британських кораблів, що стояли на якорях.

Патрик Лесли наказав тричі вистрілити з гармати, щоб попередити про небезпеку інші кораблі, а потім направив “Ентерпрайз” напереріз брандерам.

Ризикуючи життям, британські моряки на шлюпках підійшли до готовим у будь-який момент злетіти в повітря кораблів, і зуміли змінити їх курс таким чином, що брандери без будь-якої шкоди встромились у берег, де і зго-

шлюпках подошли к готовым в любой момент взлететь на воздух кораблям и сумели изменить их курс таким образом, что бы брандеры безвредно уткнулись в берег, где и сгорели.

Галеон (Galleon). Появившиеся в XVI веке, галеоны были настоящими плавучими крепостями. Начало строительства галеонов было связано со всё увеличивающимся потоком товаров, идущим в Европу из колоний. Для растущих морских перевозок требовались новые корабли, способные везти больше груза, и, что особенно важно – защищать этот груз от желающих его отнять.

Галеоны вполне удовлетворяли таким требованиям. При проектировании и постройке галеонов корабельные мастера меньше внимания уделяли украшению корабля, и больше задумывались о его эффективности.

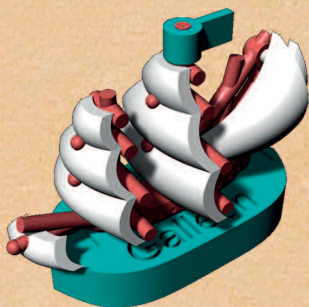
Как следствие, галеоны обладали куда лучшими мореходными качествами. Уменьшилась высота корабельных надстроек, что увеличило устойчивость корабля. В результате существенно выросли размеры галеонов. Такой корабль имел уже от 3-х до 5-ти мачт, что позволяло ему нести как прямые паруса, наиболее пригодные для быстрого хода при попутном ветре, так и косые паруса – для маневрирования, когда ветер был боковым. На борту первых галеонов было до 30 орудий, а в дальнейшем их количество выросло до 40, 60, и даже 80 орудий. Построенные из дуба, галеоны значительно лучше, чем суда прежних времён, могли выдержать артиллерийский огонь противника.

Важным являлось также и то, что галеоны имели более прямой борт, в отличие, например, от каракк¹. Благодаря этому, удалось обеспечить концентрацию огня бортовой артиллерии, что сделало галеон опасным противником в артиллерийском бою.

Больше двух столетий галеоны оставались самыми могучими кораблями из всех, что бороздили морские просторы. Однако имели они и существенные недостатки – были недостаточно манёвренными, практически неспособны были

¹ Каракка – торговое и военное парусное судно XV-XVII веков. Каракки были крупными кораблями с мощным вооружением, однако отличались плохой манёвренностью и недостаточной устойчивостью. Так, британская каракка “Мэри Роуз” – флагманский корабль Его Величества Короля Англии Генриха VIII, перевернулась и затонула в проливе Солент из-за порыва свежего ветра.

рели.



Галеон (Galleon). Галеоны, что з’явилися в XVI столітті, були справжніми плавучими фортецями. Початок будівництва галеонів обумовив усе зростаючий потік товарів, що надходили до Європи з колоній. Для забезпечення морських перевезень були потрібні нові кораблі, здатні везти більше вантажу, і, що особливо важливо – захищати цей вантаж від бажаючих його відняти.

Галеоны цілком задовольняли таким вимогам. При проектуванні і спорудженні галеонів корабельні майстри менше уваги приділяли прикрасі корабля, і більше замислювалися про його ефективність.

Як наслідок, галеоны мали значно кращі морехідні якості. Зменшилася висота корабельних надбудов, що збільшило сталість корабля. У результаті істотно зросли розміри галеонів. Такий корабель мав вже від 3-х до 5-ти щогл, що дозволяло йому нести як прямі вітрила, найбільш придатні для швидкого ходу при попутному вітрі, так і косі вітрила – для маневрування, коли вітер був боковим. На борту перших галеонів було до 30 гармат, а в подальшому їх кількість зросла до 40, 60, і навіть 80. Побудовані з дуба, галеоны значно краще, ніж судна колишніх часів, могли витримати артилерійський вогонь супротивника.

Важливим було також і те, що галеоны мали більш прямий борт, на відміну, наприклад, від каракк¹. Завдяки цьому, вдалося забезпечити концентрацію вогню бортовий артилерії, що зробило галеон небезпечним супротивником в артилерійському бою.

Більше двох століть галеоны залишалися наймогутнішими кораблями з усіх, що мандрували теренами моря. Однак мали вони й істотні недоліки – були недостатньо маневреними, практично нездатні були рухатися проти вітру. Саме через це багато галеонів зі скарбами Іспанської Корони так ніколи і не повернулися до рідного порту – вони

¹ Каракка – торговельне й військове вітрильне судно XV-XVII століть. Каракки були великими кораблями з потужним озброєнням, проте відрізнялися поганою маневреністю і недостатньою сталістю. Так, британська каракка “Мері Роуз” – флагманський корабель Його Величності Короля Англії Генріха VIII, перекинувся і затонув в протоці Солент з-за пориву свіжого вітру.

двигаться против ветра. Именно из-за этого многие галеоны с сокровищами Испанской Короны так никогда и не вернулись в родной порт – они стали жертвами бурь, и по сегодняшний день лежат на дне вместе со своим драгоценным грузом.

Роль галеонов – это артиллерийская поддержка. Не стоит пытаться использовать их как корабли для глубокого манёвра или прорыва – они не сравнятся по скорости с фрегатами, а по стойкости – с линейными кораблями. Однако если Вам нужна надёжная защита – галеон для этого прекрасно подойдёт. Многочисленные орудия станут серьёзным препятствием для любого врага. Но только не в шторм – когда на море буря, галеон становится абсолютно беспомощным, и огромные океанские волны швыряют его, как щепку.

Прототипом для галеонов, которые поступают под Ваше командование, послужило английское судно “Белый медведь”.

Спущенный на воду в 1564 году, этот корабль принял участие в самом крупном сражении галеонов в истории – разгроме английскими моряками испанской Непобедимой армады. Англичане сражались доблестно и умело, как они потом делали это ещё не раз, защищая интересы Британии.

В результате “Непобедимая” армада была разбита, и звезда Испанской империи начала клониться к закату, а стремительно набирающая силу Британия через некоторое время заняла почётное место “Владычицы морей”, которое затем прочно удерживала до середины XX века.



Великая или Непобедимая армада – огромный (около 130 кораблей) испанский флот. В мае-июле 1588 года Великая армада двинулась к берегам Британии. На борту её кораблей находилось около 19 тысяч закалённых в боях испанских солдат – сильнейших пехотинцев Европы того времени. В случае их высадки английская армия умылась бы кровью. Поэтому единственным выходом для англичан было – не допустить высадки и разгромить испанцев в морском сражении.

Схватка между Непобедимой армадой и английским флотом – это не просто крупнейшее сражение галеонов. Это столкновение двух разных концепций морской войны.

Испанские корабли, огромные и неповоротливые, были лучше приспособлены для перевозки войск и ведения абордажных схваток. В свою очередь, корабли англичан были более маневренными и имели на вооружении дальнбой-

стали жертвами буревіїв, і по сьогодні лежать на дні разом зі своїм коштовним вантажем.

Роль галеонів - це артилерійська підтримка. Не варто намагатися використовувати їх як кораблі для глибокого маневру або прориву - вони не зрівняються у швидкості із фрегатами, а по стійкості - з лінійними кораблями. Однак якщо Вам потрібен надійний захист - галеон для цього підійде оптимально. Численні гармати стануть серйозною перешкодою для будь-якого ворога. Але тільки не в шторм - коли на морі буря, галеон стає абсолютно безпорадним, і величезні океанські хвилі кидають його, як тріску.

Прототипом для галеонів, що надходять під Ваше командування, стало англійське судно “Білий ведмідь”.

Спущений на воду в 1564 році, цей корабель взяв участь в найбільшій битві галеонів в історії - розгромі англійськими моряками іспанської Непереможної армади. Англійці билися відважно і уміло, як вони потім робили це ще не раз, захищаючи інтереси Британії.

В результаті “Непереможна” армада була розбита, і зірка Іспанської імперії почала заходити, а Британія, морська могутність якої стрімко зростала, через деякий час зайняла почесне місце “Володарки морів”, яке потім міцно утримувала до середини XX століття.



Велика або Непереможна армада - величезний (близько 130 кораблів) іспанський флот. У травні-липні 1588 року Велика армада вирушила до берегів Британії. На борту її кораблів перебувало близько 19 тисяч загартованих в боях іспанських солдатів - найсильніших піхотинців Європи того часу. У разі їх висадки англійська армія вмилася б кров'ю. Тому єдиним виходом для англійців було - не допустити висадки і розгромити іспанців у морській битві.

Сутичка між Непереможною армадою і англійським флотом - це не просто найбільша битва галеонів. Це зіткнення двох різних концепцій морської війни.

Іспанські кораблі, величезні і недолугі, були краще пристосовані для перевезення військ і ведення абордажних сутичок. У свою чергу, кораблі англійців були більш маневреними і мали на озброєнні далекобійну артилерію.

Подальші події довели повну перевагу англійській концепції - англійці розстрілювали іспанців з дальньої дистанції, займаючи, завдяки високій маневреності своїх кораблів, більш вигідні позиції.

ную артиллерию.

Дальнейшие события показали полное превосходство английской концепции – англичане расстреливали испанцев с дальней дистанции, занимая, благодаря высокой манёвренности своих кораблей, более выгодные позиции.

Случившийся в конце сражения шторм довершил разгром Великой армады. Испанцы потеряли 7 кораблей в бою с англичанами, и ещё более 50 – на обратном пути в Испанию.

От такого разгрома Испания оправиться уже не смогла.

100-пушечный Линейный корабль (1st Rate Ship). Линейные корабли – вершина развития тяжёлых кораблей Эпохи Паруса. Вооружённые многочисленными орудиями, эти плавающие громады были главной силой военно-морского флота.

За счёт дальнейшего снижения высоты корабельных надстроек (достаточно взглянуть сбоку на корпус галеона и линейного корабля, чтобы увидеть, насколько они отличаются), линейные корабли приобрели большую устойчивость и манёвренность.

Лучшие мореходные качества линейных кораблей позволили существенно изменить тактику морского боя. Хотя ветер оставался основным двигателем парусников – они уже не были его беспомощными игрушками. Стали возможны сложные согласованные манёвры целых эскадр.

Всё это и предопределило зарождение **линейной тактики**.

Суть линейной тактики состояла в том, что наиболее мощные военные корабли выстраивались друг за другом в кильватерную колонну – линию, и вели огонь по вражеским кораблям всей бортовой артиллерией. Появилось и специальное название для таких кораблей – корабли линии, или линейные корабли².

Линейными, т.е. пригодными для боя в строю линии считались только корабли первых четырёх классов, или **рангов**.

О каких рангах идёт речь? Дело в том, что уже в XV-XVI веках начались попытки как-то классифицировать имеющиеся на вооружении корабли. И задача эта была не такой уж лёгкой. Ведь устоявшихся стандартов кораблестроения ещё не

Шторм, що трапився наприкінці битви, довершив розгром Великої армади. Іспанці втратили 7 кораблів у бою з англійцями, і ще більше 50 - на зворотному шляху до Іспанії.

Від такого розгрому Іспанія оговтатися вже не змогла.



100-гаматний лінійний корабель (1st Rate Ship). Лінійні кораблі – вершина розвитку важких кораблів Доби Вітрил. Озброєні численними гарматами, ці плаваючі велетні були головною силою військово-морського флоту.

За рахунок подальшого зниження висоти корабельних надбудов (достить поглянути збоку на корпуси галеону і лінійного корабля, щоб побачити, наскільки вони відрізняються), лінійні кораблі отримали збільшену сталість та маневреність.

Кращі морехідні якості лінійних кораблів дозволили суттєво змінити тактику морського бою. Хоча вітер залишався основним рушієм вітрильників – вони вже не були його безпорадними іграшками. З'явилась можливість для складних узгоджених маневрів цілих ескадр.

Все це і обумовило народження **лінійної тактики**.

Суть лінійної тактики полягала у тому, що найбільш потужні військові кораблі шикувалися один за одним у колону кильватера – лінію, і вели вогонь по ворожим кораблям всією бортовою артилерією. Виникла і спеціальна назва для таких кораблів – кораблі лінії, або лінійні кораблі².

Лінійними, тобто придатними для бою в строю лінії, вважались тільки кораблі перших чотирьох класів, або **рангів**.

Про які ранги йде мова? Справа в тому, що вже в XV-XVI століттях почалися спроби якось класифікувати наявні на озброєнні кораблі. І завдання це було не таким вже легким. Адже установлені стандартів кораблестроювання ще не існувало. Та що там стандартів – не було навіть креслень. Кожен майстр виготовляв кораблі, керуючись власним досвідом, і родинними секре-

было. Да что там стандартов – не было даже чертежей. Каждый мастер изготавливал корабли, руководствуясь собственным опытом, и семейными секретами. В итоге, в те времена во всём флоте невозможно было найти даже двух одинаковых кораблей – каждый имел какие-то свои особенности.

Сначала корабли делили просто по размеру – “большие корабли” и все остальные. Потом появилась классификация, которая опиралась на единственный более-менее объективный показатель – количество артиллерийских орудий на борту корабля. Со временем эта система уточнялась и дополнялась, тем более что и в строительстве кораблей, наконец, сложились некие общие правила³.

Линейными считались корабли, имевшие на вооружении от 50-ти (4-й ранг), и до 100 и более (1-й ранг) артиллерийских орудий. Фрегаты относились, в зависимости от количества орудий, к 5-му и 6-му рангам, а бригам рангов и вовсе не полагалось (что, однако, не мешало им иной раз изрядно потрепать своих титулованных коллег).

Помимо рангов, линейные корабли отличались также по количеству закрытых палуб (деков), на которых располагались артиллерийские орудия. Линейные корабли, соответственно, были двудечные, трёхдечные, и, в отдельных случаях – четы-

² Называть парусные линейные корабли *линкорами* в принципе можно, но не принято. Линкорами называются боевые корабли, появившиеся в начале XX века, когда Эпоха Паруса уже ушла в историю. Кстати, весьма любопытным является тот факт, что если во времена парусного флота название “линейные корабли” было общим для всех флотов, то уже в XX веке ситуация изменилась. Так, в Российском Императорском Флоте линейные корабли так и остались линейными кораблями, лишь произошло сокращение наименования до “линкор”, а вот во флотах Великобритании и США такие корабли стали уже “кораблями битвы” (англ. Battleship). Разница в названиях не случайна – линейная тактика стремительно уходила в прошлое, а через некоторое время прошлым стали и сами линкоры, уступив место новым классам боевых кораблей – авианосцам, подводным лодкам и ракетным крейсерам.

³ Весьма любопытными были способы передачи опыта кораблестроения. Помимо личного обучения у известных корабельных мастеров, получило распространение изготовление кораблей по образцу. В качестве такого образца выступала модель, которая детально воспроизводила все конструктивные особенности будущего корабля. Кстати, известным “судомоделистом” был первый Император Всероссийский Пётр Великий. Не возьмёмся утверждать, играл ли он в настольные кораблики, но вот то, что им собственноручно, а так же под его руководством, были изготовлены модели, послужившие в дальнейшем образцами для настоящих боевых кораблей – известно абсолютно точно. Некоторые из этих моделей и сегодня можно увидеть в одном из крупнейших военных музеев мира - Военно-морском музее в Санкт-Петербурге (Россия).

тами. Як наслідок, у ті часи у всьому флоті неможливо було знайти навіть двох однакових кораблів - кожен мав якісь свої особливості.

Спочатку кораблі ділили просто за розміром - “великі кораблі” і всі інші. Потім з’явилася класифікація, яка спиралася на єдиний більш-менш об’єктивний показник - кількість артилерії на борту корабля. З часом ця система уточнювалася і доповнювалася, тим більше що і в будівництві кораблів, нарешті, склалися якісь загальні правила³.

Лінійними вважалися кораблі, що мали на озброєнні від 50-ти (4-й ранг), і до 100 і більше (1-й ранг) гармат. Фрегати відносили, в залежності від кількості гармат, до 5-го, або 6-го рангів, а бригам рангів і зовсім не належало (що не заважало їм інколи добряче лупцювати своїх титулованих колег).

Крім рангів, лінійні кораблі відрізнялися також за кількістю закритих палуб (деків), на яких розташовувалися гармати. Лінійні кораблі, відповідно, були дводечні, тридечні, і, в окремих випадках - чотирьохдечні.

Лінійна тактика існувала майже 250 років, поки розвиток артилерії, а так само поява парових машин не змінили назавжди вигляд військово-морського флоту.

² Називати вітрильні лінійні кораблі *линкорами* взагалі то можна, але не прийнято. Линкорами називаються бойові кораблі, що з’явилися на початку XX століття, коли Доба Вітрил вже пішла в історію. До речі, досить цікавим є той факт, що якщо у часи вітрильного флоту назва “лінійні кораблі” була загальноживаною для всіх флотів, то вже у XX столітті ситуація змінилася. Так, у Російському Імператорському Флоті лінійні кораблі так і залишилися лінійними кораблями, лише відбулося скорочення найменування до “линкор”, а ось у флотах Великобританії і США такі кораблі стали вже “кораблями битви” (англ. Battleship). Різниця у назвах не випадкова - лінійна тактика стрімко йшла в минуле, а через деякий час минулим стали і самі линкори, поступившись місцем новим класам бойових кораблів - авіаносцям, підводним човнам і ракетним крейсерам.

³ Дуже цікавими були способи передачі досвіду кораблебудування. Крім особистого навчання у відомих корабельних майстрів, поширеним стало виготовлення кораблів за зразком. У якості такого зразку виступала модель, що детально відтворювала усі конструктивні особливості майбутнього корабля. До речі, відомим “судомоделистом” був перший Імператор Всеросійський Петро Великий. Не беремося стверджувати, чи грав він у настільні кораблики, але те, що їм власноруч, а так само під його керівництвом були виготовлені моделі, що надалі стали зразками для справжніх бойових кораблів - відомо абсолютно точно. Деякі з цих моделей і сьогодні можна побачити в одному з найбільших військових музеїв світу - Військово-морському музеї в Санкт-Петербурзі (Росія).

рѣхдечные.

Линейная тактика просуществовала почти 250 лет, пока развитие артиллерии, а так же появление паровых машин не изменили навсегда облик военно-морского флота.

Впрочем, было бы неверным утверждать, что линейная тактика – это лишь безыскусная перестрелка между двумя эскадрами по принципу – “у кого корабли крепче”. Линейная тактика – это сложнее маневры и перестроения, занятие выгодной позиции и охваты колонны противника, это внезапные атаки фрегатов, выжидающих удобного момента за линией своих более крупных линейных собратьев, и высочайшая выучка капитанов и команд военных кораблей. Кстати, именно отличной подготовке своих моряков британцы были обязаны победой в Трафальгарской битве⁴ – сражении, на 100 последующих лет утвердившем безусловное лидерство Британии на море.

Однако и во времена господства линейной тактики находились гении военно-морского дела, значительно опережавшие своё время. И одним из таких гениев, безусловно, был адмирал Российского Императорского Флота Фёдор Фёдорович Ушаков.



Ф.Ф. Ушаков одним из первых рискнул сделать то, что казалось невысказанным современным ему флотоводцам – сломать линию.

В подавляющем большинстве случаев флот, не сумевший удержать строй кильватерной колонны (линии), был обречён на поражение – ведь, нарушив линию построения, его корабли утрачивали возможность эффективно использовать артиллерию, в то время как противник безжалостно расстреливал их полными борто-

⁴Трафальгарская битва – сражение, произошедшее 21-23 октября 1805 года у мыса Трафальгар, между Флотом Его Величества Короля Соединённого королевства Великобритании и Ирландии Георга III и объединённым франко-испанским флотом. В ходе Трафальгарской битвы британские моряки наголову разгромили противостоящую им эскадру, не потеряв при этом не одного корабля. Решающее значение имело подавляющее профессиональное превосходство англичан – по воспоминаниям очевидцев этого боя, на каждый залп противника британские корабли отвечали двумя, а то и тремя. Потери французов и испанцев составили 18 кораблей, и несколько тысяч человек убитыми, ранеными и пленными.

Англичане тоже заплатили за победу высокую цену – в ходе Трафальгарской битвы был убит командующий британскими силами, выдающийся флотоводец адмирал Горацио Нельсон. Однако это не могло изменить итоги сражения – после разгрома объединённого флота, в мире просто не осталось государств, способных бросить вызов морской мощи Великобритании.

Втім, було б неправильно стверджувати, що лінійна тактика - це лише примітивна стрільянина між двома ескадрами за принципом - “у кого кораблі міцніше”. Лінійна тактика - це складні маневри і перестроювання, заняття вигідної позиції і обхвату колони противника, це блискавичні атаки фрегатів, що вичікують зручного моменту за лінією своїх могутніх лінійних побратимів, і найвищої вишкіл капітанів і команд військових кораблів. До речі, саме відмінній підготовці своїх моряків британці завдячують перемозі у Трафальгарській битві⁴ - битві, що на 100 наступних років утвердила безумовне лідерство Британії на морі.

Однак і в часи панування лінійної тактики знаходилися генії військово-морської справи, що значно випереджали свій час. І одним з таких геніїв, безумовно, був адмірал Російського Імператорського Флоту Федір Федорович Ушаков.



Ф.Ф. Ушаков одним з перших ризикнув зробити те, що здавалося неприпустимим сучасним йому флотоводцям - зламати лінію.

У переважній більшості випадків флот, який не зміг утримати стрій кильватерної колони (лінії), був приречений на поразку - адже, порушивши лінію, його кораблі втрачали можливість ефективно використовувати артиллерию, у той час як противник безжально розстрілював їх повними бортовими залпами своїх лінійних кораблів. До Ушакова вважалося, що вийти з лінії може лише боягуз, який біжить від битви, а тому, наприклад, в Британському флоті капітанів кораблів, що без дозволу адмірала залишили лінію, судили і в'язали.

Однак Ушаков змінив пріоритети морсь-

⁴Трафальгарська битва - баталія, що відбулася 21-23 жовтня 1805 року біля мису Трафальгар, між Флотом Його Величності Короля Сполученого королівства Великобританії і Ірландії Георга III і об'єднаним франко-іспанським флотом. В ході Трафальгарської битви британські моряки вщент розгромили ескадру противника, не втративши при цьому жодного корабля. Вирішальне значення мала значно вища військова майстерність англійців - за спогадами очевидців цього бою, на кожен залп супротивника британські кораблі відповідали двома, а то і трьома. Втрати французів і іспанців склали 18 кораблів, і кілька тисяч чоловік убитими, пораненими і полоненими.

Англії теж сплатили за перемогу високу ціну - в ході Трафальгарської битви загинув командувач британськими силами, видатний флотоводець, адмірал Гораціо Нельсон. Однак це не могло змінити підсумки битви - після розгрому об'єднаного флоту, в світі просто не залишилося держав, здатних кинути виклик морській могутності Великобританії.

выми залпами своих линейных кораблей. До Ушакова считалось, что выйти из линии может лишь трус, бегущий от битвы, а потому, например, в Британском флоте капитанов кораблей, без разрешения адмирала покинувших линию, судили и вешали.

Однако Ушаков изменил приоритеты морского боя – главный удар своих кораблей он направлял на флагманский⁵ корабль противника. Создавая численный перевес в одном месте, выходя из линии, и атакуя вражеский флагман, его корабли лишали эскадру противника управления. Не получая сигналов от своего командования, вражеская эскадра быстро теряла всякую организацию, каждый её корабль начинал действовать сам по себе – и вот тут Ушаков противопоставлял противнику железную дисциплину и высокую выучку своих моряков – согласованные действия кораблей его эскадры вели к неизбежному разгрому врага⁶.

А какой же из линейных кораблей стал прототипом для нашей игры? Для этого мы выбрали испанский линейный корабль “Сантисима Тринидад”.



Спущенный на воду в 1769 году, “Сантисима Тринидад” был одним из самых больших военных кораблей своего времени. В 1795 корабль прошёл модернизацию, число его пушек было увеличено до 144-х, а число артиллерийских палуб – до 4-х. Таким образом, “Сантисима Тринидад” стал первым в мире четырёхдечным линейным кораблём (но в нашей игре он присутствует в своей 3-х дечной версии).

Увы, для использования всех боевых возможностей этого гиганта у Испании не хватало обученных моряков. В XVIII-XIX веках испанцы были храбрыми, но недостаточно подготовленными бойцами. Поэтому “Сантисима Тринидад” так и не добился сколь-нибудь значимых побед в гремевших в те времена англо-испанских войнах.

Боевой путь корабля завершился в Трафальгарском сражении. Избитый меткими залпами английских линейных кораблей,

⁵ Корабль, на котором находился командующий эскадрой.

⁶ Если Вам хочется своими глазами увидеть сражения этого поистине выдающегося флотоводца, то рекомендуем посмотреть такие фильмы, как “Адмирал Ушаков”, и “Корабли штурмуют бастионы”. Несмотря на то, что эти фильмы сняты более 50 лет назад, масштаб морских батальных сцен впечатляет и сейчас.

кого бою – головний удар своїх кораблів він направляв на флагманській⁵ корабель противника. Створюючи чисельну перевагу в одному місці, виходячи з лінії, і атакуючи ворожий флагман, його кораблі позбавляли ескадру противника керування. Не отримуючи сигналів від свого командування, ворожа ескадра швидко втрачала будь-яку організацію, кожен її корабель починав діяти сам по собі – і ось тут Ушаков протиставляв противнику залізну дисципліну і високій вишкіл своїх моряків – узгоджені дії кораблів його ескадри вели до неминучого розгрому ворога⁶.

А який же з лінійних кораблів став прототипом для нашої гри? Для цього ми обрали іспанський лінійний корабель “Сантісіма Тринідад”.



Спущений на воду в 1769 році, “Сантісіма Тринідад” був одним з найбільших військових кораблів свого часу. У 1795 корабель пройшов модернізацію, число його гармат було збільшено до 144-х, а число артилерійських палуб – до 4-х. Таким чином, “Сантісіма Тринідад” став першим у світі чотирьохдечним лінійним кораблем (але в нашій грі він присутній у своїй тридечній версії).

На жаль, для використання всіх бойових можливостей цього гіганта у Іспанії не вистачало навчених моряків. У XVIII-XIX століттях іспанці були хоробрими, але недостатньо підготовленими бійцями. Тому “Сантісіма Тринідад” так і не домігся скільки-небудь значущих перемог в англо-іспанських війнах, що гриміли у ті часи.

Бойовий шлях корабля завершився в Трафальгарській битві. Розтروщений влучними залпами англійських лінійних кораблів, “Сантісіма Тринідад” був, врешті-решт, узятий на абордаж. Однак буря, що розігралася уночі, призвела до загибелі багатьох суден, які отримали пошкодження в перший і другий дні битви. Ця ніч стала останньою і для “Сантісіма Тринідад” – корабель пішов на дно, так і не ставши здобиччю переможців.

⁵ Корабель, на якому перебував командувач ескадри.

⁶ Якщо Ви бажаєте на власні очі побачити битви цього справді видатного флотоводця, то рекомендуємо до перегляду такі фільми, як “Адмірал Ушаков”, і “Кораблі штурмують бастиони”. Попри те, що ці фільми зняті більше 50 років тому – масштаб батальних сцен справляє враження і сьогодні.

“Сантисима Тринидад” был, в конце концов, взят на абордаж. Однако разыгравшаяся ночью буря привела к гибели многих судов, получивших повреждения в первый и второй дни битвы. Эта ночь стала последней и для “Сантисима Тринидад” - корабль ушёл на дно, так и не доставившись победителем.

Теперь Вы сможете использовать “Сантисима Тринидад” в Ваших настольных баталиях – быть может, под Вашим командованием он одержит те победы, которые не достались ему 200 лет назад.

На этом мы закончим наше первое знакомство с боевыми кораблями Эпохи Паруса. Надеемся, что Ваши настольные кораблики станут для Вас не просто пластиковыми игрушками, но и позволят почувствовать себя на месте тех людей, которые несколько столетий назад прокладывали курс боевых кораблей, сражались и умирали на их палубах, до конца оставаясь верны своему долгу – долгу настоящих мужчин.

А теперь пришла пора открывать на Вашем столе судостроительную верфь – приступим к сборке корабликов, которые Вы извлекли из коробки.



Как собирать модели?

Для сборки Вам понадобятся – **острый нож, пластиковая линейка, пинцет** и небольшие **пассатижи**. Если сборку будет проводить ребёнок – **мы настоятельно рекомендуем, чтобы он делал это под присмотром взрослых – во избежание травм.**

Кораблик состоит из четырёх основных частей: **корпус, набор парусов, подставка и флаги**. Все части размещены на **литниках**.

На литниках с корпусами корабликов и на литниках с парусами имеются специальные надписи, которые указывают, какому типу кораблика принадлежит этот корпус и этот комплект парусов.

На подставке есть надпись, указывающая на тип кораблика (через дробь может быть указано количество пушек), и специальные углубления, в которые наклеивается бумажный квадратик с номером. Номер у каждого кораблика свой, и используется для того, чтобы отличать кораблики одного типа друг от друга.

Теперь Вы сможете использовать “Сантисима Тринидад” у Ваших настольных баталиях – может быть, под Вашим командованием он одержит те победы, которые не достались ему 200 лет тому.

На цьому ми закінчимо наше перше знайомство з бойовими кораблями Доби Вітрил. Сподіваємося, що Ваші настільні кораблики стануть для Вас не просто пластиковими іграшками, але і дозволять відчути себе на місці тих людей, які кілька століть тому прокладали курс бойових кораблів, билися і вмирали на їх палубах, до кінця залишаючись вірними своєму обов'язку – обов'язку справжніх чоловіків.

А тепер прийшла пора відкривати на Вашому столі суднобудівну верфь – приступимо до складання корабликів, які Ви витягли з коробки.



Як складати моделі?

Для складання Вам знадобляться – **гострий ніж, пластикова лінійка, пінцет** і невеликі **пассатижі**. Якщо складати кораблик буде дитина – **ми наполегливо рекомендуємо, щоб вона робила це під наглядом дорослих - для уникнення травм.**

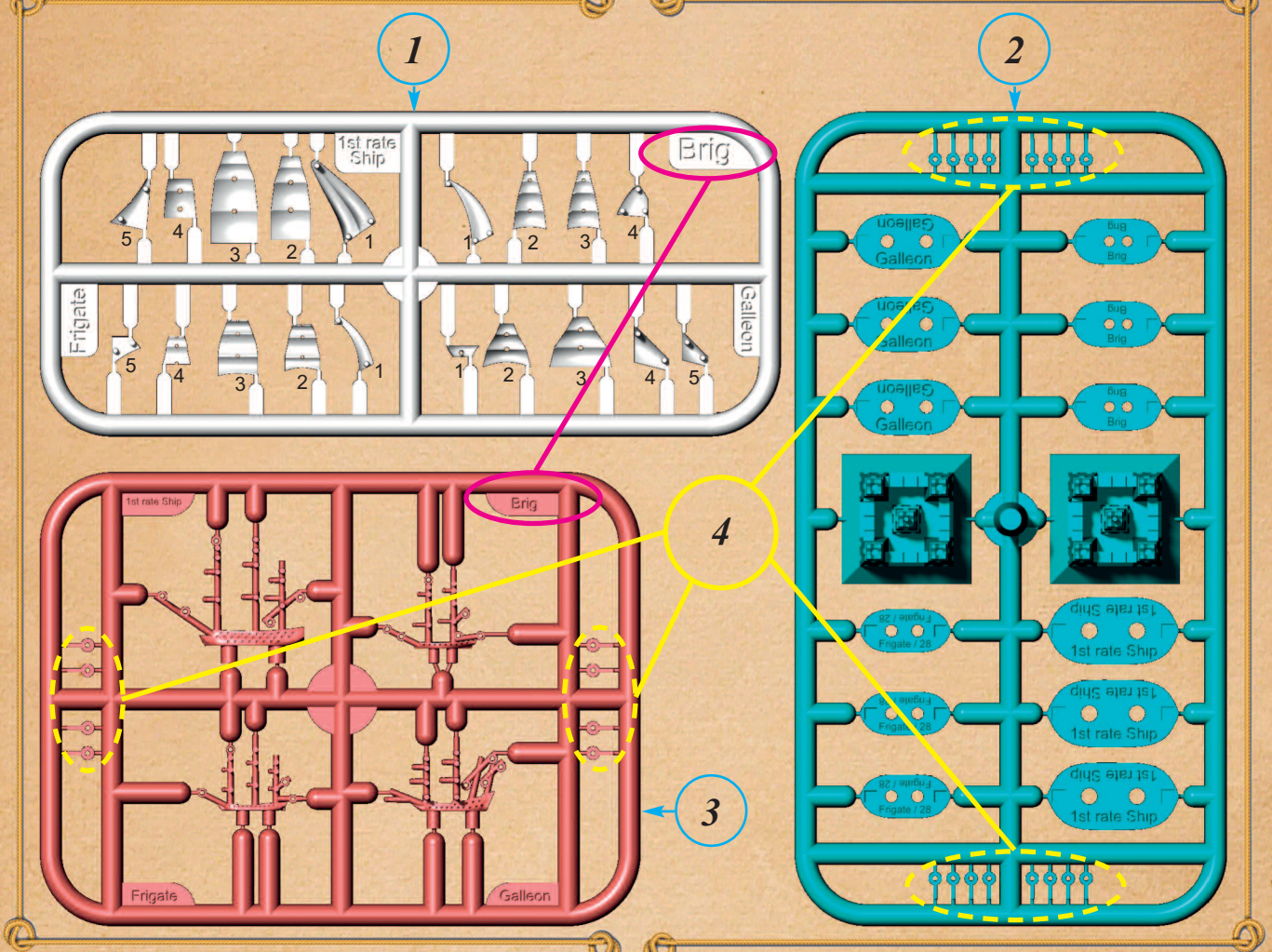
Кораблик складається з чотирьох основних частин: **корпус, набір вітрил, підставка і прапори**. Всі частини розміщені на **літниках**.

На літниках з корпусами корабликів і на літниках з вітрилами є спеціальні написи, які вказують, кораблику якого типу належить цей корпус і цей комплект вітрил.

На підставці є напис, що вказує на тип кораблика (через дріб може бути зазначено кількість гармат), і спеціальні поглиблення, в які наклеюється паперовий квадратик з номером. Номер у кожного кораблика свій, і використовується для того, щоб відрізнити кораблики одного типу один від одного.

1-паруса; 2-подставки и форты; 3-корпуса;
4-флаги

1-вітрила; 2-підставки і форти;
3-корпуси;
4-прапори



Придерживайтесь следующего порядка сборки:

При помощи острого ножа отделите от литников *подставку* и *корпус* того кораблика, который хотите собрать. При наличии облоя – удалите его ножом.

В коробке Вы видите бумагу с клейкой основой, на которой нанесены цифры от 1 до 6. Отделите два квадратика с одинаковыми цифрами, и приклейте их в квадратные углубления подставки кораблика, как показано на рисунке. **При нумерации корабликов обратите внимание на то, чтобы у Вас не было двух корабликов одного вида с одинаковыми номерами.** Т.е., не должно быть, например, двух бригов или двух галеонов с номером один – кораблики каждого вида нумеруются от одного до шести.

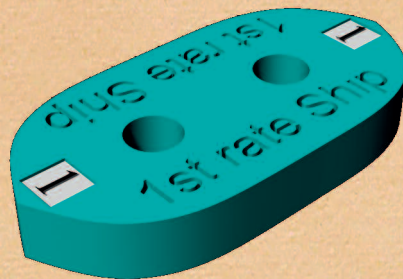
После того, как номера наклеены – присоедините кораблик к подставке. Для этого вставьте

Дотримуйтея наступного порядку складання:

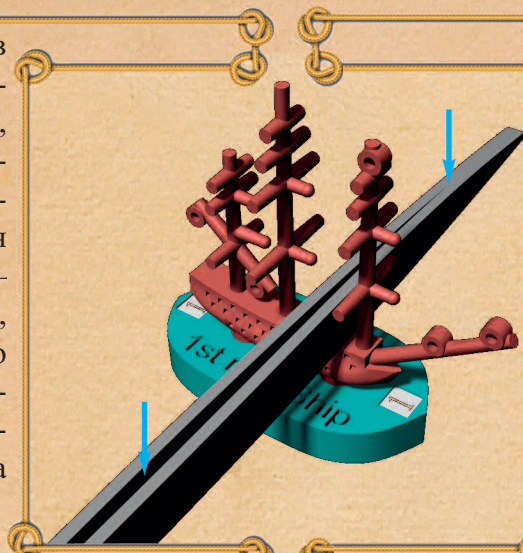
За допомогою гострого ножа відділіть від літників *підставку* і *корпус* того кораблика, який хочете скласти. За наявності облою – видаліть його ножом.

У коробці Ви бачите папір з клейкою основою, на якій нанесені цифри від 1 до 6. Відокремте два квадратика з однаковими цифрами, і приклейте їх у квадратні поглиблення підставки кораблика, як показано на малюнку. **При нумерації корабликів зверніть увагу на те, щоб у Вас не було двох корабликів одного виду з однаковими номерами.** Тобто, не повинно бути, наприклад, двох бригів або двох галеонів з номером один - кораблики кожного виду нумеруються від одного до шести.

Після того, як номери наклеєні - при-



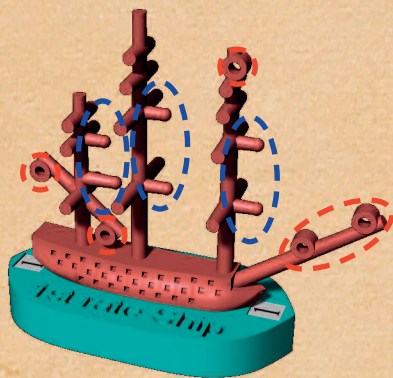
штырьки на днище кораблика в отверстия подставки, и прижмите кораблик к подставке так, чтобы его днище касалось подставки. Если штырьки на кораблике входят в отверстия подставки с большим усилием – не давите на мачты кораблика, Вы можете их сломать. Вместо этого возьмите пинцет, и боковой стороной его ножек надавите на палубу кораблика (на рисунке).



єднаєте кораблик до підставки. Для цього вставте штирі на днищі кораблика в отвори підставки, і притисніть кораблик до підставки так, щоб його днище торкалося підставки. Якщо штирі на кораблику входять в отвори підставки з великим зусиллям - не тисніть на щогли кораблика, Ви можете їх зламати. Замість цього візьміть пінцет, і бічною стороною його ніжок натисніть на палубу кораблика (на малюнку).

Затем по очереди отделяйте паруса от литника, и устанавливайте их на мачты кораблика. Мы категорически не рекомендуем Вам сразу отделять от литников все детали – потом Вам придётся очень долго разбираться, какая деталь к какому кораблику относится. Возле изображения парусов на рисунке с литниками Вы можете видеть небольшие цифры чёрного цвета – они показывают порядок расположения парусов на кораблике от носа к корме.

Корпус кораблика имеет специальные штырьки (отмечены синим) и отверстия (отмечены красным) на мачтах и реях – они предназначены для крепления парусов.



Далі по черзі відокремлюйте вітрила від літника, і встановлюйте їх на щогли кораблика. Ми категорично не рекомендуємо Вам відразу відокремлювати від літників усі деталі - потім Вам

доведеться дуже довго розбиратися, яка деталь до якого кораблика належить. Біля зображення вітрил на малюнку з літниками Ви можете бачити невеликі цифри чорного кольору - вони позначають порядок розташування вітрил на кораблику від носа до корми.

Корпус кораблика має спеціальні штирі (позначені синім) і отвори (позначені червоним) на щоглах і реях - вони призначені для кріплення вітрил.

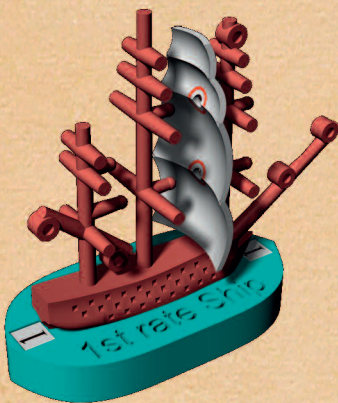
Осторожно! Мачты и реи достаточно тонкие (всего 1,5 мм), поэтому слишком большое усилие при креплении парусов может привести к их поломке.

Первыми устанавливаются *прямые паруса* (это паруса, которые устанавливаются поперёк корпуса). Устанавливать их лучше от кормы к носу кораблика.

Для установки прямого паруса аккуратно поместите его перед мачтой, на которую он должен крепиться.

Проверьте, чтобы отверстия на парусе (на рисунке выделены красным цветом) совпадали со штырьками на мачте. Если они не совпадают – значит парус должен устанавливаться на другую мачту.

С противоположной стороны мачты подведите упор (например – обычную пластиковую ли-



Обережно! Щоглы і реї досить тонкі (всього 1,5 мм), тому занадто велике зусилля при кріпленні вітрил може призвести до їх поломки.

Першими встановлюються *прямі вітрила* (це вітрила, що встановлюються поперек корпусу). Встановлювати їх краще від корми до носу кораблика.

Для встановлення прямого вітрила акуратно помістіть його перед щоглою, на яку він має кріпитися.

Перевірте, щоб отвори на вітрилі (на малюнку виділені червоним кольором) збігалися з штирями на щоглі. Якщо вони не збігаються - вітрило повинно встановлюватися на іншу щоглу.

З протилежного боку щогли підведіть упор (наприклад - звичайну пластикову лінійку). Натис-

нейку). Нажмите на парус – штырёк войдёт в отверстие, и парус будет прикреплен к мачте.

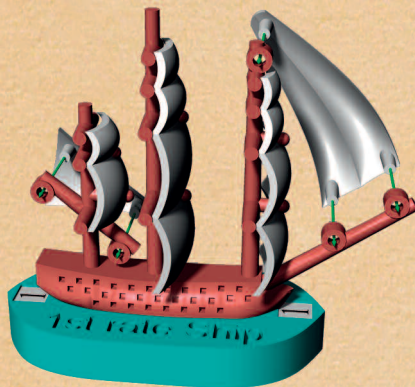
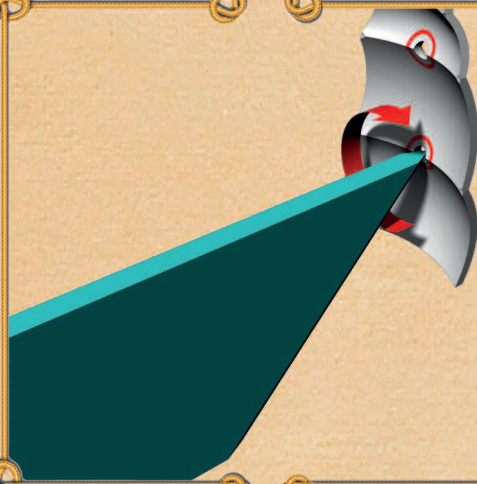
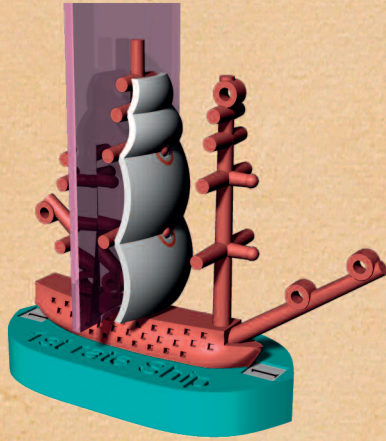
Как правило, штырьки входят в отверстия с приложением небольшого усилия. Если же штырёк не входит в отверстие – необходимо такое отверстие немного расширить. Для этого введите острый конец ножа в отверстие паруса, и поверните его вокруг своей оси (на рисунке) – нож снимет часть пластика, и диаметр отверстия увеличится. Но будьте осторожны – если отверстие расширить слишком сильно, то штырёк перестанет в нём удерживаться, и парус будет спадать с крепления. В этом случае Вам придётся приклеивать такой парус к штырьку.

Некоторые паруса очень мелкие – и их удобнее расположить для крепления при помощи пинцета (в частности, последний прямой парус фрегата - №4 на рисунке с литниками).

Теперь устанавливаются *косые паруса* (это паруса, расположенные вдоль корпуса). Для установки косых парусов введите имеющиеся на них штырьки в отверстия на мачтах и реях корпуса. Затем прижмите парус к рее – он будет зафиксирован в отверстии. Если парус зафиксирован недостаточно надёжно – слегка прижмите его пассатижами.

При желании Вы можете присоединять паруса к корпусу с использованием клея. Это увеличит прочность сборки, однако помните, что если в дальнейшем Вы захотите, например, покрасить кораблик, то значительно проще разобрать его на части и окрасить каждую часть отдельно, чем пытаться окрасить уже собранную модель.

Последними от литников отделяются *флаги*. Каждому из корабликов (а также фортам) положен комплект из двух флагов разных цветов. Вы можете оставить флагам те цвета, которые они имеют в игровом наборе, а можете изменить их на



нить на вітрило - штир увійде в отвір, і вітрило буде прикріплене до щогли.

Як правило, штирі входять в отвори з докладанням невеликого зусилля. Якщо ж штир не входить в отвір - необхідно такий отвір трохи розширити. Для цього введіть гострий кінець ножа в отвір вітрила, і поверніть його навколо своєї осі (на малюнку) - ніж зніме частину пластика, і діаметр отвору збільшиться. Але будьте обережні - якщо отвір розширити занадто сильно, то штир перестане в ньому утримуватися, і вітрило буде спадати з кріплення. У цьому випадку Вам доведеться приклеювати такий вітрило до штиря.

Деякі вітрила дуже дрібні - і їх зручніше розташувати для кріплення за допомогою пінцету (зокрема, останнє пряме вітрило фрегата (№ 4 на малюнку з літниками)).

Тепер встановлюються *косі вітрила* (це вітрила, розташовані вздовж корпусу). Для встановлення косих вітрил введіть наявні на них штирі в отвори на щоглах і реях корпусу. Потім притисніть вітрило до реї - воно буде зафіксоване в отворі. Якщо вітрило зафіксоване недостатньо надійно – трохи притисніть його пасатижами.

За наявності бажання Ви може приєднувати вітрила до корпусу з використанням клею.

Це збільшить міцність збірки, проте пам'ятайте, що якщо надалі Ви захочете, наприклад, пофарбувати кораблик, то значно простіше розібрати його на частини і пофарбувати кожен частину окремо, ніж намагатися фарбувати вже зібрану модель.

Останніми від літників відокремлюються *прапори*. Кожному з корабликів (а також фортам) належить комплект з двох прапорів різних кольорів. Ви можете залишити прапорам ті кольори, які вони маю в игровому наборі, або змінити їх на

тот цвет, который Вам больше по душе – например, покрасив их, или наклеив на флаги цветную бумагу.

Однако помните, что каждый кораблик должен иметь по одному флагу каждого из используемых цветов – иначе Вам будет затруднительно применить, например, такой приём морского боя, как абордаж.

Флаг нужного цвета устанавливается сверху на самую высокую мачту кораблика, и, при необходимости, снимается.

Поэтому не одевайте флаг на мачту слишком плотно – что бы потом Вы могли свободно его сменить.

2. Игровое поле.

Игровое поле – это морская карта, на которой Игроки размещают острова и рифы, ставят минные заграждения, строят боевые форты и Королевские порты, и конечно же, на игровом поле маневрируют армады корабликов с целью потопить или захватить кораблики противника.

Как и любая морская карта, игровое поле разделено на квадраты (клетки). Каждый квадрат имеет свои координаты. Определяются они при помощи букв (по горизонтали) и цифр (по вертикали), нанесённых на крайние клетки поля: **A1**, **B6** и т.д. Рисунок ниже показывает, как определить координаты квадрата на игровом поле.

Во время морских баталий командующие флотами всегда могут указать на свой корабль, или корабль противника, назвав координаты соответствующего квадрата, в котором находится парусник. А в случае, если Вы захотите прервать игру – просто запишите координаты расположения на игровом поле всех оставшихся кораблей и установленных накладных элементов и сможете доиграть в другое время.

Игровое поле состоит из двух равных ча-

той колір, який Вам більше до вподоби - наприклад, пофарбувавши їх, або наклеївши на прапори кольоровий папір.

Однак пам'ятайте, що кожен кораблик повинен мати по одному прапору кожного з кольорів - інакше Вам буде складно використовувати, наприклад, такий прийом морського бою, як абордаж.

Прапор потрібного кольору встановлюється зверху на найвищу щоглу кораблика, і, при необхідності, знімається.

Тому не одягайте прапор на щоглу занадто щільно – що б потім Ви могли вільно його змінити.

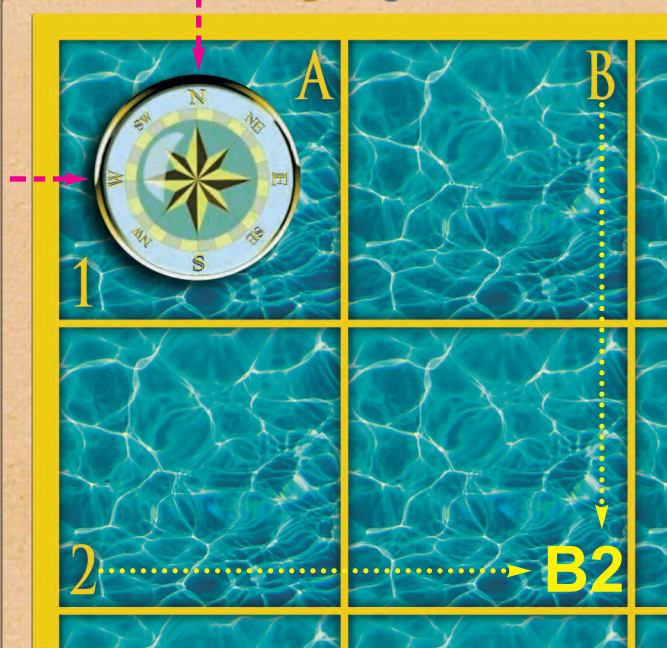
2. Игровое поле.

Игровое поле - це морська мапа, на якій Гравці розміщують острови і рифи, ставлять мінні загородження, будують бойові форти і Королівські порти, і звичайно ж, на ігровому полі маневрують армади корабликів з метою потопити або захопити кораблики супротивника.

Як і будь-яка морська мапа, ігрове поле поділене на квадрати (клітини). Кожен квадрат має свої координати. Визначаються вони за допомогою букв (по горизонталі) і цифр (по вертикалі), нанесених на крайні клітини поля: **A1**, **B6** тощо. Малюнок нижче показує, як визначити координати квадрата на ігровому полі.

Під час морських баталій командувачі флотами завжди можуть вказати на свій корабель, або корабель противника, назвавши координати відповідного квадрата, в якому знаходиться вітрильник. А у випадку, якщо Ви захочете перервати гру - просто запишіть координати розташування на ігровому полі решти кораблів і встановлених накладних елементів і зможете дограти в інший час.

Игровое поле складається з двох рівних ча-



стей. Его полный размер – 24 на 14 квадратов. Но Вы можете использовать и одну половину поля, если хотите сыграть быстрее.

Так же на игровом поле, в квадратах **A1, A14, X1** и **X14** размещены изображения компаса с указанием сторон света (на рисунке отмечен пурпурными стрелками). Ориентируясь по компасу, капитаны прокладывают курс движения парусника и определяют направление стрельбы:

Обозначение	Морское название	“Сухопутное” название
N	Норд	Север
NE	Норд-Ост	Северо-Восток
E	Ост	Восток
SE	Зюйд-Ост	Юго-Восток
S	Зюйд	Юг
SW	Зюйд-Вест	Юго-Запад
W	Вест	Запад
NW	Норд-Вест	Северо-Запад

Именно благодаря компасу люди смогли оторваться от береговой линии, и отправиться в океанские просторы. Без компаса в море не выйдет ни один мореплаватель!

Компас на игровом поле необходим для того, чтобы Вы могли ориентироваться, какое направление на игровом поле какой стороне света соответствует – это важно для правильных перемещений корабликов.

В остальном клетки с компасом являются самыми обычными клетками, и их можно использовать точно так же – располагать накладные элементы, перемещать кораблики и т.п.

3. Накладные элементы игрового поля и их использование в игре.

Всем известно, что карта, хоть она и морская, это не только океан, поэтому в комплект игровой системы входят **накладные элементы игрового поля**, которые позволяют Игрокам проявить свое мастерство и умение в различных ситуациях – и в условиях открытого морского сражения, и среди архипелага островов.

Данный набор содержит следующие накладные элементы игрового поля:

стин. Його повний розмір - 24 на 14 квадратів. Але Ви можете використовувати і одну половину поля, якщо хочете зіграти швидше.

Так само на ігровому полі, в квадратах **A1, A14, X1** і **X14** розміщені зображення компасу із значенням сторін світу (на малюнку позначений пурпурними стрілками). Орієнтуючись по компасу, капітани прокладають курс вітрильника і визначають напрямки стрільби:

Позначення	Морська назва	“Сухопутна” назва
N	Норд	Північ
NE	Норд-Ост	Північний Схід
E	Ост	Схід
SE	Зюйд-Ост	Південний Схід
S	Зюйд	Південь
SW	Зюйд-Вест	Південний Захід
W	Вест	Захід
NW	Норд-Вест	Північний Захід

Саме завдяки компасу люди змогли відірватися від берегової лінії, і відправитися в океанські простори. Без компаса в море не вийде жоден мореплавець!

Компас на ігровому полі необхідний для того, щоб Ви могли орієнтуватися, який напрямок на ігровому полі якій стороні світу відповідає - це важливо для правильних переміщень корабликів.

В інших випадках клітини з компасом є самими звичайними клітинами, і їх можна використовувати точно так само - розташовувати накладні елементи, переміщати кораблики тощо.

3. Накладні елементи ігрового поля і їх використання у грі.

Всім відомо, що мапа, хоч вона і морська, це не тільки океан, тому в комплект ігрової системи входять **накладні елементи ігрового поля**, які дозволяють Гравцям проявити свою майстерність і навички у різних ситуаціях - і в умовах відкритого морського бою, і серед архіпелагу островів .

Цей набір містить наступні накладні елементи ігрового поля:

Острова – 5 ед.

Королевский порт – 2 ед. (по 1 для каждого Игрока при игре вдвоём).

Форт – 4 ед.

Рифы – 6 ед.

Морские мины – 6 ед. (по 3 для каждого Игрока при игре вдвоём).



Общие правила размещения накладных элементов:

Нанесённые на игровые элементы квадраты должны располагаться точно по квадратам игрового поля. Сместить квадраты накладных элементов относительно квадратов игрового поля запрещается (примеры правильного (1), и неправильного (2) расположения накладных элементов смотрите на рисунке справа).

Накладные элементы могут располагаться симметрично, или нет – это решают Игроки по взаимной договорённости.

Расположение островов и рифов должно быть таким, что бы сохранялась возможность прохождения корабля от одного Королевского порта до другого.

Рекомендуем для начальных игр раскладывать все элементы на карте одинаково (в зеркальном перевернутом отображении) для двух Игроков. То есть, если Королевский порт одного Игрока расположен в нижнем левом углу, то Королевский порт другого Игрока будет в верхнем правом, чтобы условия на начало игры были равны.

Теперь рассмотрим каждый из элементов подробнее:



Острова.

В игре предусмотрены **острова** 3-х видов:
1 - Остров Мону, Фиджи (Monu Island) - 2 ед. (4 x 2 клетки)

2 - Вулканический остров Аогашима, Япония (Aogashima) - 1 ед. (3 x 3 клетки)

3 - Змеиный остров, Бразилия (Ilha de Queimada Grande) - 2 ед. (5 x 3 клетки)

На игровом поле не обязательно располагать все имеющиеся в наборе острова, если капитанам нужен простор для маневра, то на карту достаточно поместить 2 или 3 острова.

Острова - 5 од.

Королівський порт - 2 од. (По 1 для кожного Гравця при грі вдвох).

Форт - 4 од.

Рифи - 6 од.

Морські міни - 6 од. (По 3 для кожного Гравця при грі удвох).



Загальні правила розміщення накладних елементів:

Нанесені на ігрові елементи квадрати повинні розташовуватися точно по квадратах ігрового поля. Змістити квадрати накладних елементів щодо квадратів ігрового поля забороняється (прикладі правильного (1), і неправильного (2) розташування накладних елементів дивіться на малюнку праворуч).

Накладні елементи можуть розташовуватися симетрично, чи ні - це вирішують Гравці за взаємною домовленістю.

Розташування островів і рифів повинно бути таким, щоб зберігалася можливість проходження корабля від одного Королівського порту до іншого.

Рекомендуємо для перших ігрових сесій розкласти всі елементи на мапі однаково (в дзеркальному перевернутому відображенні) для двох Гравців. Тобто, якщо Королівський порт одного Гравця розташований в нижньому лівому кутку, то Королівський порт іншого Гравця буде у верхньому правому, щоб умови на початок гри були рівні.

Тепер розглянемо кожний з елементів докладніше:



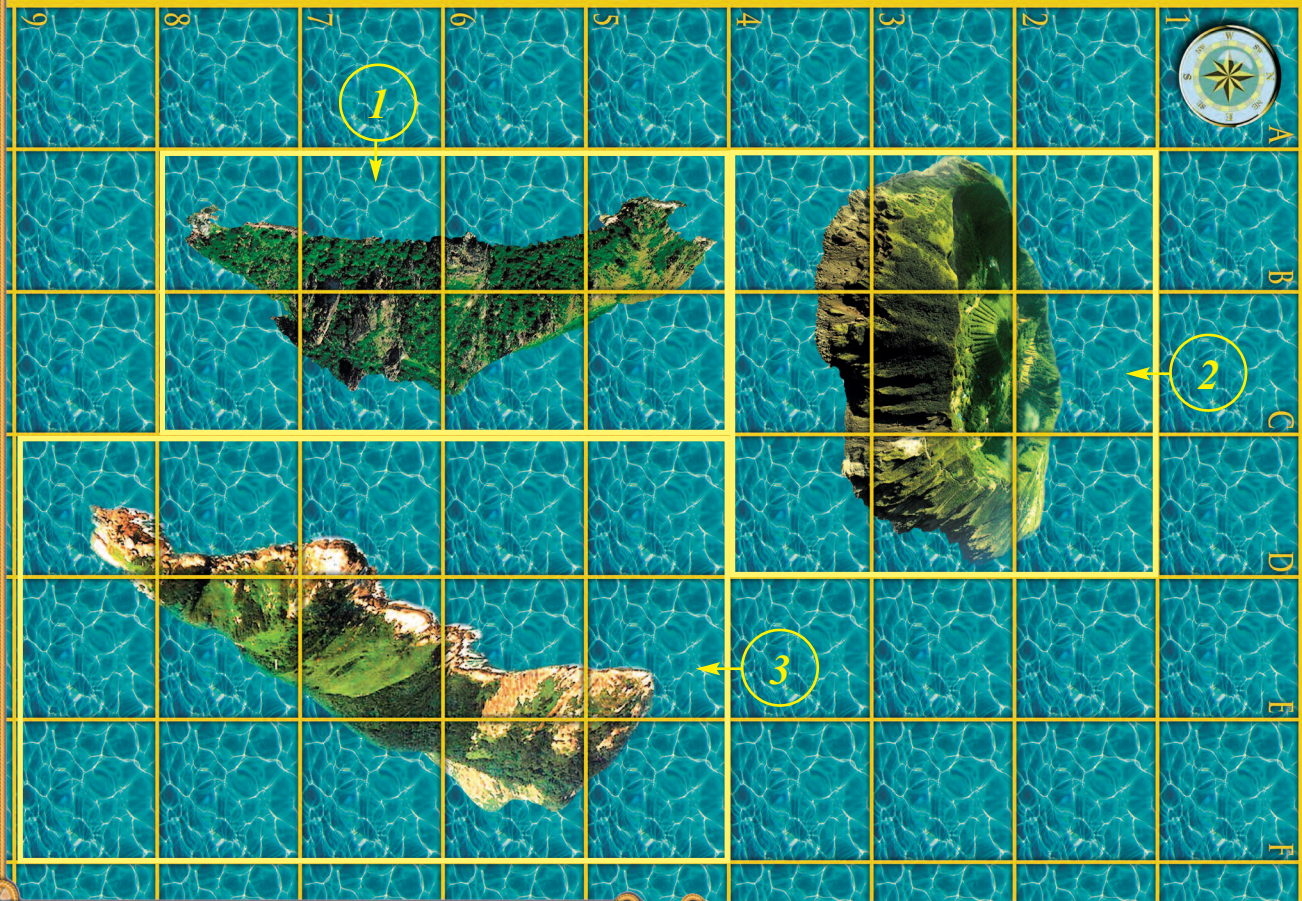
Острова.

У грі передбачені **острови** 3-х видів:
1 - Острів Мону, Фіджі (Monu Island) - 2 од. (4 x 2 клітини)

2 - Вулканічний острів Аогашіма, Японія (Aogashima) - 1 од. (3 x 3 клітини)

3 - Зміїний острів, Бразилія (Ilha de Queimada Grande) - 2 од. (5 x 3 клітини)

На ігровому полі не обов'язково розташовувати всі наявні в наборі острови, якщо капітанам потрібен простір для маневру, то на мапу досить помістити 2 або 3 острова.



Дополнительные правила для островов:

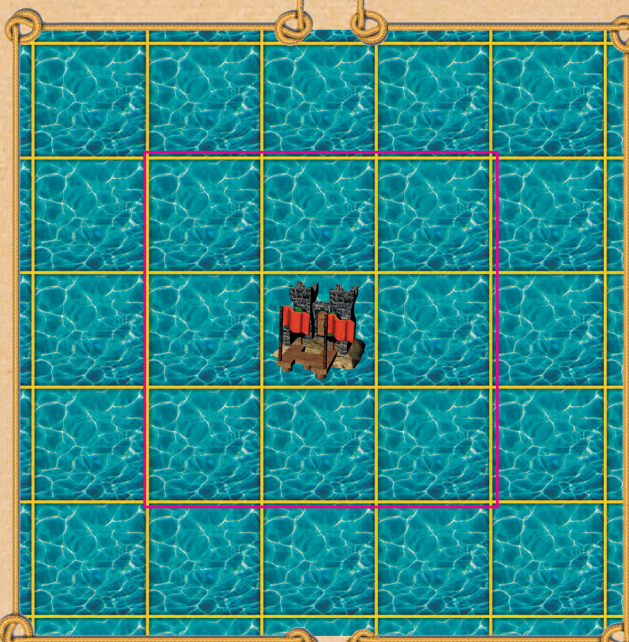
Острова должны размещаться таким образом, чтобы ни одна их часть не находилась в акватории Королевского порта.



Королевские порты.

Королевские порты не обладают огневой мощью и символизируют командный пункт каждого Игрока. Игроки имеют только по одному Королевскому порту. Захват Королевского порта соперника ведет к его полной и безоговорочной капитуляции, поэтому Королевские порты рекомендуется размещать ближе к краю карты, на максимальном удалении друг от друга. И, конечно же, одной из главных задач флота является защита собственного Королевского порта.

Все морские квадраты, граничащие с квадратом, на котором размещена карточка Королевского порта, считаются его акваторией (на рисунке выделены пурпурной рам-



Додаткові правила для островів:

Острови мають розміщуватися таким чином, щоб жодна їх частина не перебувала в акваторії Королівського порту.



Королівські порти.

Королівські порти не мають артилерії і символізують командний пункт кожного Гравця. Гравці мають тільки по одному Королівському порту. Захоплення Королівського порту суперника веде до його повної і беззастережної капітуляції, тому Королівські порти рекомендується розміщувати ближче до краю карти, на максимальному видаленні один від одного. І, звичайно ж, одним з головних завдань флоту є захист власного Королівського порту.

Усі морські квадрати, що межують з квадратом, на якому розміщена картка Королівського порту, вважаються його акваторією (на малюнку

кой).



Дополнительные правила для Королевского порта:

В Королевский порт не могут войти дружественные военные корабли (корабли Игрока, которому принадлежит порт, или его объявленных союзников). Если дружественный корабль сносит к Королевскому порту бурей – он останавливается в квадрате на границе акватории, не входя в неё.



Форты.

Форты являются военными укреплениями, защищающими акваторию порта. Всеми известны кронштадтские форты, неприступное кольцо из 17 военных укреплений со славным боевым прошлым – морской щит Санкт-Петербурга. По замыслу своего создателя, Императора Всероссийского Петра I, Кронштадт был размещен в стратегически идеальном месте и гениально оснащен технически — ни один корабль противника за всю историю существования кронштадтских укреплений не прошел мимо них.



Фрагмент картины И.Айвазовского
“Кронштадт.
Форт император Александр”

Как любое военное сооружение, форт имеет в своем арсенале пушки, поэтому может участвовать в морских баталиях, атаковать и защищаться. Всего в базовом наборе имеется 4 форта, размещённых на литниках с подставками корабликов.



Дополнительные правила для форта:

Форт (и, соответственно, порт, который он защищает) на момент начала игры может принадлежать одному из Игроков, или быть нейтральным. Если форт принадлежит одному из Игроков – на центральный шпиль форта устанавливается флаг такого Игрока, если форт нейтральный – никакого флага на шпиль не устанавливается.

Акваторией порта, который защищает форт, считаются все морские и прибрежные квадраты, граничащие с квадратом, в котором установлен форт.

позначені пурпуровою рамкою).



Додаткові правила для Королівського порту:

У Королівський порт не можуть заходити дружні військові кораблі (кораблі Гравця, якому належить порт, або його офіційних союзників). Якщо дружній корабель зносить до Королівського порту бурєю - він зупиняється в квадраті на кордоні акваторії, не заходячи до неї.



Форти.

Форти є військовими укріпленнями, що захищають акваторію порту. Всьому світу відомі кронштадтські форти, неприступне коло з 17 військових укріплень зі славним бойовим минулим - морський щит Санкт-Петербургу. За задумом свого творця, Імператора Всеросійського Петра I, Кронштадт був розміщений в стратегічно ідеальному місці і гениально оснащений технічно - жоден корабель супротивника за всю історію існування кронштадтських укріплень не пройшов повз них.

Фрагмент картини І.Айвазовського
“Кронштадт.
Форт імператор Олександр”

Як будь-яка військова споруда, форт має у своєму арсеналі гармати, тому може брати участь у морських баталіях, атакувати і захищатися. Всього в базовому наборі є 4 форти, розміщених на літниках з підставками корабликів.



Додаткові правила для форту:

Форт (і, відповідно, порт, який він захищає) на момент початку гри може належати одному з Гравців, або бути нейтральним. Якщо форт належить одному з Гравців - на центральний шпиль форта встановлюється прапор такого Гравця, якщо форт нейтральний - ніякого прапора на шпиль не встановлюється.

Акваторією порту, який захищає форт, вважаються всі морські й прибережні квадрати, які межують з квадратом, у котрому встановлений форт.

Форт може розташовуватися тільки на такому квадраті, в якому є частина острова, або


Форт может располагаться только на таком квадрате, в котором есть часть острова, или который граничит с квадратом, в котором есть часть острова (на рисунке: примеры правильного (1-2), и неправильного (3) расположения фортов).

Форты должны располагаться таким образом, чтобы они не простреливали акваторию Королевского порта (подробнее о том, как стреляют форты - в разделах "Пушки к бою!" и "Корабли штурмуют бастионы").

В начале игры именно в портах принадлежащих им фортов Игроки размещают свои кораблики. О правилах их размещения рассказано в разделах "Поднять паруса!" и "Вперёд, к победе!".


 **Рифы.**

Рифы – это гряда камней, расположенная близко к поверхности воды, образование из подводных или невысоких надводных скал на мелководье. Рифы представляют большую опасность для кораблей, которые могут разбиться здесь в шторм.

 **Дополнительные правила для рифов:**

Рифы располагаются Игроками в произвольном порядке на любых участках карты, но по взаимной договорённости. Как вариант, каждому из игроков предоставляется возможность разместить в своём секторе карты равное количество рифов на собственное усмотрение.

Рифы не могут размещаться в акватории Королевского порта.

 **Морские мины.**

Морские мины – это боеприпасы, скрытно установленные в воде и предназначенные для поражения кораблей противника.




який межує з квадратом, в якому є частина острова (на малюнку: приклади правильного (1-2), і неправильного (3) розташування фортів).

Форти повинні розташовуватися таким чином, щоб вони не простреливали акваторію Королівського порту (докладніше про те, як стріляють форти - в розділах "Гармати до бою!" і "Кораблі штурмують бастиони").

На початку гри саме в портах належних їм фортів Гравці розміщують свої кораблики. Про правила їх розміщення розказано в розділах "Підняти вітрила!" і "Вперед, до перемоги!".

 **Рифи.**


Рифи - це гряда каменів, розташована близько до поверхні води, утворення з підводних або невисоких надводних скель на мілководді. Рифи представляють велику небезпеку для кораблів, які можуть розбитися тут в шторм.

 **Додаткові правила для рифів:**

Рифи розташовуються Гравцями в довільному порядку на будь-яких ділянках карти, але за взаємною домовленістю. Як варіант, кожному з гравців надається можливість розмістити в своєму секторі мапи рівну кількість рифів на власний розсуд.

Рифи не можуть розміщуватися в акваторії Королівського порту.



 **Морські міни.**

Морські міни - це боеприпаси, таємно встановлені у воді і призначені для ураження кораблів противника.



Попытки создать взрывающуюся ловушку для кораблей противника начались едва ли не с первых дней Эпохи Паруса.

Однако все они имели весьма ограниченный успех, поскольку главной проблемой оставалось создание надёжного взрывателя, который бы в нужный момент воспламенил заряд взрывчатого вещества.

Так продолжалось до 1812 года, когда русский инженер Павел Шиллинг разработал электрический взрыватель подводной мины.

Это дало возможность создавать морское минное поле “крепостного типа”, мины которого подрывались с берега путём подачи электричества на провод, связанный с миной. Именно такое минное поле Вы сможете использовать и в нашей игре.

В дальнейшем немецким и российским физиком и изобретателем Б.С.Якоби была разработана контактная морская мина, которая взрывалась от касания взрывателя днищем вражеского корабля.

Более 1500 морских мин или “адских машин”, разработанных Якоби, были установлены российскими военно-морскими специалистами в Финском заливе во время Крымской войны. В результате, попытка англо-французского флота захватить в 1854 году крепость Кронштадт провалилась, а несколько британских пароходов были повреждены в результате подводного взрыва российских морских мин.

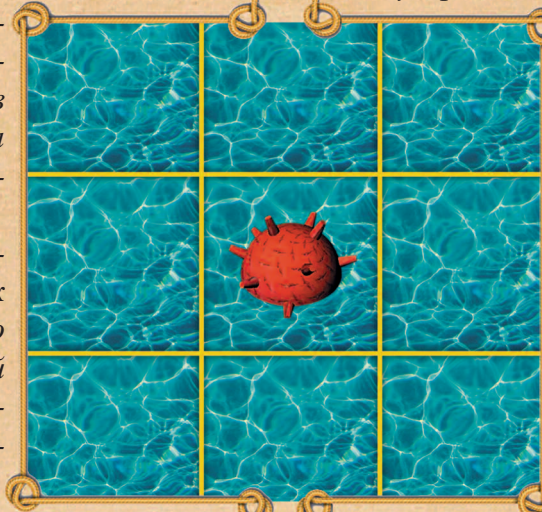


Дополнительные правила для мин:

В распоряжении Игроков в игре находится равное количество морских мин. В начале игры каждый Игрок записывает на отдельных листках бумаги координаты квадратов, в которых установлены мины (например, A2, B3 и D4) и прячет листки от соперника.

Мины разрешено устанавливать не далее трёх клеток от акватории Королевского порта, или от форта, который на момент начала игры принадлежит Игроку, устанавливающему мины.

В акватории Королевского порта мины размещать запрещено, в акваториях других портов мины устанавливать можно.



Спроби створити вибухові пастки для кораблів супротивника почалися ледь не з перших днів Доби Вітрил.

Проте усі вони мали досить обмежений успіх, оскільки головною проблемою залишалось створення надійного детонатору, який би в потрібний момент запалив заряд вибухової речовини.

Так тривало до 1812 року, коли російський інженер Павло Шиллінг розробив електричний детонатор підводної міни.

Це дало можливість створювати морське мінне поле “фортечного типу”, міни якого підривалися з берега шляхом подачі електричного струму на дріт, пов’язаний з миною. Саме таке мінне поле Ви зможете використовувати і в нашій грі.

Надалі німецьким і російським фізиком і винахідником Б. С. Якобі була розроблена контактна морська мина, яка вибухала від торкання детонатора днищем ворожого корабля.

Більше 1500 морських мин або “пекельних машин”, розроблених Якобі, були встановлені російськими військово-морськими фахівцями у Фінській затоці під час Кримської війни. В результаті, спроба англо-французького флоту захопити в 1854 році фортецю Кронштадт провалилася, а кілька британських пароплавів були пошкоджені в результаті підводного вибуху російських морських мин.



Додаткові правила для мин:

У розпорядженні Гравців у грі перебуває рівна кількість морських мин. На початку гри кожен Гравець записує на окремих аркушах паперу координати квадратів, у яких встановлені мины (наприклад, A2, B3 і D4) і ховає аркуші від суперника.

Мины дозволено встановлювати не далі трьох клітин від акваторії Королівського порту, або від форту, який на момент початку гри належить Гравцеві, що встановлює мины.

В акваторії Королівського порту мины розміщувати заборонено, в акваторіях інших портів мины встановлювати можна.

Змінювати розташування мин в процесі гри заборонено.

Менять расстановку мин в процессе игры запрещено.

Если в процессе игры корабль соперника становится на квадрат с "миной", или проходит через него, то Игрок "подрывает мину" - объявляет о том, что корабль противника прошёл над миной, и предъявляет листок бумаги с соответствующей записью. Объявляют о подрыве мины можно только после того, как противник сместил фишку движения на карточке такого корабля (подробнее о карточках и фишках – в разделах "Карточки кораблей и фишки" и "Поднять паруса!").

Игрок, установивший мину, должен объявить о её подрыве до конца хода, в котором корабль противника прошёл по квадрату с миной, или остановился на таком квадрате. Если Игрок, который установил мину, не объявит о подрыве корабля противника до конца хода – мина считается не сработавшей в этот раз, и Игрок не имеет права объявить о подрыве корабля, который прошёл по квадрату с миной в предыдущий ход. При этом мина сохраняется, и может быть подорвана при прохождении другого корабля противника.

Игрок, подорвавший мину, должен выложить на карту в указанный квадрат карточку с морской миной и там мина должна оставаться до конца игры. В дальнейшем, квадрат с миной считается обычным морским квадратом, повторно морская мина не взрывается.

Корабль, который подорвался на мине, получает **3 повреждения**.

Взрыв мины – это право Игрока, а не его обязанность. Игрок может пропустить корабль, прошедший над миной, если считает его недостаточно крупной целью, и взорвать мину при прохождении другого корабля.

Для первой Вашей игры мы приводим пример раскладки накладных элементов и кораблей в разделе "Вперёд, к победе!", а дальше Вы можете все менять, чтобы сделать игру еще более разнообразной!

4. Флюгер.

Назначение **флюгера** – указывать **направление** и **силу** ветра. Ветер – это главный движитель парусников. Если ветра нет – парусники беспомощно стоят в портах, или дрейфуют в океане⁷. Даже если на больших парусниках и есть

Якщо в процесі гри корабель суперника стає на квадрат з "миною", або проходить через нього, то Гравець "підриває мину" - оголошує про те, що корабель супротивника пройшов над миною, і пред'являє листок паперу з відповідним записом. Оголошувати про підрив міни можна тільки після того, як супротивник змістив фішку руху на картці такого корабля (докладніше про картки та фішки - в розділах "Картки кораблів і фішки" і "Підняти вітрила!").

Гравець, який встановив міну, повинен оголосити про її підрив до кінця ходу, в якому корабель супротивника пройшов по квадрату з миною, або зупинився на такому квадраті. Якщо Гравець, який встановив міну, не оголосить про підрив корабля противника до кінця ходу – вважається, що мина не спрацювала в цей раз, і Гравець не має права оголосити про підрив корабля, який пройшов по квадрату з миною в попередній хід. При цьому мина зберігається, і може бути підірвана при проходженні іншого корабля противника.

Гравець, що підірвав міну, повинен викласти на мапу у зазначений квадрат картку з морською миною і там мина повинна залишатися до кінця гри. Надалі квадрат з миною вважається звичайним морським квадратом, повторно морська мина не вибухає.

Корабель, який підірвався на міні, отримує **3 пошкодження**.

Підрив міни - це право Гравця, а не його обов'язок. Гравець може пропустити корабель, що пройшов над миною, якщо вважає його недостатньо великою ціллю, і підірвати міну при проходженні іншого корабля.

Для першої Вашої гри ми наводимо приклад розкладки накладних елементів і кораблів у розділі "Вперед, до перемоги!", а далі Ви можете робити це на власний розсуд, щоб зробити гру ще більш різноманітною!

4. Флюгер.

Призначення **флюгеру** – визначати **напрямок** та **силу** вітру. Вітер – це головний рушій для вітрильників. Якщо вітру нема – вітрильники безпорадно стоять у портах, або дрейфують в океані⁷. Навіть якщо на великих вітрильниках і є весла (як,

вёсла (как, например, на бригах) – они всё равно будут передвигаться значительно медленнее, чем под парусами. Свежий ветер – радость для моряка, особенно, когда этот ветер попутный. Но когда на море буря – парусники спешат укрыться в порту, или, влекомые яростным шквалом, несутся туда, куда гонит их ветер – и горе кораблю, если на его пути окажутся скалы.

Флюгер состоит из четырёх частей: *основания, оси, стрелки, и круга компаса.*

Собрать его необходимо в следующем порядке – на *основание* надевается *круг компаса, ось* вставляется в отверстие *стрелки*, а затем *ось с одетой на неё стрелкой* вставляется в отверстие *основания* – флюгер собран.



наприклад, на бригах) – вони все одно будуть рухатись значно повільніше, ніж під вітрилами. Свіжий вітер – це радість для моряка, особливо, коли цей вітер попутний. Але коли на морі шторм – вітрильники поспішають сховатися у порту, або, підхоплені лютим шквалом, мчать туди, куди гоне їх вітер – і лихо, коли на шляху корабля опиняться скелі.

Флюгер складається з чотирьох частин: *основи, осі, стрілки, і кола компасу.*

Збирати його необхідно у такому порядку – на *основу* вдягається *коло компасу, вісь* встромляється в отвір *стрілки*, а далі *вісь* із одягнутою на неї *стрілкою* встромляється в отвір *основи* – *флюгер* зібрано.



Общие правила использования флюгера:

Круг компаса у флюгера разбит на 8 направлений, соответствующих 8-ми сторонам света: 4 основных (Север (Nord) – N; Юг (South) – S; Восток (East) – E; Запад (West) – W), и 4 промежуточных (Северо-Восток (Northeast) – NE; Северо-Запад (Northwest) – NW; Юго-Восток (Southeast) – SE; Юго-Запад (Southwest) – SW).

Стороны света на круге компаса соответствуют таким же сторонам света на компасе, который изображён на игровом поле. Именно по компасу игрового поля определяется, где на игровом поле какая сторона света находится. А флю-

⁷ Разумеется, существовали и такие парусники, для которых именно вёсла были основным средством передвижения – например, галеры. Однако галерный флот не был приспособлен к дальним океанским плаваниям. Во-первых, галеры были для этого недостаточно прочны, а во-вторых – гребцы на галерах выпивали огромное количество воды – запasti её на несколько недель, а то и месяцев плавания было бы просто невозможно.

Зато галеры были дешевле в постройке, не зависели от наличия ветра, и кроме того, обладали значительно лучшей манёвренностью. Именно поэтому галеры долгое время были основным видом боевых кораблей, например, в Средиземноморье.

Только с развитием парусного флота, улучшением управляемости и манёвренности кораблей, галеры начали сходить со сцены. Однако ещё во время Северной войны (1700 – 1721 годы) между Россией и Швецией галеры весьма успешно применялись Русским Императорским Флотом для атак на шведские парусники в глубоких извилистых заливах побережья Балтийского моря (шхерах).



Загальні правила використання флюгеру:

Коло компасу поділено на 8 напрямів, що відповідають 8-ми сторонам світу: 4 основних (Північ (Nord) – N; Південь (South) – S; Схід (East) – E; Захід (West) – W), і 4 проміжних (Північний Схід (Northeast) – NE; Північний Захід (Northwest) – NW; Південний Схід (Southeast) – SE; Південний Захід (Southwest) – SW).

Сторони світу на колі компасу відповідають таким самим сторонам світу на компасі, що зображено на гральному полі. Саме за компасом грального поля визначають, де на гральному полі яка сторона світу знаходиться. А флюгер Ви

⁷ Звичайно, існували і такі вітрильники, для яких саме весла були головним рушієм – наприклад, галери. Однак галерний флот не був пристосований до далеких океанських мандрів. По-перше, галери були для цього недостатньо міцні, а по-друге – веслувальники на галерах випивали величезну кількість води – зробити такі запаси на декілька тижнів, або навіть місяців плавання було неможливо.

Проте галери були дешевші у будівництві, не залежали від наявності вітру, і крім того, мали значно кращу маневреність. Саме тому галери довгий час були основним видом бойових кораблів, наприклад, у Середземномор'ї.

Тільки із розвитком вітрильного флоту, покращенням керованості та маневреності кораблів, галери почали сходити зі сцени. Але ще під час Північної війни (1700 – 1721 роки) між Росією та Швецією галери достатньо успішно використовувались Російським Імператорським Флотом для атак на шведські вітрильники у глибоких хвилястих затоках узбережжя Балтійського моря (шхерах).

гер Вы можете ставить как Вам удобно, или даже передавать друг-другу для очередного хода – расположение флюгера не влияет на расположение сторон света на игровом поле.

Перед началом каждого хода Игроки по очереди (этот ход – один Игрок, следующий – другой) толкают стрелку флюгера (или щёлкают по ней). Сила толчка должна быть такой, что бы стрелка совершила не меньше одного полного оборота.

Если стрелка остановилась раньше, чем прошла полный круг – право определять ветер переходит к другому Игроку. Если стрелка совершила один оборот, и указывает на ту же сторону света, что и до толчка – считается, что стрелка совершила полный оборот.

Направление, в котором указывает стрелка флюгера, и будет направлением ветра на этот ход для всех Игроков. Ещё раз подчеркнём – ветер **общий** для всех, и определяется один раз на ход.

Направление ветра известно, теперь надо определить его силу. Для этого каждое направление на круге компаса разделено на 3 сектора: Синий – свежий ветер; Белый – штиль; Красный – шторм. Если стрелка указывает на синий сектор – значит, в этом направлении дует свежий ветер, если на белый – стоит штиль, а если на красный – значит, в указанном направлении несётся шквал (на рисунке – флюгер показывает, что дует свежий ветер в направлении NE (Северо-Восток)).

Вот и всё о **флюгере**. Пользоваться им очень просто.

А теперь пришло время познакомиться с последним, что ещё осталось в коробке – **карточками кораблей** и **фишками**.

5. Карточки кораблей и игровые фишки.

В игровой набор входят 24 карточки кораблей (по одной для каждого кораблика), и 178 фишек (104 – красных, 50 – жёлтых, 24 – зелёных).

Карточки используются для того, чтобы отмечать игровые события – перемещения корабликов по игровому полю, стрельба, получение

можете розташовувати як завгодно, або навіть передавати його один одному для чергового ходу – розташування флюгеру не впливає на розташування сторін світу на гральному полі.

Перед початком кожного ходу Гравці по черзі (цей хід – один, наступний хід – інший), штовхають стрілку флюгеру (або клацають по ній). Сила поштовху має бути такою, щоб стрілка зробила не менше одного повного оберту.

Якщо стрілка зупинилась раніше, ніж зробила повний оберт – право визначати вітер переходить до наступного Гравця. Якщо стрілка здійснила один оберт, і вказує на таку саму сторону світу, що і до поштовху – вважається, що стрілка виконала повний оберт.

Напря́м, у якому вказує стрілка флюгеру, і буде напрямом вітру на цей хід для усіх Гравців. Підкреслимо – вітер **загальний** для усіх, і визначається

один раз на хід.

Напря́м вітру відомий, тепер необхідно визначити його силу. Для цього кожний напрям на колі компасу розділено на 3 сектори: Синій – свіжий вітер; Білий – штиль; Червоний – шторм. Якщо стрілка вказує на синій сектор – відповідно, у цьому напрямі віє свіжий вітер, якщо на білий – стоїть штиль, а якщо на червоний – у зазначеному напрямі мчить шквал (на малюнку – флюгер вказує, що дме свіжий вітер у напрямку NE (Північний Схід)).

От і все про **флюгер**. Користуватися ним дуже просто.

А зараз прийшов час познакомиться із останнім, що залишилось у коробці – **картками кораблів** і **фішками**.

5. Картки кораблів та гральні фішки.

У гральний набір входять 24 картки кораблів (по одній для кожного кораблика), і 178 фішок (104 – червоних, 50 – жовтих, 24 – зелених).

Картки використовуються для того, аби позначити ігрові події – пересування корабликів гральним полем, стрільбу, отримання корабликом пошкоджень. Для позначення таких подій викори-



корабликом повреждений. Для отметки таких событий используются игровые фишки.

На карточках имеется изображение и наименование вида кораблика(1), а также порядковый номер(2).

Также карточки содержат информацию о характеристиках каждого из корабликов – дальность хода при свежем ветре(3) и в шторм(4), смещение в шторм(5), дальность стрельбы(6), и количество выстрелов(7), а также запас прочности кораблика(8).

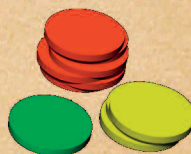
О том, что конкретно обозначает каждая характеристика, и как используются карточки в игре, будет написано в следующих разделах. И теперь мы перейдём к первому из них – “Поднять паруса!” - где Вы узнаете, как готовиться к игре, как делаются игровые ходы, и как перемещаются по игровому полю кораблики.

ставуються гральні фішки.

На картках нанесено зображення та назву виду кораблика(1), а також порядковий номер(2).

Також картки містять інформацію про характеристики кожного з корабликів – відстані ходу при свіжому вітрі(3) та у шторм(4), зміщення у шторм(5), відстань стрільби(6), і кількість пострілів(7), а також запас міцності кораблика(8).

Про те, що конкретно визначає кожна характеристика, і як використовуються картки у грі, буде викладено у наступних розділах. І зараз ми перейдемо до першого з них – “Підняти вітрила!” - де Ви дізнаєтесь, як готуватись до гри, як робити гральні ходи, і як пересуваються гральним полем кораблики.



III. Поднять паруса!

Итак, весь набор извлечён из коробки, кораблики собраны – пора приступать к игре.

В игровой системе “Адмирал” Игрокам доступны следующие **игровые действия** (т.е. то, что могут делать Игроки в процессе игры):

1. Перемещения корабликов по игровому полю (раздел “Поднять паруса!”).
2. Ведение стрельбы корабликами и фортами Игрока, а так же использование брандеров (раздел “Пушки к бою!”).
3. Абордажная атака корабликов противника (раздел “На абордаж!”).
4. Атака и захват фортов противника (раздел “Корабли штурмуют бастионы”).
5. Ремонт повреждённых корабликов (раздел “Не кочегары мы, но плотники”).
6. Использование минных полей (раздел “Что в коробке?”)

Запомните, пожалуйста, это определение – “игровые действия”. Далее в правилах мы не будем каждый раз повторять весь их перечень, а будем писать коротко – “выполнение игровых действий”.

Но прежде всего, мы познакомим Вас с общими правилами игровой системы “Адмирал”.



Общие правила игры.

В игровой системе “Адмирал” процесс игры разделён на несколько этапов – **подготовительный этап**, собственно игра (**игровой этап**), и **этап определения победителя**.



Подготовительный этап

Подготовительный этап включает:

Выбор сценария игры (т.е., какую конкретно ситуацию Вы хотите разыграть на поле) – в сценарии указывается количество игроков для такого сценария, устанавливается начальная расстановка накладных элементов и корабликов, определяются условия победы, и, в отдельных случаях, могут вводиться дополнительные правила игры, которые действуют только при игре по такому сценарию. Вы можете взять за основу один из сценариев, предложенных нами в разделе “Вперёд, к победе!”, или придумать свой собственный.

Определение уровня сложности игры.

Как мы уже говорили ранее, игровая система “Ад-

III. Підняти вітрила!

Отже, весь набір витягнутий з коробки, кораблики зібрані - настав час переходити до гри.

В ігровій системі “Адмірал” доступні наступні **ігрові дії** (тобто те, що можуть робити Гравці в процесі гри):

1. Переміщення корабликів по ігровому полю (розділ “Підняти вітрила!”).
2. Ведення стрільби корабликами і фортами Гравця, а так само використання брандерів (розділ “Гармати до бою!”).
3. Абордажна атака корабликів супротивника (розділ “На абордаж!”).
4. Атака і захоплення фортів супротивника (розділ “Кораблі штурмують бастіони”).
5. Ремонт пошкоджених корабликів (розділ “Не кочегари ми, але теслярі”).
6. Використання мінних полів (розділ “Що у коробці?”)

Пам’ятайте, будь ласка, це визначення - “ігрові дії”. Далі в правилах ми не будемо кожен раз повторювати весь їхній перелік, а будемо писати коротко - “виконання ігрових дій”.

Але перш за все, ми познайомимо Вас із загальними правилами ігрової системи “Адмірал”.



Загальні правила гри.

В ігровій системі “Адмірал” процес гри розділений на кілька етапів - **підготовчий етап**, власне гра (**ігровий етап**), і **етап визначення переможця**.



Підготовчий етап

Підготовчий етап включає:

Вибір сценарію ігри (тобто, яку конкретно ситуацію Ви хочете розіграти на поле) - у сценарії вказується кількість гравців для такого сценарію, встановлюється початкова розстановка накладних елементів і корабликів, визначаються умови перемоги, і, в окремих випадках, можуть вводиться додаткові правила гри, які діють тільки при грі за таким сценарієм. Ви можете взяти за основу один із сценаріїв, запропонованих нами у розділі “Вперед, до перемоги!”, або придумати свій власний.

Визначення рівня складності гри. Як ми вже казали раніше, ігрова система “Адмірал” пе-

мирал” передбачає три рівня складності. Правила гри, не содержащие дополнительных указаний (отмечены рисунком кораблика под зелёным флагом) являются правилами начального уровня – “Лейтенант”. Правила усложнённого уровня – “Капитан” - отмечены рисунком треуголки. Если Вы договорились играть на этом уровне сложности, то Вы руководствуетесь правилами начального уровня во всех случаях, кроме тех, когда для игровой ситуации предусмотрены особые правила уровня “Капитан”.

Пример. Правила расстановки на игровом поле накладных элементов, с которыми Вы ознакомились ранее – относятся к уровню сложности “Лейтенант”. Поэтому, если Вы играете на уровне сложности “Капитан”, то при расстановке накладных элементов будете руководствоваться правилами уровня “Лейтенант” (поскольку никаких специальных оговорок для более сложного уровня в правилах нет), а при стрельбе – правилами уровня “Капитан”.

По договорённости между Игроками возможна ситуация, когда, правила более сложного уровня применяются частично. Например, Игроки договариваются, что для стрельбы будут использоваться правила с уровнем сложности “Капитан”, а для захвата фортов – правила с уровнем сложности “Лейтенант”. Но все подобные договорённости обязательно должны быть достигнуты до начала игры, на подготовительном этапе. **Менять принятые правила во время игрового этапа строго запрещено.**

Первоначальная расстановка накладных элементов и корабликов. Расстановка осуществляется в соответствии с выбранным сценарием, и с соблюдением общих правил расстановки накладных элементов, изложенных ранее. Распределение корабликов между Игроками осуществляется согласно выбранного сценария игры.

Определение очередности хода. Очередность хода определяется броском шестигранного кубика. Игрок, который выбросил больше всех очков – ходит первым, следующий по количеству очков – вторым и так далее. Если Игроков двое, и выпало одинаковое количество очков – бросок повторяют.

Если Игроков больше двух, то возможна ситуация, когда одинаковое количество очков выпало у нескольких (но не у всех) игроков. Например, в игре 4 Игрока. У Игрока-1 выпало 6 очков, у Игрока-2 и Игрока-3 выпало по 4 очка, а у Игрока-4 выпало 3 очка. В этом случае Игрок-1 будет хо-

редбачає три рівні складності. Правила гри, які не містять додаткових вказівок (позначені малюнком кораблика під зеленим прапором) є правилами початкового рівня - “Лейтенант”. Правила ускладненого рівня - “Капітан” - відзначені малюнком трикутного капелюху. Якщо Ви домовилися грати на цьому рівні складності, то Ви керуєтесь правилами початкового рівня у всіх випадках, крім тих, коли для ігрової ситуації передбачені особливі правила рівня “Капітан”.

Приклад. Правила розміщення на ігровому полі накладних елементів, з якими Ви ознайомилися раніше - відносяться до рівня складності “Лейтенант”. Тому, якщо Ви граєте на рівні складності “Капітан”, то при розстановці накладних елементів будете керуватися правилами рівня “Лейтенант” (оскільки ніяких спеціальних застережень для більш складного рівня в правилах немає), а при стрільбі - правилами рівня “Капітан”.

За домовленістю між Гравцями можлива ситуація, коли правила більш складного рівня застосовуються частково. Наприклад, Гравці домовляються, що для стрільби будуть використовуватися правила з рівнем складності “Капітан”, а для захоплення фортів - правила з рівнем складності “Лейтенант”. Але всі подібні домовленості обов’язково повинні бути досягнуті до початку гри, на підготовчому етапі. **Змінювати прийняті правила під час ігрового етапу суворо заборонено.**

Первісна розстановка накладних елементів і корабликів. Розстановка здійснюється згідно з вибраним сценарієм, і з дотриманням загальних правил розстановки накладних елементів, викладених раніше. Розподіл корабликів між Гравцями здійснюється згідно обраного сценарію гри.

Визначення черговості ходу. Черговість ходу визначається кидком шестигранного кубика. Гравець, який викинув більше всіх очок - ходить першим, наступний за кількістю очок - другим і так далі. Якщо Гравців двоє, і випало однакова кількість очок - кидок повторюють.

Якщо Гравців більше двох, то можлива ситуація, коли однакова кількість очок випала у декількох (але не у всіх) гравців. Наприклад, у грі 4 Гравця. У Гравця-1 випало 6 очок, у Гравця-2 та Гравця-3 випало по 4 очки, а у Гравця-4 випало 3 очки. У цьому випадку Гравець-1 буде ходити першим - у нього більше всіх очок, Гравець-4 - ходить четвертим - у нього очок менше, ніж у Гравця-2 і Гравця-3, а Гравець-2 і Гравець-3 повторюють кидок кубика, розподіляючи між собою право хо-

дити першим – у него більше всіх очок, Ігрок-4 – ходить четвертим – у него очок менше, чем у Ігрока-2 і Ігрока-3, а Ігрок-2 і Ігрок-3 повторять бросок кубика, розподеляя между собой право ходити вторым и третьим – у кого випало більше, тот буде ходити вторым, а у кого менше – третьим.

А если одинаковое количество очков выпало у Ігров-2, -3 и -4? Тогда бросок кубика повторяют эти три Ігрока, распределяя между собой право ходити вторым, третьим и четвертым.

Однако в отдельных случаях сценарием игры может быть заранее определено, кто за кем ходит – тогда применяются правила сценария.

Выбор флага. Кораблики одного Ігрока ходят под одинаковыми флагами. Ігроки могут предварительно договориться, кому какой флаг достанется. Если договориться не получилось – тогда Ігрок, который ходит первым, первым и выбирает себе флаг, следом флаг выбирает Ігрок, который ходит вторым, и так далее. Флаги выбранного цвета устанавливаются на мачты корабликов перед началом игры.



Ігровой этап

Ігровой этап делится на **ходы**. В течение каждого хода Ігроки по очереди совершают игровые действия – перемещают кораблики, ведут стрельбу и т.д. Ігровой ход выполняется в такой последовательности:

1. Определение ветра. Как определять направление и силу ветра при помощи флюгера – описано в разделе “Флюгер”. Ещё раз напомним – ветер определяется перед началом хода – и является общим для всех на весь ход. Первым ветер определяет Ігрок, получивший право первого хода, в следующий ход – Ігрок, имеющий право второго хода и так далее по очереди.

2. Выполнение игровых действий всеми Ігроками по очереди. После определения ветра Ігрок, который ходит первым, может выполнить игровые действия всеми своими корабликами, частью корабликов, или вообще ничего не делать в этот ход. Случаи, когда выполнение игрового действия обязательно – например, смещение кораблика в шторм, отдельно указаны в правилах. После выполнения Ігровых действий первым Ігроком, право совершать игровые действия переходит к следующему Ігроку, и так до тех пор, пока игровые действия не выполнят все Ігроки. После того, как право хода перешло к следующему Ігроку, те Ігроки, которые уже ходили, могут выполнять игровые действия только

дугим і третім - у кого випало більше, той буде ходити дугим, а у кого менше - третім. А якщо однакову кількість очок випало у Гравців-2, -3, та -4? Тоді кидок кубика повторюють ці три Гравця, розподіляючи між собою право ходити дугим, третім та четвертим.

Однак в окремих випадках сценарієм гри може бути заздалегідь визначено, хто за ким ходить - тоді застосовуються правила сценарію.

Вибір прапора. Кораблики одного Гравця ходять під однаковими прапорами. Гравці можуть домовитися заздалегідь, кому який прапор дістанеться. Якщо домовитися не вийшло - тоді Гравець, який ходить першим, першим і вибирає собі прапор, наступним прапор обирає Гравець, що ходить дугим, і так далі. Прапори обраного кольору встановлюються на щогли корабликів перед початком гри.



Ігровой этап

Ігровой этап ділиться на **ходи**. Протягом кожного ходу Гравці по черзі роблять ігрові дії - переміщують кораблики, стріляють тощо. Ігровий хід виконується у такій послідовності:

1. Визначення вітру. Як визначати напрямок і силу вітру за допомогою флюгера - описано у розділі “Флюгер”. Ще раз нагадаємо - вітер визначається перед початком ходу - і є загальним для всіх на весь хід. Першим вітер визначає Гравець, який отримав право першого ходу, в наступний хід - Гравець, який має право другого ходу і так далі по черзі.

2. Виконання ігрових дій всіма Гравцями по черзі. Після визначення вітру Гравець, який ходить першим, може виконати ігрові дії усіма своїми корабликами, частиною корабликів, або взагалі нічого не робити в цей хід. Випадки, коли виконання ігрових дії обов'язкове - наприклад, зсув кораблика у шторм, окремо зазначені в правилах. Після виконання Ігрових дій першим Гравцем, право здійснювати ігрові дії переходить до наступного Гравця, і так до тих пір, поки ігрові дії не виконають усі Гравці. Після того, як право ходу перейшло до наступного Гравця, ті Гравці, що вже ходили, можуть виконувати ігрові дії лише у випадках, спеціально передбачених у правилах (підрив міни, наприклад). Якщо Гравець щось забув зробити (пересунути кораблик, вистрілити тощо) - виправити свою помилку він зможе тільки у наступному ході.

3. Підготовка до наступного ходу. Крім корабликів, у грі використовуються і картки кораблів. На них Гравці фішками позначають вико-

в случаях, специально оговоренных в правилах (подрыв мины, например). Если Игрок что-то забыл (переместит кораблик, выстрелит и т.п.) - исправит свою оплошность он сможет только в следующий ход.

3. Подготовка к следующему ходу. Помимо корабликов, в игре используются и карточки кораблей. На них Игроки фишками отмечают выполненные игровые действия. После окончания выполнения игровых действий всеми Игроками, фишки возвращаются на начальную позицию – для следующего хода. Подробнее этот этап мы рассмотрим, когда будем знакомить Вас с правилами перемещений корабликов.

Ходы повторяются, пока Игроком (или Игроками, если используется коллективный сценарий игры), не будут выполнены условия, которые приносят победу в Игре.



Этап определения победителя

После выполнения условий победы одним, или несколькими Игроками, игра останавливается, Игроки подводят итоги и определяют победителя.

Теперь мы детально рассмотрим правила каждого из игровых действий. Для их лучшего и скорейшего усвоения рекомендуем Вам сразу же пробовать выполнять такие игровые действия на игровом поле.



Общие правила перемещения корабликов.

Кораблик может перемещаться по игровому полю по вертикали, горизонтали (направления на рисунке отмечены пурпурными стрелками) и диагонали (направления на рисунке отмечены жёлтыми стрелками).

На одном морском квадрате в открытом море (т.е. квадрате, который не является акваторией Королевского порта или обычного порта, и где есть только море), одновременно может находиться только один кораблик.

На одном морском квадрате в акватории порта (обычного или Королевского) может одновременно находиться два кораблика.

нані ігрові дії. Після закінчення виконання ігрових дій всіма Гравцями, фішки повертаються на початкову позицію – для наступного ходу. Докладніше цей етап ми розглянемо, коли будемо знайомити Вас з правилами пересувань корабликів.

Ходи повторюються, поки Гравцем (або Гравцями, якщо використовується колективний сценарій гри), не будуть виконані умови, що приносять перемогу у Грі.



Етап визначення переможця

Після виконання умов перемоги одним або декількома Гравцями, гра зупиняється, Гравці підводять підсумки і визначають переможця.

Тепер ми детально розглянемо правила кожної з ігрових дій. Для їх кращого і швидкого засвоєння рекомендуємо Вам відразу ж пробувати виконувати такі ігрові дії на ігровому полі.

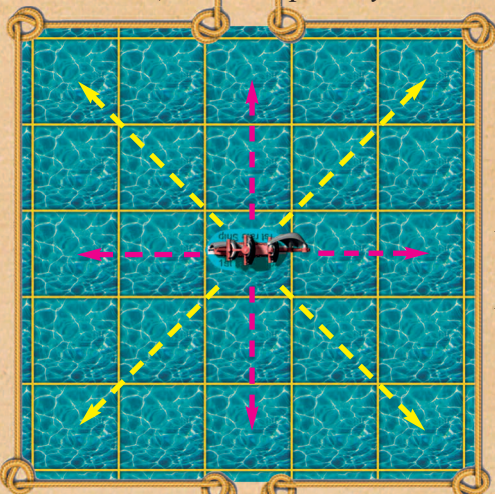


Загальні правила пересування корабликів.

Кораблик може пересуватися по ігровому полю по вертикалі, горизонталі (направлення на малюнку позначені пурпуровими стрілками) і діагоналі (направлення на малюнку позначені жовтими стрілками).

На одному морському квадраті у відкритому морі (тобто квадраті, що не є акваторією Королівського порту або звичайного порту, і де є тільки море), одночасно може перебувати тільки один кораблик.

На одному морському квадраті в акваторії порту (звичайного або Королівського) може бути одночасно два кораблика.



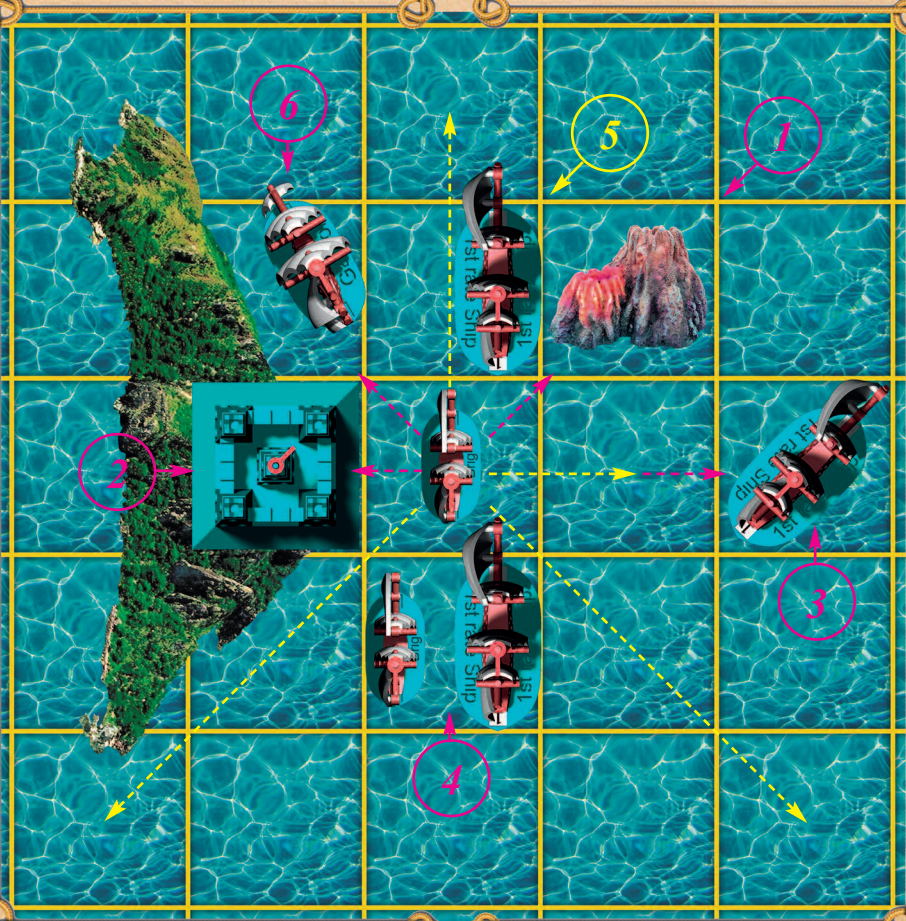
На одном прибрежном квадрате (квдрате, где есть и суша, и море), где море занимает больше половины квадрата, может одновременно находиться только один кораблик (независимо от того, открытое это море, или акватория порта). На рисунке Вы видите примеры расстановки корабликов в порту в морском квадрате (1), в порту в прибрежном квадрате (2), и в морском квадрате в открытом море (3).



На одном прибрежном квадрате (квдрате, де є і суходіл, і море), де море займає більше половини квадрата, може одночасно перебувати тільки один кораблик (незалежно від того, відкрите це море, або акваторія порту). На малюнку Ви бачите приклади розстановки корабликів в порту в морському квадраті (1), в порту в прибрежному квадраті (2), і в морському квадраті у відкритому морі (3).

Кораблики не могут стоять в квадратах или проходить через квадраты, где:

- суша занимает больше половины квадрата;
- квадраты заняты рифами (1), фортами (2), или другим корабликом (3);
- морские квадраты в акватории порта, занятые двумя корабликами (4) – через морские квадраты в акватории порта, занятые только одним корабликом, можно проходить (5);
- прибрежные квадраты, занятые одним корабликом (6).



Кораблики не можуть стояти в квадратах або проходити через квадрати, де:

- суша займає більше половини квадрата;
- квадрати зайняті рифами (1), фортами (2), або іншим корабликом (3);
- морські квадрати в акваторії порту, зайняті двома корабликами (4) – через морські квадрати в акваторії порту, заняті тільки одним корабликом, можна проходити (5);
- прибережні квадрати, зайняті одним корабликом (6).

На рисунке пурпурными стрелками обозначены маршруты, по которым в данной ситуации ходить нельзя, а желтыми стрелками обозначены маршруты, по которым ходить можно.

Через морской квадрат можно перемещаться свободно с любого направления. Через прибрежный квадрат можно проходить только с тех направлений, где его линия или угол не пол-

На малюнку пурпуровими стрілками позначені маршрути, якими в даній ситуації ходити не можна, а жовтими стрілками позначені маршрути, якими можна ходити.

Через морський квадрат можна вільно пересуватися з будь-якого напрямку. Через прибережний квадрат можна проходити тільки з тих напрямків, де його лінія або кут не повністю пе-

ністю перекриті сушею (на рисунку жёлтими стрелками показаны направления, по которым кораблик в данной ситуации может ходить, а пурпурными стрелками - направления, по которым ходить нельзя).

Кораблик может сначала ходить, а потом стрелять, или сначала стрелять, а потом ходить. Стрелять, потом ходить, потом снова стрелять – разрешено. Ходить, потом стрелять, а потом снова ходить – запрещено.



рекриті сушею (на малюнку жовтими стрілками показані напрямки, за якими кораблик в даній ситуації може ходити, а пурпуровими стрілками - напрямки, за якими ходити не можна).

Кораблик може спочатку ходити, а потім стріляти, або спочатку стріляти, а потім ходити. Стріляти, потім ходити, потім знову стріляти - дозволено. Ходити, потім стріляти, а потім знову ходити - заборонено.



Правила перемещения корабликов при свежем ветре.

Когда флюгер показывает свежий ветер (синий сектор на любом из направлений), кораблики могут перемещаться по полю на **максимальную дальность хода**. Направление движения при этом выбирают сами Игроки.

Перемещаться в течение одного хода можно **только в одном направлении**, менять направление движения в течении одного хода запрещено. Это означает, что кораблик не может в течение одного хода пойти сначала, например, на N, а потом – на NW. Если кораблик начал ходить на N – то до конца текущего хода он может двигаться только в этом направлении (на рисунке – примеры правильного (жёлтая стрелка), и неправильного (пурпурные стрелки) перемещения кораблика в течение одного хода).

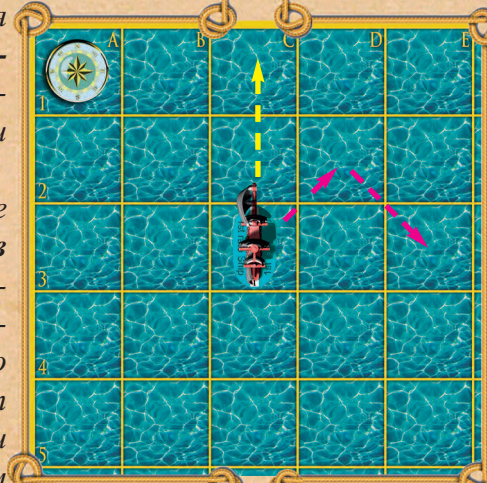
Максимальная дальность хода кораблика при свежем ветре указана на его карточке(1). Какая указана максимальная дальность хода – на столько квадратов на игровом поле можно передвинуть кораблик. При этом у кораблика есть **максимальная дальность хода по вертикали и горизонтали(2)**, и **максимальная даль-**



Правила пересування корабликів при свіжому вітрі.

Коли флюгер показує свіжий вітер (синій сектор на будь-якому з напрямків), кораблики можуть пересуватися по полю на **максимальну дальність ходу**. Напрямок руху при цьому обирають самі Гравці.

Пересуватися протягом одного ходу можна **тільки в одному напрямку**, змінювати напрямок руху на протязі одного ходу заборонено. Це означає, що кораблик не може протягом одного ходу піти спочатку, наприклад, на N, а потім - на NW. Якщо кораблик почав ходити на N - то до кінця поточного ходу він може рухатися тільки в цьому напрямку (на малюнку - приклади правильного (жовта стрілка), і неправильного (пурпурні стрілки) пересування кораблика протягом одного ходу).



1st rate Ship Shield 1	+	5	+	0	+	3
	×	4	×	0	×	2
	+	6		3/1		7
	×	5				

Максимальная дальность хода кораблика при свежому вітрі вказана на його картці (1). Яка вказана максимальная дальность хода - на стільки квадратів на ігровому полі можна пересунути кораблик. При цьому у кораблика є **максимальная дальность хода по вертикалі і горизонталі(2)**, і **максимальная дальность хода по діагоналі(3)**.

Чому вони відрізняються? Як Ви знаєте,

ність ходу по діагоналі(3).

Чому вони *отличаются*? Як Ви знаєте, сторона квадрата менше, чем его діагональ – *расстояние от угла до угла*. По-тому *получается, что, двигаясь по диагонали на столько же квадратов, на сколько и по прямой, кораблик пройдёт большее расстояние*. А *это не правильно - ведь в настоящем море одна морская миля и по прямой, и по диагонали - одинаковое расстояние*. На *игровом же поле, перемещаясь на 2 квадрата по диагонали, кораблик передвинется дальше, чем перемещаясь на 2 квадрата по прямой* (смотрите пример на рисунке).

Обычно, чтобы *исправить подобную ситуацию, игровое поле делят не на квадраты, а на шестиугольники* – тогда *перемещение в любом направлении составляет одинаковое расстояние*.

Но у *шестиугольника только 6 сторон*. А *сторон света, обозначенных на флюгере – 8*. Квадрат *прекрасно позволяет ориентироваться в этом случае – у него 4 стороны, соответствующие четырём основным сторонам света (N, E, S, W), и четыре угла, соответствующие четырём промежуточным сторонам света (NE, SE, SW, NW)*. Шестиугольник же *только запутает ситуацию*.

Да и вообще, *морские карты традиционно делят на квадраты, а не на шестиугольники* – а мы *предлагаем Вам именно военно-морскую игру*.

Поэтому мы в *правилах уменьшили максимальную дальность хода по диагонали*. Теперь *кораблики в любом направлении ходят одинаково*.

Главное – *не забывайте о разнице между максимальной дальностью хода по горизонтали/вертикали, и по диагонали*.

На *максимальную дальность хода, указанную в карточке, кораблик можно перемещать только в том направлении, в котором дует ветер*.

Если *кораблик перемещается в другом направлении, то его максимальная дальность хода уменьшается на столько единиц, на сколько румбов (сторон света), направление его движения отклоняется от направления, в котором дует ветер*.

Пример. Флюгер *показывает, что дует свежий ветер на N (голубая стрелка на рисунке)*. Соответственно, *100-пушечный линейный корабль может идти на N на максимальную дальность хода по вертикали – 5 квадратов*.

сторона квадрата меньше, ніж його діагональ - відстань від кута до кута. Отже, рухаючись по діагоналі на стільки ж квадратів, на скільки і по прямій, кораблик пройде більшу відстань. А це не правильно - адже в справжньому морі одна морська миля і по прямій, і по діагоналі - відстань однакова. На ігровому ж полі, пересуваючись на 2 квадрати по діагоналі, кораблик пересунеться далі, ніж пересуваючись на 2 квадрати по прямій (дивіться приклад на малюнку).

Зазвичай, щоб *виправити подібну ситуацію, ігрове поле ділять не на квадрати, а на шестикутники* - тоді *пересування у будь-якому напрямку становить однакову відстань*.

Але у *шестикутника тільки 6 сторін*. А *сторін світу, позначених на флюгері - 8*. Квадрат *дозволяє чудово орієнтуватися в цьому випадку - у нього 4 сторони, що відповідають чотирьом основним сторонам світу (N, E, S, W), і чотири кути, що відповідають чотирьом проміжним сторонам світу (NE, SE, SW, NW)*. Шестикутник же *тільки запутає ситуацію*.

Та й *взагалі, морські карти традиційно ділять на квадрати, а не на шестикутники* - а ми *пропонуємо Вам саме військово-морську гру*.

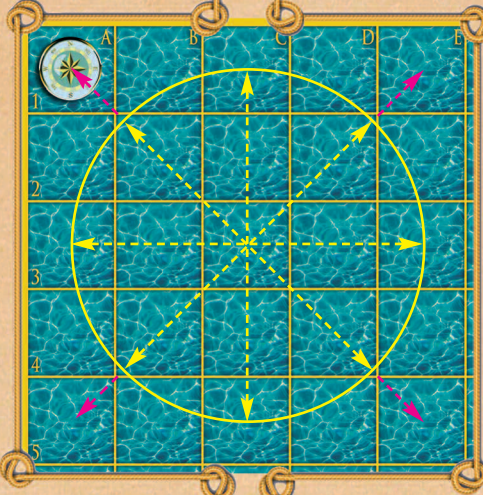
Тому ми в *правилах зменшили максимальну дальність ходу по діагоналі*. Тепер *кораблики в будь-якому напрямку ходять однаково*.

Головне - *не забувайте про різницю між максимальною дальністю ходу по горизонталі/вертикалі, і по діагоналі*.

На *максимальну дальність ходу, зазначену у картці, кораблик можна пересувати тільки у тому напрямі, у якому дме вітер*.

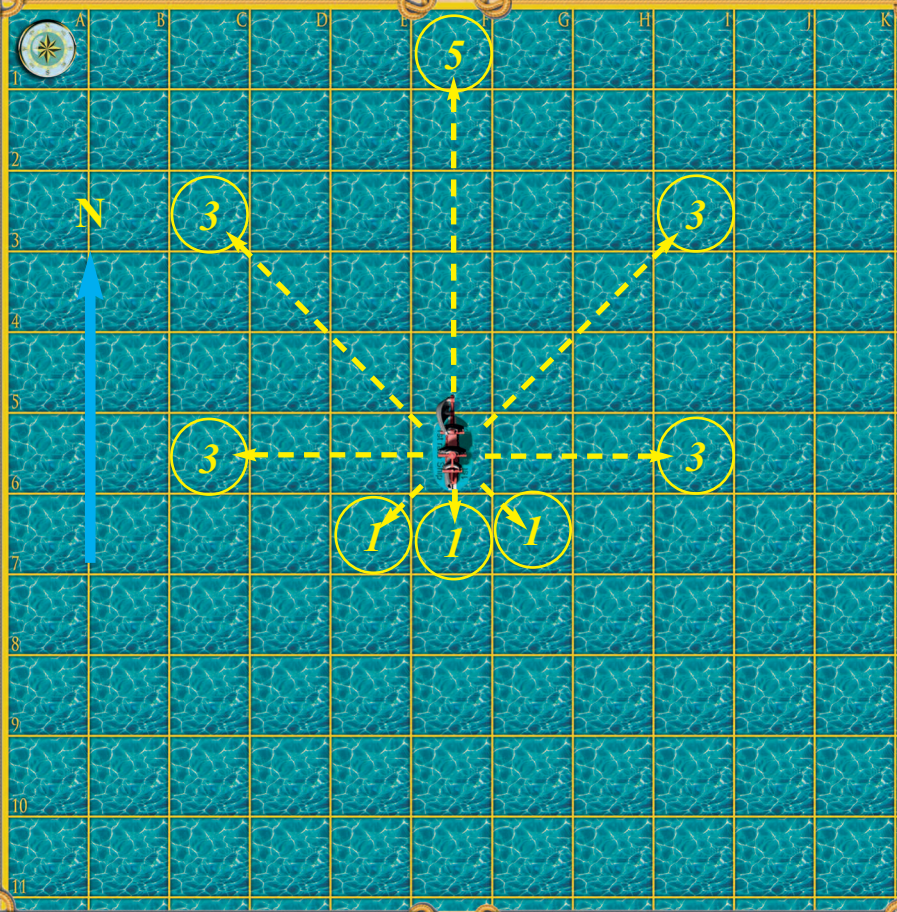
Якщо *кораблик пересувається в іншому напрямку, то його максимальна дальність ходу зменшується на стільки одиниць, на скільки румбів (сторін світу), напрямок його руху відхиляється від напрямку, в якому дме вітер*.

Приклад. Флюгер *показує, що дме свіжий вітер на N (блакитна стрілка на малюнку)*. Відповідно, *100-гарматний лінійний корабель може йти на N на максимальну дальність ходу по вертикалі - 5 квадратів*.



А если он намерен идти на NW? Тогда

максимальная дальность хода кораблика по диагонали — 4 квадрата — уменьшается на единицу, поскольку направление движения кораблика на один румб отклонилось от направления, в котором дует ветер, и составит 3 квадрата (4-1). Если кораблик двинется на E — отклонение составит уже два румба, и кораблик сможет переместиться на 3 квадрата (5-2) и так далее. На рисунке приведён пример полного расчёта максимальной дальности хода для каждого из направлений.



А якщо він має намір йти на NW? Тоді

максимальна дальність ходу кораблика по діагоналі - 4 квадрати - зменшується на одиницю, оскільки напрям руху кораблика на один румб відхилився від напрямку, в якому дме вітер, і складе 3 квадрати (4-1). Якщо кораблик рушить на E - відхилення складе вже два румби, і кораблик зможе переміститися на 3 квадрати (5-2) і так далі. На малюнку наведено приклад повного розрахунку максимальної дальності ходу для кожного з напрямків.

Кораблик можна пересунути на відстань, меншу відстані максимальної дальності ходу. Тобто, якщо кораблик може в даному напрямку пересунути на 5 квадратів, а Гравець вважає за потрібне пересунути кораблик тільки на 2 квадрати - він пересуває його тільки на 2 квадрати.

Капитан

На даному рівні складності перемещення корабликів при свіжому вітрі мають тільки одну, але дуже важливу відмінність - у корабликів з'являється можливість міняти напрям пересування протягом одного ходу - **маневрувати**. Однак гра за даними правилами потребує додаткових розрахунків, і призведе до збільшення загального ігрового часу.



Правила маневрирования.

При маневрировании максимальной дальностью перемещения кораблика в текущем ходу является то количество квадратов, на которое кораблик мог походить в первоначальном направлении движения — т.е., если 100-пушечный линейный корабль шёл по на-

Капитан

На даному рівні складності перемещення корабликів при свіжому вітрі мають тільки одну, але дуже важливу відмінність - у корабликів з'являється можливість міняти напрям пересування протягом одного ходу - **маневрувати**. Однак гра за даними правилами вимагає додаткових розрахунків, і призведе до збільшення загального ігрового часу.



Правила маневрування.

При маневруванні максимальною дальністю пересування кораблика у поточному ходу є та кількість квадратів, на яку кораблик міг пересунути в первісному напрямку руху - тобто, якщо 100-гарматний лінійний корабель йшов у напрямку, в якому дме свіжий вітер

правленню, в которм дует свежий ветер – его максимальная дальность хода равна указанной в карточке, если отклонился на один румб – максимальная дальность хода на единицу меньше и т.д.

При дальнейшей смене направления, кораблик может пойти на расстояние, равное **разнице между максимальной дальностью перемещения в текущем ходу, и уже пройденным расстоянием**. Оставшееся расстояние в квадратах корректируется на отклонение от направления, в которм дует свежий ветер, уменьшаясь на единицу за каждый румб отклонения.

Пример. Рассмотрим пример выполнения манёвра 100-пушечным линейным кораблём. В текущем ходу свежий ветер (направление указано голубой стрелкой) дует на **Е**. Первоначально кораблик двинулся на **NE** (отрезок пути отмеченный цифрой 1). Таким образом, максимальная дальность его движения на текущий ход (на рисунке – пурпурная стрелка) составляет **3 квадрата** (4 (максимальная дальность хода по диагонали, указанная на карточке) – 1 (количество румбов, на которое первоначальный курс кораблика отклонился от направления, в которм дует свежий ветер)).

Переместившись на 1 квадрат в направлении **NE**, Игрок далее решил направить кораблик на **SE** (отрезок пути, отмеченный цифрой 2), обходя препятствие. Остаток от максимального расстояния составляет **2 квадрата** (3 (максимальное расстояние перемещения на текущий ход) – 1 (уже пройденное расстояние)). Поскольку направление **SE** на один румб отклоняется от направления, в которм дует свежий ветер (**Е**) – дальность перемещения в направлении **SE** составит **1 квадрат** (2 (остаток от максимального расстояния перемещения на текущий ход) – 1 (количество румбов, на которое курс кораблика отклонился от направления, в которм дует свежий ветер)).

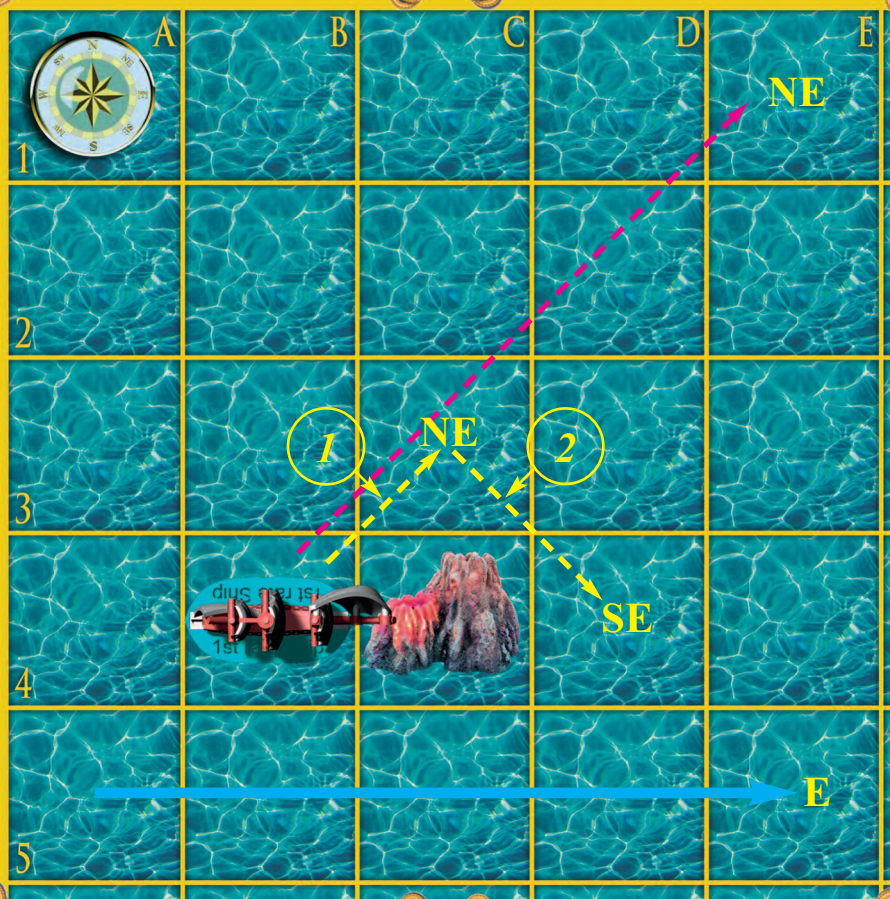
– його максимальна дальність ходу дорівнює значеній у картці, якщо відхилився на один румб – максимальна дальність ходу на одиницю менше тощо.

При подальшій зміні напрямку, кораблик може піти на відстань, що дорівнює різниці між максимальною дальністю переміщення в поточному ходу, і вже пройденою відстанню. Відстань в квадратах, що залишилась, коригується на відхилення від напрямку, в якому дме свіжий вітер, зменшуючись на одиницю за кожен румб відхилення.

Приклад. Розглянемо приклад виконання маневру 100-гарматним лінійним кораблем. У поточному ходу свіжий вітер (напрямок позначено блакитною стрілкою) дме на **Е**. Спочатку кораблик рушив на **NE** (відрізок шляху позначений цифрою 1). Таким чином, максимальна дальність його руху на поточний хід (на малюнку – пурпурна стрілка) становить **3 квадрати** (4 (максимальна дальність ходу по діагоналі, зазначена на картці) – 1 (кількість румбів, на яку початковий курс кораблика відхилився від напрямку, в якому дме свіжий вітер)).

Пересунувшись на 1 квадрат в напрямку **NE**, Гравець далі вирішив спрямувати кораблик на **SE** (відрізок шляху, позначений цифрою 2), обходячи перешкоду. Залишок від максимальної відстані складає **2 квадрати** (3 (максимальна відстань пересування на поточний хід) – 1 (вже пройдена відстань)). Оскільки напрямок **SE** на один румб відхиляється від напрямку, в якому дме свіжий вітер (**Е**) – дальність пересування в напрямку **SE** складе **1 квадрат** (2 (залишок від максимальної відстані пересування на поточний хід) – 1 (кількість румбів, на яку курс кораблика відхилився від напрямку, в якому дме свіжий вітер)).

Підсумковий курс кораблика показаний жовтими стрілками.



Итоговый курс кораблика показан жёлтыми стрелками.

Маневрирование значительно расширяет возможности Игроков, но, как мы говорили ранее, делает игру сложнее. Поэтому мы не рекомендуем начинать изучение игры с уровня сложности “Капитан” - лучше перейдите к нему позднее, когда хорошо освоите упрощённые правила.



Правила перемещения корабликов в штиль.

Когда флюгер показывает штиль (белый сектор на любом из направлений) – на море царит полное безветрие. В штиль парусники передвигаются очень медленно, а большинство из них – вообще стоят на месте. Максимальная дальность хода каждого из парусников в штиль также указана на карточке корабля(1). Так же, как и при свежем ветре, отличается максимальная дальность хода по горизонтали/вертикали(2), и максимальная дальность хода по диагонали(3).

 Brig 	 + 5 X 4	 + 1 X 0	 + 2 X 1
	 + 3 X 2	 1	 3

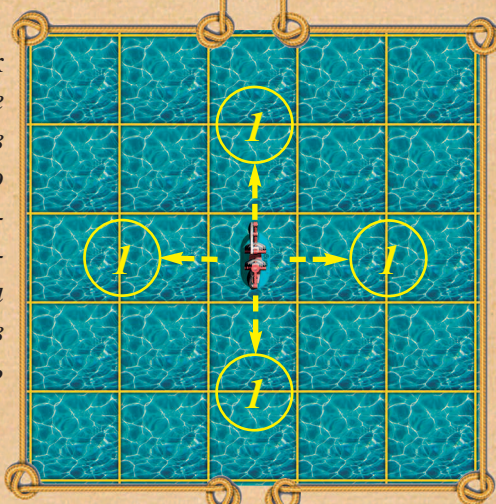
Маневрування значно розширює можливості Гравців, але, як ми казали раніше, робить гру складнішою. Тому ми не рекомендуємо починати вивчення гри з рівня складності “Капітан” - краще перейдіть до нього пізніше, коли добре засвоїте спрощені правила.



Правила пересування корабликів у штиль.

Коли флюгер показує штиль (білий сектор на будь-якому з напрямків) - на морі панує повне безвітря. У штиль вітрильники пересуваються дуже повільно, а більшість з них - взагалі стоять на місці. Максимальна дальність ходу кожного з вітрильників у штиль також вказана на картці корабля (1). Так само, як і при свіжому вітрі, відрізняється максимальна дальність ходу по горизонталі / вертикалі (2), і максимальна дальність ходу по діагоналі (3).

При штилі кораблик может ходить на расстояние максимальной дальности хода в любом направлении, независимо от того, какое направление показывает флюгер (на рисунке – возможные направления движения кораблика, и дальность его хода в каждом из направлений в штиль показаны жёлтыми стрелками).



При штилі кораблик може пересуватись на відстань максимальної дальності ходу в будь-якому напрямку, незалежно від того, який напрямок показує флюгер (на малюнку - можливі напрямки руху кораблика, і дальність його ходу в кожному з напрямків в штиль показані жовтими стрілками).



Правила смещения корабликов в шторм.

Когда флюгер показывает шторм (красный сектор на любом из направлений), то кораблики сносит шквалом в направлении, которое указывает флюгер.

Расстояние, на которое кораблик сносит



Правила зсуву корабликів у шторм.

Коли флюгер показує шторм (червоний сектор на будь-якому з напрямків), то кораблики зносить шквалом в напрямку, що вказує флюгер.

Відстань, на яку кораблик зносить у

в шторм, указано на его карточке(1). Так же, как и во всех остальных случаях, отличается расстояние, на которое сносит кораблик по горизонтали/вертикали(2), и дальность смещения по диагонали(3).

При шторме Игроки **обязаны** сместить свои кораблики в том направлении, в котором дует шквальный ветер (направление ветра на рисунке показано пурпурной стрелкой). Кораблики смещаются на расстояние, указанное в карточках (направление и расстояние, на которое смещается кораблик, показано жёлтой стрелкой).

Если кораблику мешает препятствие, то, в зависимости от того, какое это препятствие, кораблик может получить или не получить повреждение.

Полученные повреждения отмечаются на карточке кораблика(подробнее об этом - на стр. 43).

Препятствия, при столкновении с которыми кораблик получает повреждения:

1. Рифы. Если при смещении кораблик упирается в риф, то получает столько повреждений, на сколько квадратов он не сместился, упёршись в риф. Например, если 100-пушечный линейный корабль в шторм должен сместиться по диагонали на 2 квадрата, но, сместившись на один, упирается в риф – то такой кораблик получает **1 повреждение** (2(дальность смещения в шторм) – 1(уже пройденное расстояние)). На рисунке жёлтой стрелкой обозначено расстояние, которое кораблик пройдёт до столкновения с рифом, а пурпурной стрелкой - оставшееся непройденное расстояние. Направление ветра указано жирной пурпурной стрелкой.

шторм, вказано на його картці(1). Так само, як і у всіх інших випадках, відрізняється відстань, на яку зносить кораблик по горизонталі/вертикалі(2), і дальність зсуву по діагоналі(3).

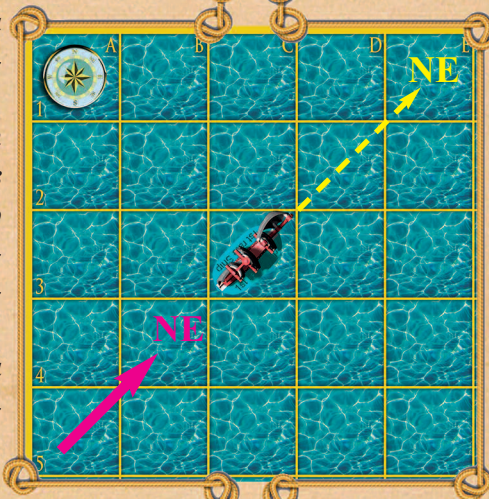
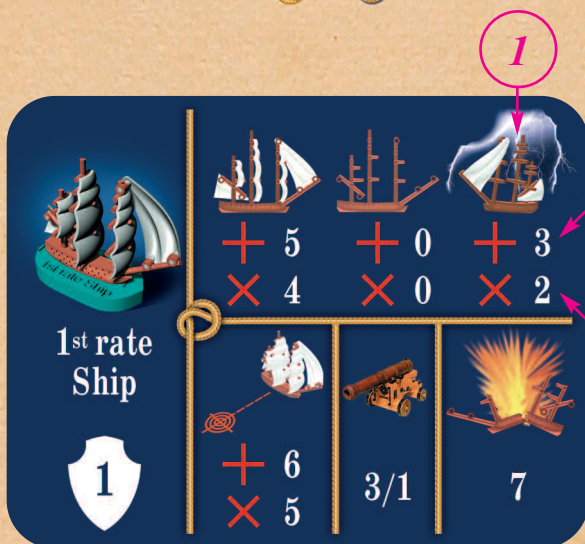
При штормі Гравці **зобов'язані** зсунути свої кораблики в тому напрямку, в якому дме шквальний вітер (напрямок вітру на малюнку показано пурпуровою стрілкою). Кораблики зсуваються на відстань, зазначену у картках (напрямок і відстань, на яку зсувається кораблик, показано жовтою стрілкою).

Якщо кораблику заважає зсунутись перешийка, то, в залежності від того, що це перешийка, кораблик може **отримати** або **не отримати** пошкодження.

Отримані пошкодження позначаються на картці кораблика (докладніше про це - на стор. 43).

Перешийки, при зіткненні з якими кораблик отримує пошкодження:

1. Рифи. Якщо при зсуві кораблик впирається в риф, то отримує стільки ушкоджень, на скільки квадратів він не зсунується, упершись в риф. Наприклад, якщо 100-гарматний лінійний корабель в шторм повинен зсунути по діагоналі на 2 квадрата, але, зсунувшись на один, впирається в риф - то такий кораблик отримує **1 пошкодження** (2(дальність зсуву в шторм) - 1(вже пройдена відстань)). На малюнку жовтою стрілкою позначено відстань, яку кораблик пройде до зіткнення з рифом, а пурпуровою стрілкою - не пройдену відстань. Напрямок вітру позначено товстою пурпуровою стрілкою.



Препятствия, при столкновении с которыми кораблик не получает повреждений:

1. **Суша.** Если при смещении от шторма кораблик упирается в сушу, которую, по правилам, не может пройти – кораблик останавливается.

2. **Другой кораблик** этого же Игрока, который уже закончил смещение, или кораблик другого Игрока, который в данный момент не ходит. В этом случае кораблик Игрока останавливается перед квадратом, занятым другим корабликом. Возможна и другая ситуация: кораблик Игрока сталкивается с другим корабликом этого же Игрока, и кораблик, с которым произошло столкновение, ещё не ходил. Тогда Игрок должен сначала переместить кораблик, с которым произошло столкновение, а затем закончить перемещение первого кораблика.

Случаи, когда кораблик в шторм не смещается:

1. Кораблик стоит в акватории порта(1) – обычного или Королевского. Если кораблик при смещении занесло в акваторию порта – он не смещается дальше.

2. Кораблик стоит в прибрежном квадрате(2) – не в порту, а просто рядом с берегом – где суша полностью закрывает направление, с которого идёт шторм. Считается, что суша полностью закрывает направление, с которого идёт шторм в следующих случаях:

- если направление ветра соответствует горизонтали, или вертикали – когда суша полностью перекрывает линию квадрата со стороны направления, с которого движется шторм;
- если направление ветра соответствует диагонали – когда суша полностью закрывает

Перешкоды, при зіткненні з якими кораблик не отримує пошкодження:

1. **Суша.** Якщо при зсуві від шторму кораблик впирається в сушу, яку, за правилами, не може пройти – кораблик зупиняється.

2. **Інший кораблик** цього ж Гравця, який вже закінчив зсув, або кораблик іншого Гравця, який в даний момент не ходить. У цьому випадку кораблик Гравця зупиняється перед квадратом, зайнятим іншим корабликом. Можлива й інша ситуація: кораблик Гравця стикається з іншим корабликом цього ж Гравця, і кораблик, з яким сталося зіткнення, ще не ходив. Тоді Гравець повинен спочатку пересунути кораблик, з яким сталося зіткнення, а потім закінчити пересування першого кораблика.

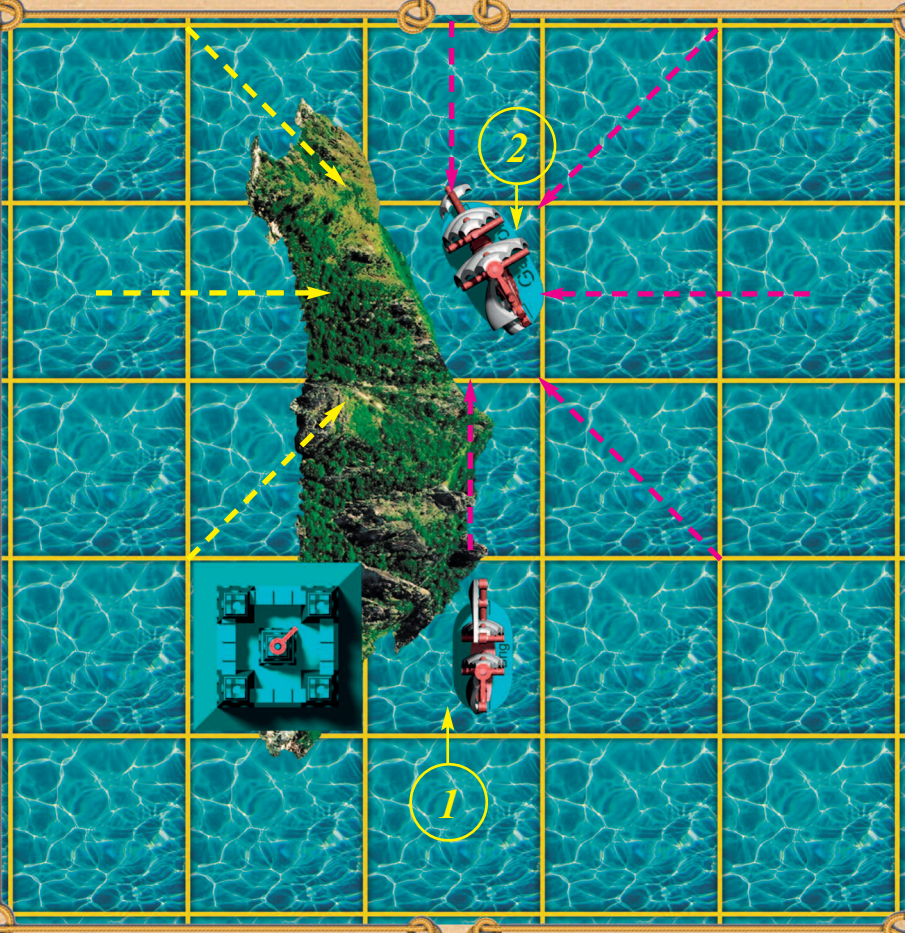
Випадки, коли кораблик в шторм не зсувається:

1. Кораблик стоїть в акваторії порту(1) – звичайного чи Королівського. Якщо кораблик при зсуві занесло в акваторію порту – він не зсувається далі.

2. Кораблик стоїть в прибережному квадраті(2) – не в порту, а просто поряд з берегом – де суша повністю закриває напрямок, з якого йде шторм. Вважається, що суша повністю закриває напрямок, з якого йде шторм в наступних випадках:

- якщо напрямок вітру відповідає горизонталі, або вертикалі – коли суша повністю перекриває лінію квадрата з боку напрямку, з якого рухається шторм;
- якщо напрямок вітру відповідає діагоналі – коли суша повністю закриває кут квадрату з боку напрямку, з якого рухається шторм.

На малюнку жовтими стрілками показані



угол квадрата со стороны направления, с которого движется шторм.

На рисунке желтыми стрелками показаны направления, от ветра с которых кораблик защищён сушей, а пурпурными стрелками - направления, от ветра с которых кораблик в данной ситуации не защищён.



На данном уровне сложности кораблики Игрока получают повреждения не только от столкновения с рифами, но и от **столкновения с корабликами** этого же Игрока, или других Игроков, которые уже закончили смещение. Повреждения получает как тот кораблик, который столкнулся с другим, так и тот кораблик, с которым столкнулись. Количество полученных единиц повреждения рассчитывается так же, как и для рифов - как разница между расстоянием, на которое должен был сместиться кораблик, и расстоянием, которое он фактически прошёл.



Общие правила установки отметки о перемещении кораблика.

Перед началом хода маркер движения кораблика - фишка зелёного цвета, устанавливается на изображение кораблика на карточке(1).

После того, как кораблик выполнил перемещение (независимо от того, было это перемещение при свежем ветре, в шторм или в штиль), фишка зелёного цвета передвигается на верхнюю половину поля карточки, где указана максимальная дальность перемещения кораблика при свежем ветре, в штиль и в шторм(2). Это означает, что кораблик уже перемещался в текущем ходе, и больше двигаться не может.

Только после перемещения фишки можно переходить к следующему игровому дей-

ствию, напрямки, від вітру з яких кораблик захищений суходолом, а пурпурними стрілками - напрямки, від вітру з яких кораблик в даній ситуації не захищений.



На даному рівні складності кораблики Гравця отримують пошкодження не тільки від зіткнення з рифами, але і від **зіткнення з корабликами** цього ж Гравця, або інших Гравців, які вже закінчили зсув. Пошкодження отримує як той кораблик, який зіткнувся з іншим, так і той кораблик, з яким зіткнулися. Кількість отриманих одиниць пошкодження розраховується так само, як і для рифів - як різниця між відстанню, на яку повинен був зсунутися кораблик, і відстанню, яку він фактично пройшов.



Загальні правила установки позначки про переміщення кораблика.

Перед початком ходу маркер руху кораблика - фішка зеленого кольору, встановлюється на зображення кораблика на картці(1).

Після того, як кораблик виконав пересування (незалежно від того, було це пересування при свіжому вітрі, в шторм або у штиль), фішка зеленого кольору пересувається на верхню половину поля картки, де зазначена максимальна дальність пересування кораблика при свіжому вітрі, в штиль і в шторм(2). Це означає, що кораблик вже пересувався в поточному ході, і більше рухатися не може.

Тільки після пересування фішки можна переходити до наступного ігрової дії.

Таким чином, завжди можна бачити, ходив в цьому ході Гравець да-

1

2

ствію.

Таким образом, всегда видно, ходил в этом ходу Игрок данным корабликом, или ещё нет.

После того, как все Игроки выполняют в текущем ходу все игровые действия, зелёные фишки на карточках корабликов смещаются Игроками в исходное положение(3).

3

1st rate Ship 1	+	5	+	0	+	3
	×	4	×	0	×	2
	+	6		3/1		7
	×	5				

ними корабликом, чи ще ні.

Після того, як всі Гравці виконають в поточному ходу всі ігрові дії, зелені фішки на картках корабликів зсуваються Гравцями у вихідне положення (3).



Правила расходования запаса прочности корабликов.

Каждый из корабликов имеет запас прочности. Запас прочности указан на карточке кораблика(1).

Запас прочности показывает общее состояние кораблика - нет ли повреждений в его корпусе, полностью ли укомплектована команда и т.д.

По мере того, как кораблик получает повреждения (от артиллерийского огня корабликов и фортвов противника, от его брандеров, от попадания на рифы и т.д.) – запас прочности сокращается. Чем меньше запас прочности, тем - меньше шансы кораблика уцелеть в артиллерийском бою и при abordage. А если запас прочности израсходован полностью – кораблик считается утонувшим, и снимается с игрового поля.

За каждую единицу повреждений, которую получает кораблик, на его карточку выкладывается одна красная фишка. Если число фишек стало равным запасу прочности кораблика – кораблик потоплен.

Красные фишки могут сниматься с карточки только в том случае, если кораблик ремонтируется – о правилах ремонта корабликов рассказывается в разделе “Не кочегары мы, но плотники”.



Правила витрачання запасу міцності корабликів.

Кожен з корабликів має запас міцності. Запас міцності зазначений на картці кораблика(1).

Запас міцності показує загальний стан кораблика - чи немає пошкоджень в його корпусі, чи повністю укомплектована команда тощо.

При отриманні корабликом пошкоджень (від артилерійського вогню корабликів і фортів супротивника, від його брандерів, від попадання на рифи тощо) - запас міцності скорочується. Чим менше запас міцності, тим - менше шанси кораблика вижити в артилерійському бою і при abordage. А якщо запас міцності витрачено повністю - кораблик вважається втопленим, і знімається з ігрового поля.

За кожну одиницю ушкоджень, яку отримує кораблик, на його картку кладеться одна червона фішка. Якщо число фішок дорівнює запасу міцності кораблика - кораблик потоплений.

Червоні фішки можуть зніматися з картки тільки у тому випадку, коли кораблик ремонтується - про правила ремонту корабликів розповідається у розділі “Не кочегари ми, але теслярі”.

1

Капитан

На этом уровне сложности полученные корабликом повреждения негативно влияют на его максимальную дальность хода. За каждое полученное повреждение максимальная дальность хода кораблика уменьшается на 1 квадрат. Но при этом она не может быть меньше, чем 2 квадрата по вертикали/горизонталю и 1 квадрат - по диагонали. То есть, даже если кораблик получил повреждений столько, что разница между максимальной дальностью его хода по горизонтали/вертикали и количеством полученных повреждений меньше, чем 2 - все равно максимальная дальность хода кораблика не сокращается меньше, чем до 2 квадратов.

Мы рассказали Вам, как ходят Ваши кораблики. Далее Вы узнаете, как они стреляют.

Капитан

На цьому рівні складності завдані кораблику ушкодження негативно впливають на його максимальну дальність ходу. За кожне отримане пошкодження максимальна дальність ходу кораблика зменшується на 1 квадрат. Але при цьому вона не може бути меншою, ніж 2 квадрати по вертикалі/горизонталі і 1 квадрат – по діагоналі. Тобто, навіть якщо кораблик отримав ушкоджень стільки, що різниця між максимальною дальністю його ходу по горизонталі/вертикалі та кількістю отриманих ушкоджень менша, ніж 2 – все одно максимальна дальність ходу кораблика не скорочується менше, ніж до 2 квадратів.

Ми розповіли Вам, як ходять Ваші кораблики. Далі Ви дізнаєтеся, як вони стріляють.

IV. Пушки к бою!

Кораблики Игроков не только ходят, но и стреляют. О правилах стрельбы мы и расскажем Вам в данном разделе.

Кроме артиллерийского огня, Вы можете задействовать брандеры – корабли, начинённые взрывчатыми веществами и горючими материалами. Такой корабль обречён на гибель в огненном смерче взрыва, но с собой он может захватить не одного врага.



Правила ведения стрельбы корабликами и фортами.

Стрелять в игре могут кораблики и форты.

Кораблик может ходить, а потом стрелять или наоборот. Так же можно сначала походить несколькими корабликами, а потом ими выстрелить. Действуйте так, как выгоднее по обстановке на карте.

Перед началом стрельбы Игрок должен объявить противнику, по какой цели стреляет. Если этого не было сделано – выстрел считается выполненным, но цели при этом не поражаются.



Определение результатов стрельбы.


Результаты стрельбы в игре определяются броском шестигранного кубика. Если выпало **нечётное число** (1, 3, 5) – **попадание** в цель, если **чётное** (2, 4, 6) – **промах**:



Дальность стрельбы и количество выстрелов.

Корабль или форт могут стрелять в противника, если он находится в пределах досягаемости их орудий.

Дальность стрельбы кораблика указана в его карточке(1). При этом отличается **дальность стрельбы по горизонтали и вертикали**(2), и **дальность стрельбы по диагонали**(3).

 1st rate Ship 1	 + 5 X 4	 + 0 X 0	 + 3 X 2
	 + 6 X 5	 3/1	 7

3

IV. Гармати до бою!

Кораблики Гравців не тільки ходять, але й стріляють. Про правила стрільби ми і розповімо Вам у цьому розділі.

Крім артилерійського вогню, Ви можете задіяти брандери - кораблі, начинені вибухівкою і займистими матеріалами. Такий корабель приречений на загибель у вогняному смерчі вибуху, але із собою він може захопити не одного ворога.



Правила ведення стрільби корабликами і фортами.

Стріляти в грі можуть кораблики і форти.

Кораблик може ходити, а потім стріляти або навпаки. Так само можна спочатку походити декількома корабликами, а потім ними вистріляти. Дійте так, як вигідніше по обстановці на мапі.

Перед початком стрільби Гравець повинен оголосити противнику, по якій цілі стріляє. Якщо цього не було зроблено - постріл вважається виконаним, але цілі не вражаються.



Визначення результатів стрільби.

Результати стрільби у грі визначаються кидком шестигранного кубика. Якщо випало **непарне число** (1, 3, 5) - **влучення** в ціль, якщо **парне** (2, 4, 6) - **промах**.



Дальність стрільби і кількість пострілів.

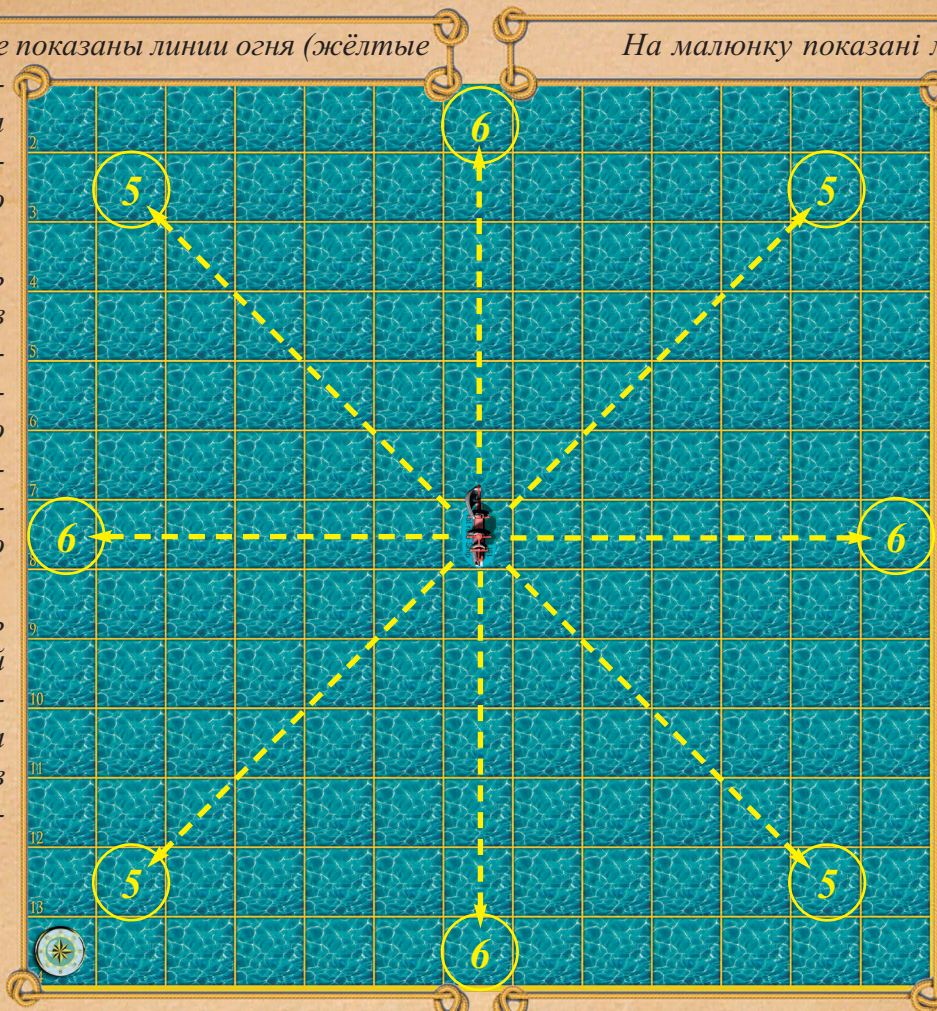
Корабель або форт можуть стріляти в супротивника, якщо він знаходиться в межах досяжності їх гармат.

Дальність стрільби кораблика вказана в його картці (1). При цьому відрізняються **дальність стрільби по горизонталі і вертикалі**(2), і **дальність стрільби по діагоналі**(3).

На рисунке показаны линии огня (жёлтые стрелки) и дальность стрельбы для 100-пушечного линейного корабля.

Дальность стрельбы фортов одинакова, и составляет 5 квадратов по вертикали/горизонтали, и 4 квадрата по диагонали.

Стрелять можно по любой цели, если она находится на линии огня, и в пределах досягаемости.



На малюнку показані лінії вогню (жовті стрілки) і дальність стрільби для 100-гарматного лінійного корабля.

Дальність стрільби фортів однакова, і становить 5 квадратів по вертикалі/горизонталі, і 4 квадрати по діагоналі.

Стріляти можна по будь-якій цілі, якщо вона знаходиться на лінії вогню, і в межах досяжності.

Кроме показателя дальности выстрела, на карточке кораблика обозначено так же и **максимальное количество выстрелов за один ход(1)**.

Количество выстрелов за 1 ход для разных видов корабликов отличается и определяется исходя из количества артиллерийских палуб (деков), которые имеет кораблик.

Например, трёхдечный линейный корабль может за один ход выстрелить 3 раза, так как имеет 3 палубы, а малютка-бриг – только 1 раз.

У некоторых корабликов на карточке через дробь указана ещё одна цифра(2) – она показывает, сколько раз кораблик может выстрелить во время шторма.

Если у кораблика в карточке указана только одна цифра с количеством выстрелов – это означает, что в шторм такой кораблик стрелять **не может**.

У фортов количество выстрелов за один

Крім показника дальності пострілу, на картці кораблика позначено так само і **максимальну кількість пострілів за один хід(1)**.

Кількість пострілів за 1 хід для різних видів корабликів відрізняється і визначається виходячи з кількості артилерійських палуб (деків), що має кораблик.

Наприклад, тридечний лінійний корабель може за один хід вистрілити 3 рази, так як має 3 палуби, а малятка-бриг – тільки 1 раз.

У деяких корабликів на картці через дріб зазначена ще одна цифра (2) – вона показує, скільки

разів кораблик може вистрілити під час шторму.

Якщо у кораблика в картці вказана тільки одна цифра з кількістю пострілів – це означає, що в шторм такий кораблик стріляти **не може**.

У фортів кількість пострілів за один хід становить 2 одиниці, незалежно від того, є

 1st rate Ship 	 + 5 × 4	 + 0 × 0	 + 3 × 2
	 + 6 × 5	 3/1	 7

1 2

ход составляет 2 единицы, независимо от того, есть шторм, или нет.



Препятствия при стрельбе.

Ограничения при стрельбе те же, что и при перемещении. Кораблик не может стрелять через такие же квадраты игрового поля, как и те, через которые он не может ходить.

Отличий только три:

1. Корабликам нельзя стрелять через морской квадрат, занятый даже одним корабликом. Независимо от того, относится этот квадрат к открытому морю, или к акватории порта.

2. Можно стрелять через рифы – они не высокие, и не создают препятствия при стрельбе.

3. Кораблики в акватории порта не создают препятствий при стрельбе фортов – артиллерия форта расположена

значительно выше, на стенах и в башнях. Кораблик в открытом море создаёт для форта препятствие при стрельбе, если находится на линии огня.

На рисунке жёлтыми стрелками показаны линии огня, по которым кораблик может стрелять, а пурпурными стрелками – линии огня, которые блокированы препятствиями.



Повреждения при стрельбе.

За каждый выстрел, попавший в цель, запас прочности у кораблика, в который стреляли, уменьшается на единицу.

В разделе “Поднять паруса!” мы уже подробно рассмотрели с Вами, что такое запас прочности кораблика, и как отмечается его уменьшение на карточке кораблика. Напомним

шторм, чи ні.



Перешкоди при стрільбі.

Обмеження при стрільбі ті ж, що і при пересуванні. Кораблик не може стріляти через такі ж квадрати ігрового поля, як і ті, через які він не може пересуватися.

Відмінностей тільки три:

1. Кораблику неможна стріляти через морський квадрат, зайнятий навіть одним корабликом. Незалежно від того, належить цей квадрат до відкритого моря, або до акваторії порту.

2. Можна стріляти через рифи – вони не високі, і не створюють перешкоди при стрільбі.

3. Кораблики в акваторії порту не створюють перешкод при стрільбі фортів – артилерія форту розташована значно вище, на мурах та у вежах.

Кораблик у відкритому морі створює для форту перешкоди при стрільбі, якщо знаходиться на лінії вогню.

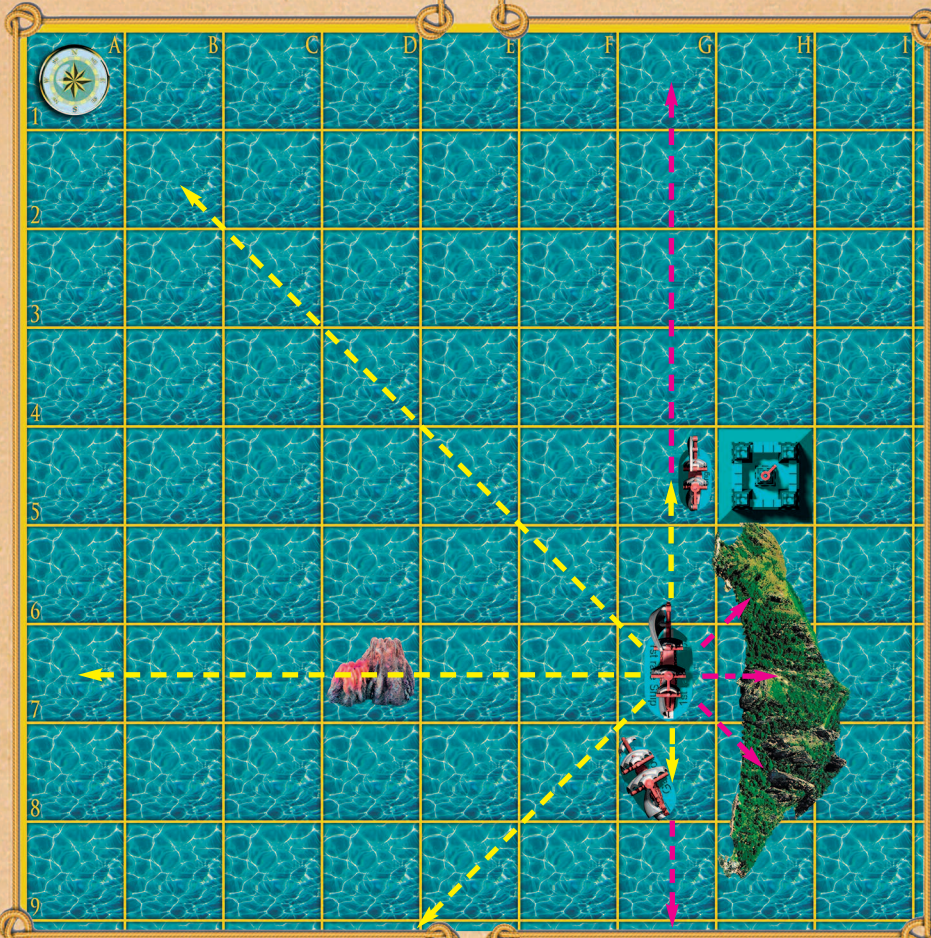
На малюнку жовтими стрілками показані лінії вогню, за якими кораблик може стріляти, а пурпурними стрілками – лінії вогню, які блоковані перешкодами.



Пошкодження при стрільбі.

За кожен постріл, що влучив у ціль, запас міцності у кораблика, в який стріляли, зменшується на одиницю.

У розділі “Підняти вітрила!” ми вже докладно розглянули з Вами, що таке запас міцності кораблика, і як позначається його зменшення на картці кораблика. Нагадаємо тільки, що коли



только, что когда количество повреждений становится равным запасу прочности кораблика – кораблик тонет.

Кораблики могут так же стрелять и по фортам. Но об этом мы подробно расскажем в разделе “Корабли штурмуют бастионы”.



Одиночная стрельба, и стрельба залпом.

Если кораблик может произвести несколько выстрелов за один ход – то у Вас есть выбор: производить эти выстрелы **по очереди**, и кидать кубик отдельно за каждый выстрел, или выстрелить **залпом**.

Залп – это когда один корабль стреляет несколькими орудийными палубами сразу, или несколько кораблей стреляют одновременно по одной цели. Например, линейный корабль может стрелять три раза каждой из своих палуб, или залпом всеми палубами сразу, или залпом двумя палубами и третьей палубой отдельно.

Обязательное условие залповой стрельбы несколькими кораблями по кораблю противника – квадрат с кораблем-целью должен находиться в зоне поражения всех Ваших кораблей, которые производят залп (на рисунке – ситуация для залповой стрельбы: жёлтыми стрелками отмечены линии огня корабликов и форта, которые могут участвовать в залпе(1), а пурпурными стрелками – линии огня корабликов, которые в данном случае стрелять не смогут(2)).

Если Вы стреляете залпом – то кубик бросается один раз, и определяет результаты залпа.

Повреждений от залпа будет нанесено столько, сколько выстрелов Вы собрали для залпа. Т.е., если линейный корабль стреляет залпом всеми тремя палубами – то в случае попадания

кількість пошкоджень дорівнюватиме запасу міцності кораблика - кораблик тоне.

Кораблики могут так само стреляти і по фортах. Але про це ми детально розповімо у розділі “Кораблі штурмують бастиони”.



Одиночна стрільба, і стрільба залпом.

Якщо кораблик може зробити декілька пострілів за один хід - то у Вас є вибір: робити ці постріли **по черзі**, і кидати кубик окремо за кожен постріл, або вистрілити **залпом**.

Залп - це коли один корабель стріляє декількома гарматними палубами відразу, або кілька кораблів стріляють одночасно по одній цілі. Наприклад, лінійний корабель може стріляти три рази кожною зі своїх палуб, або залпом всіма палубами відразу,

або залпом двома палубами і третьою палубою окремо.

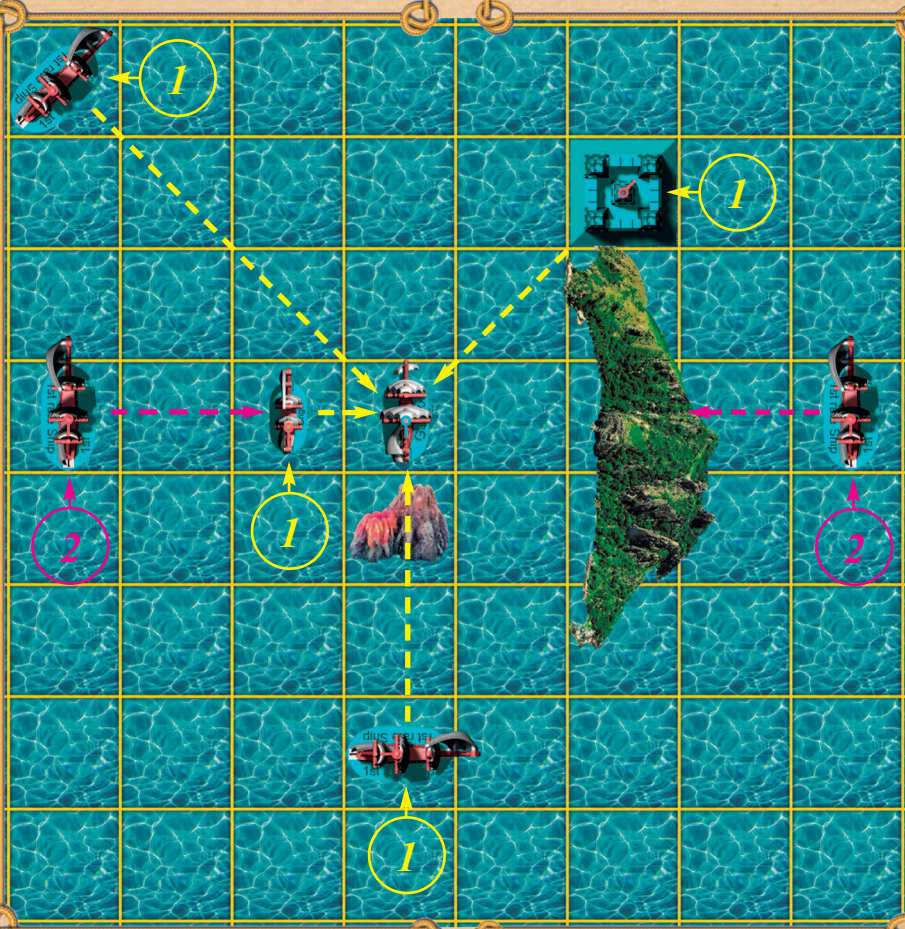
Обов'язкова умова залпової стрільби кількома кораблями по кораблю противника - квадрат з кораблем-ціллю повинен знаходитися в зоні ураження всіх Ваших кораблів, які беруть участь у залпі (на малюнку - ситуація для залпової стрільби: жовтими стрілками відзначені лінії вогню корабликів та форту, які можуть брати участь у залпі(1), а пурпурними стрілками - лінії вогню корабликів, які в даному випадку стріляти не зможуть(2)).

Якщо Ви стріляєте залпом - то кубик кидается один раз, і визначає результати залпу.

Пошкоджень від залпу буде завдано стільки, скільки пострілів Ви зібрали для залпу.

Тобто, якщо лінійний корабель стріляє залпом всіма трьома палубами - то у разі влучення кораблик-ціль отримає відразу 3 пошкодження.

Про те, що Ви стріляєте залпом, не-



кораблик-цель получит сразу 3 повреждения.

О том, что Вы стреляете залпом, необходимо обязательно объявить до броска кубика. Называете, какими корабликами (и каким количеством палуб) Вы производите залп, и по какой цели, а после этого кидаете кубик. Если залп не был объявлен до броска – считается, что это был выстрел только одной палубой одного кораблика.

Стрельба залпом оправдана, если появляется возможность при попадании разом уничтожить кораблик противника. Но в случае промаха – потратите зря все выстрелы. Рискнуть, или проявить осторожность? Решать Вам!



На данном уровне сложности у Вас появляются дополнительные возможности.

Во-первых, **результаты стрельбы становятся зависимыми от расстояния, с которого производится выстрел** (на рисунке показаны шансы на попадание в зависимости от дистанции). Во-вторых, Вы получаете право **стрелять обоими бортами** Вашего кораблика одновременно.



Дистанции стрельбы.

Дистанции стрельбы делятся на три вида:

Дальняя дистанция – это дистанция, которая больше половины максимальной дальности выстрела кораблика. Например, если у линейного корабля дальность выстрела по горизонтали составляет 6 квадратов, то для него на дальней дистанции будет находиться цель, до которой больше 3-х квадратов (считая включительно с квадратом, в котором находится цель). А для брига, у которого максимальная дистанция выстрела составляет 3 квадрата, дальней дистанцией будет всё, что больше 1-го квадрата (даже если цель будет стоять на расстоянии 2-х квадратов от брига, то 2 – это больше половины от 3-х квадратов, на которые бриг стреляет

обхідно обов'язково оголосити до кидка кубика. Називаєте, якими корабликами (і якою кількістю палуб) Ви робите залп, і по якій цілі, а після цього кидаете кубик. Якщо залп не був оголошений до кидка - вважається, що це був постріл тільки однієї палубою одного кораблика.

Стрільба залпом виправдана, якщо з'являється можливість при попаданні разом знищити кораблик супротивника. Але у випадку промахи - витратите даремно усі постріли. Ризикнути, або проявити обережність? Вирішувати Вам!



На даному рівні складності у Вас з'являються додаткові можливості.

По-перше, результати стрільби стають залежними від відстані, з якої проводиться постріл (на малюнку показані шанси на влучення в залежності від дистанції). По-друге, Ви отримуєте право **стріляти обома бортами** Вашого кораблика одночасно.



Дистанції стрільби.

Дистанції стрільби поділяються на три види:

Далека дистанція - це дистанція, яка більше половини максимальної дальності пострілу кораблика. Наприклад, якщо у лінійного корабля дальність пострілу по горизонталі складає 6 квадратів, то для нього на далекій дистанції буде знаходитися ціль, до якої більше 3-х квадратів (рахуючи включно з квадратом, у якому знаходиться ціль). А для брига, у якого максимальна дистанція пострілу становить 3 квадрати, далекої дистанцією буде все, що більше 1-го квадрата (навіть якщо ціль буде розташована на відстані 2-х квадратів від бригу, то 2 - це більше половини від 3-х квадратів, на які бриг стріляє макси-

максимально).

При стрільбі по цілі на дальній дистанції результат определяется как обычно: чётное число на кубике – промах, нечётное – попадание (точность – 50%).

Средняя дистанция – это дистанция, при которой цель находится ближе, чем половина максимального расстояния для стрельбы, но дальше, чем на соседней клетке. Для того же линейного корабля на такой дистанции будут находиться цели, которые стоят не ближе 2-х, и не дальше 3-х квадратов. А у брига такой дистанции не будет вообще: 2 квадрата для него – это ещё дальняя дистанция, а если цель стоит на соседнем квадрате – то это уже дистанция “пистолетного выстрела”, о которой чуть дальше.

При стрельбе на средней дистанции результат стрельбы определяется так: 1, 3, 5 и 6 на кубике – попадание, 2 и 4 – промах (точность – 67%).

“Пистолетный выстрел” – так моряки называют дистанцию, когда корабли становятся борт к борту. В нашем случае на дистанции “пистолетного выстрела” будет цель, находящаяся в соседнем квадрате с корабликом, который стреляет. Независимо от того, какая максимальная дальность стрельбы у кораблика, если он стреляет по цели в соседнем с ним квадрате – это стрельба на дистанции «пистолетного выстрела». Промахнуться здесь сложно, и это отражается на определении результатов выстрела: 1, 3, 4, 5 и 6 на кубике – попадание, 2 – промах (точность 83%).

Так что теперь есть прямой резон попытаться к противнику вплотную – как то и было в настоящих морских сражениях. На рисунке пока-

мально).

При стрільбі по цілі на дальній дистанції результат визначається як зазвичай: парне число на кубіку - промах, непарне - влучення (точність - 50%).

Средняя дистанция - це дистанція, при якій ціль знаходиться ближче, ніж половина максимального відстані для стрільби, але далі, ніж на сусідній клітинці. Для того ж лінійного корабля на такій дистанції будуть знаходитися цілі, які стоять не ближче 2-х, і не далі 3-х квадратів. А у брига такої дистанції не буде взагалі: 2 квадрата для нього - це ще далека дистанція, а якщо ціль стоїть на сусідньому квадраті - то це вже дистанція “пистолетного пострілу”, про яку трохи далі.

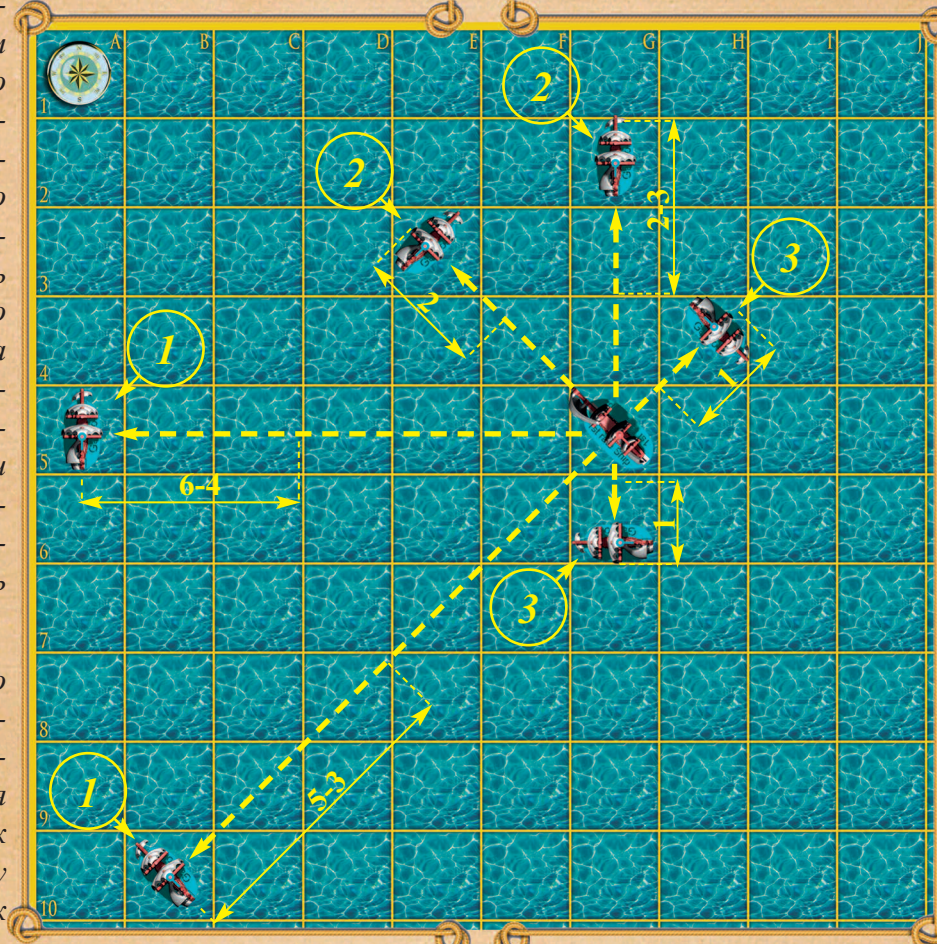
При стрільбі на середній дистанції результат стрільби визначається так: 1, 3, 5 і 6 на кубіку - влучення, 2 і 4 - промах (точність - 67%).

“Пістолетний постріл” - так моряки називають дистанцію, коли кораблі стають борт до борту. У нашому випадку на дистанції “пистолетного пострілу” буде ціль, що знаходиться в сусідньому квадраті з корабликом, який стріляє. Незалежно від того, яка максимальна дальність стрільби у кораблика, якщо він стріляє по цілі в сусідньому з ним квадраті - це стрільба на дис-

танції «пистолетного пострілу». Не влучити тут складно, і це відбивається на визначенні результатів пострілу: 1, 3, 4, 5 і 6 на кубіку - влучення, 2 - промах (точність 83%).

Так що тепер є прямий резон намагатися підібратися до супротивника впритул - як то і було у справжніх морських боях. На малюнку показані цілі, що перебувають від лінійного корабля на дальній дистанції(1), середньої

дистанції(2), і дистанції “пистолетного по-



заны цели, находящиеся от линейного корабля на дальней дистанции(1), средней дистанции(2), и дистанции “пистолетного выстрела”(3).

В связи с тем, что на результаты стрельбы влияет дистанция выстрела – появляются изменения и в правилах ведения залпового огня. Результат оценивается по правилам для кораблика, стреляющего с самой дальней дистанции в залпе. Т.е., если в залпе участвуют два брига, стреляющие с дистанции “пистолетного выстрела”, и галеон, стреляющий с максимальной дистанции – результаты всего залпа будут оцениваться по правилам для выстрела с максимальной дистанции (шанс на попадание – 50%). Поэтому, имеет смысл комбинировать в залпе только те корабли, которые стреляют с одинаковой дистанции.

Чтобы упростить Вам расчёты, мы приводим таблицу дистанций для каждого вида корабликов и фортов, входящих в базовый набор.

Вид боевой единицы	Дистанция	Расстояние по вертикали и горизонтали	Расстояние по диагонали
100-пушечный линейный корабль	Дальняя	4-6	3-5
	Средняя	2-3	2
	Пистолетный выстрел	1	1
Галеон	Дальняя	3-4	2-3
	Средняя	2	-
	Пистолетный выстрел	1	1
Фрегат	Дальняя	3-5	3-4
	Средняя	2	2
	Пистолетный выстрел	1	1
Бриг	Дальняя	2-3	2
	Средняя	-	-
	Пистолетный выстрел	1	1
Форт	Дальняя	2-3	2
	Средняя	-	-
	Пистолетный выстрел	1	1

стрелу”(3).

У зв'язку з тим, що на результати стрільби впливає дистанція пострілу - з'являються зміни і в правилах ведення залпового вогню. Результат оцінюється за правилами для кораблика, що стріляє з самої далекої дистанції в залпі. Тобто, якщо в залпі беруть участь два брига, що стріляють з дистанції “пистолетного пострілу”, і галеон, що стріляє з максимальною дистанції - результати всього залпу будуть оцінюватися за правилами для пострілу з максимальною дистанції (шанс на влучення - 50%). Тому має сенс комбінувати в залпі тільки ті кораблі, які стріляють з однаковою дистанції.

Щоб спростити Вам розрахунки, ми наводимо таблицю дистанцій для кожного виду корабликів і фортів, що входять до базового набору.

Вид боевой единицы	Дистанция	Расстояние по вертикали и горизонтали	Расстояние по диагонали
100-гарматный линейный корабль	Дальняя	4-6	3-5
	Средняя	2-3	2
	Пистолетный постріл	1	1
Галеон	Дальняя	3-4	2-3
	Средняя	2	-
	Пистолетный постріл	1	1
Фрегат	Дальняя	3-5	3-4
	Средняя	2	2
	Пистолетный постріл	1	1
Бриг	Дальняя	2-3	2
	Средняя	-	-
	Пистолетный постріл	1	1
Форт	Дальняя	2-3	2
	Средняя	-	-
	Пистолетный постріл	1	1



Стрельба с двух бортов одновременно.

Артиллерия у парусников была сосредоточена вдоль их бортов. С обеих сторон. Соответственно, парусник имел возможность стрелять обоими бортами одновременно. Но для этого ему нужно было оказаться между своими целями.

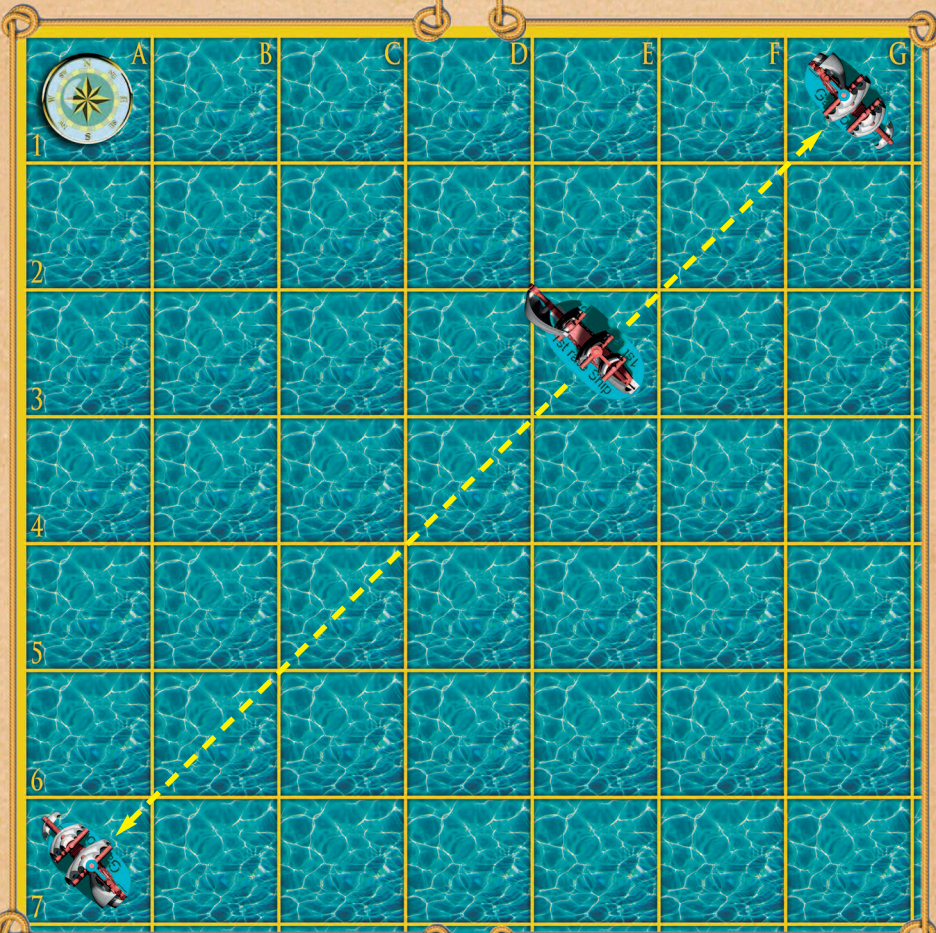
На данном уровне сложности Вы также имеете возможность выстрела обоими бортами одновременно.

Цели, по которым Вы собираетесь стрелять двумя бортами, должны находиться на одной линии (вертикальной, горизонтальной, или диагональной), а Ваш кораблик должен находиться между ними. На рисунке показана ситуация, при которой допускается выстрел с обоих бортов по двум целям одновременно.

На каждый выстрел с обоих бортов расходуется только одна единица из того количества выстрелов, которое есть у кораблика. Т.е., если линейный корабль (на рисунке) стреляет с обоих бортов по двум целям, то запас его выстрелов – 3 выстрела – уменьшается только на 1. Это объясняется тем, что орудия каждого борта могут перезарядиться одновременно – следовательно, общее количество выстрелов остаётся тем же⁸.

Таким образом, стреляя с двух бортов одновременно, Вы получаете возможность поразить в два раза больше целей при том же количестве затраченных выстрелов.

Результат выстрела определяется броском кубика для каждого из бортов. Или можно стрелять залпом (и бросать кубик один раз), с соблюдением выше описанных правил относительно дистанции – результат выстрела будет определяться по правилам для самой большой дистан-



Стрельба з двох бортів одночасно.

Артилерія у вітрильників була зосереджена вздовж їх бортів. З обох боків. Відповідно, вітрильник мав можливість стріляти обома бортами одночасно. Але для цього йому потрібно було опинитися між своїми цілями.

На даному рівні складності Ви також маєте можливість пострілу обома бортами одночасно.

Цілі, по яким Ви збираєтесь стріляти двома бортами, повинні перебувати на одній лінії (вертикальній, горизонтальній, або діагональній), а Ваш кораблик повинен знаходитися між ними. На малюнку показана ситуація, при якій допускається постріл з обох бортів по двом цілям одночасно.

На кожен постріл з обох бортів витрачається тільки одна одиниця з тієї кількості по-

стрілів, що є у кораблика. Тобто, якщо лінійний корабель (на малюнку) стріляє з обох бортів по двом цілям, то запас його пострілів – 3 постріли – зменшується тільки на 1. Це пояснюється тим, що гармати кожного борту зможуть перезарядитися одночасно – отже, загальна кількість пострілів залишається такою ж⁸.

Таким чином, стріляючи з двох бортів одночасно, Ви отримуєте можливість вразити в два рази більше цілей при тій же кількості витрачених пострілів.

Результат пострілу визначається кидком кубика для кожного з бортів. Або можна стріляти залпом (і кидати кубик один раз), з дотриманням вище описаних правил щодо дистанції – результат пострілу буде визначатися за правилами для найбільшої дистанції, на якій знаходиться одна з цілей. Тобто, якщо лінійний корабель стріляє залпом з двох бортів по цілям, одна з яких

ци, на которой находится одна из целей. Т.е., если линейный корабль стреляет залпом с двух бортов по целям, одна из которых находится на средней дистанции, а другая – на дальней, то результат будет определяться по правилам для дальней дистанции.



Общие правила установки отметки о стрельбе кораблика и форта.

Перед началом хода **маркеры стрельбы** - фишки жёлтого цвета, устанавливаются на изображение кораблика на карточке(1). На карточку выкладывается столько фишек, сколько выстрелов есть у кораблика.

После того, как кораблик выстрелил, фишка жёлтого цвета передвигается на нижнюю половину поля карточки, где обозначены показатели стрельбы кораблика(2). Сколько сделано выстрелов – столько и перемещается фишек.

Только после перемещения фишек можно переходить к следующему игровому действию.

У фортов карточек нет, поэтому при стрельбе форта рядом с ним прямо на игровое поле (лучше всего, в квадраты с сушией, по кото-

⁸ Справедливости ради стоит сказать, что отнюдь не для всех флотов одновременная стрельба с обоих бортов не приводила к снижению общей скорости ведения огня. Например, на испанских кораблях имели “полуторную” команду артиллеристов. Т.е. артиллерия одного борта обслуживалась полной командой артиллерийской прислуги, а для другого борта в это время оставалась лишь половина от необходимого количества. Испанцы полагали, что при необходимости артиллеристы просто перейдут с одного борта, на другой.

Ошибочность такого подхода наглядно продемонстрировали испанским морякам их британские коллеги. Британские военные корабли были укомплектованы артиллерийской прислугой для всех орудий, имевшихся на борту. В результате, британцы с первых же минут боя наращивали темп артиллерийской стрельбы, отвечая несколькими залпами на один испанский. С соответствующим, и весьма печальным для испанцев, результатом.

знаходиться на середній дистанції, а інша - на дальній, то результат буде визначатися за правилами для дальньої дистанції.



Загальні правила установки позначки про стрільбу кораблика і форту.

Перед початком ходу **маркери стрільби** - фішки жовтого кольору, встановлюються на зображення кораблика на картці(1). На картку викладається стільки фішок, скільки пострілів є у кораблика.

Після того, як кораблик зробив постріл, фішка жовтого кольору пересувається на нижню половину поля картки, де позначені показники стрільби кораблика(2). Скільки зроблено пострілів - стільки і пересувається фішок.

Тільки після пересування фішок можна переходити до наступної ігрової дії.

У фортів карток немає, тому при стрільбі форту поруч з ним прямо на ігрове поле (краще всього, в квадрати із сушею, по якій не пересуваються кораблики) викладаються фішки жовтого кольору, по кіль-

⁸ Заради справедливості варто зазначити, що не для усіх флотів одночасна стрільба з обох бортів не призводила до зниження загальної швидкості ведення вогню. Наприклад, на іспанських кораблях мали “півторашню” команду артилеристів. Тобто артилерія одного борта обслуговувалась повною командою артилерійської прислуги, а для іншого борта в цей час залишалася лише половина від необхідної кількості. Іспанці вважали, що при необхідності артилеристи просто перейдуть з одного борта, на інший.

Помилковість такого підходу наочно продемонстрували іспанським морякам їх британські колеги. Британські військові кораблі були укомплектовані артилерійською прислугою для усіх гармат, що знаходились на борту. Як наслідок, британці з перших же хвилин бою наращували темп артилерійської стрільби, відповідаючи кількома залпами на один іспанський. З відповідним, і вельми сумним для іспанців, результатом.

1



2



рой не ходят кораблики) выкладываются фишки жёлтого цвета по числу сделанных выстрелов.

После того, как все Игроки выполняют в текущем ходу все игровые действия, жёлтые фишки на карточках корабликов смещаются Игроками в исходное положение(3), а фишки возле фортов убираются с игрового поля.

3



кості зроблених пострілів.

Після того, як всі Гравці виконують в поточному ходу всі ігрові дії, жовті фішки на картках корабликів зсуваються Гравцями у вихідне положення(3), а фішки біля фортов прибираються з ігрового поля.

Кроме использования артиллерии, кораблики могут наносить урон врагу, если использовать их как гигантские плавучие бомбы – брандеры.



Общие правила использования брандеров.

В качестве брандера может быть использован любой корабль, из числа принадлежащих Игроку.

Применяется брандер в два хода:

В **первый ход** Игрок объявляет, что данный корабль является брандером. Объявить это он должен до конца своего хода, если уже начал ходить другой Игрок – объявлять свой кораблик брандером нельзя.

Для обозначения брандера с его карточки снимаются жёлтые фишки, показывающие сделанные выстрелы – стрелять во второй ход брандеру запрещено. После объявления кораблика брандером отменить это решение Игрок уже не может.

На **втором ходу** брандер может ходить (по тем же правилам, как и все остальные кораблики), если выпадет шторм – он так же смещается по общим правилам.

После этого брандер взрывается. При взрыве брандера кораблики, находящиеся не дальше одного квадрата от брандера (на рисунке – брандер(1), и зона его поражения, обозначенная квадра-

Крім використання артилерії, кораблики можуть завдавати шкоди ворогу, якщо використувати їх як велетенські плавучі бомби - брандери.



Загальні правила використання брандерів.

У якості брандера може бути використаний будь-який корабель, з числа тих, що належать Гравцеві.

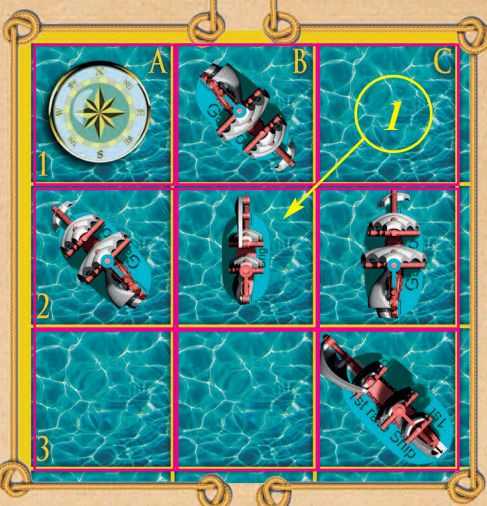
Застосовується брандер в два ходи:

У **перший хід** Гравець оголошує, що цей корабель є брандером. Оголосити це він повинен до кінця свого ходу, якщо вже почав ходити інший Гравець - оголошувати свій кораблик брандером не можна.

Для позначення брандера з його картки знімаються жовті фішки, що позначають зроблені постріли - стріляти у другий хід брандеру заборонено. Після оголошення кораблика брандером скасувати це рішення Гравець вже не може.

Під час **другого ходу** брандер може ходити (за тими ж правилами, як і всі інші кораблики), якщо випаде шторм - він так само зсувається за загальними правилами.

Після цього брандер вибухає. При вибуху брандера кораблики, що знаходяться не далі одного квадрату від брандера (на малюнку - брандер(1), і зона пошкоджень, позначена квадратами з пурпуровою облямівкою), отримують стільки ушкоджень, скільки ста-



тами с пурпурной окантовкой), получают столько повреждений, сколько составляет запас прочности брандера, указанный на карточке. **Подчёркиваем – не оставшийся запас прочности, а максимальный.**

Повреждения получают **все** кораблики – как чужие, так и свои. Огонь не делает различий.

После взрыва брандер снимается с игрового поля.

На этом мы закончим обзор огневого боя корабликов, и перейдём к абордажной схватке.

новить запас міцності брандерів, зазначений на картці. **Підкреслюємо - не залишковий запас міцності, а максимальний.**

Пошкодження отримують усі кораблики - як чужі, так і свої. Вогонь не розрізняє друзів та ворогів.

Після вибуху брандер знімається з ігрового поля.

На цьому ми закінчимо огляд вогневого бою корабликів, і перейдемо до абордажної сутички.

V. На abordаж!

Абордаж – это возможность не только уменьшить флот противника, но и разжиться корабликом-другим за его счёт. Однако при абордаже нет обратного пути. Если корабли уже сцепились (моряки говорят “свалились”) для абордажа – бой идёт до конца. Безжалостная схватка “лицо в лицо, ножи в ножи, глаза в глаза” – и только одна сторона выйдет из неё победителем.

Поэтому тщательно взвешивайте свои шансы, прежде чем рискнуть идти на абордаж.



Общие правила абордажа.

На абордаж можно брать кораблик противника, который стоит не дальше соседнего квадрата от Вашего корабля по вертикали или горизонтали. Если кораблик стоит в соседнем квадрате по диагонали – брать его на абордаж нельзя.

В абордаже могут участвовать как один, так и несколько Ваших корабликов – главное, чтобы они были не дальше одного квадрата по вертикали/горизонтالي от кораблика, который Вы берёте на абордаж.

На рисунке показаны кораблики, которые могут(1), и не могут(2) брать на абордаж вражеский галеон(3).

Брать на абордаж одновременно можно только один кораблик противника.

После объявления о том, какой кораблик противника и какими силами Вы берёте на абордаж, определяются и подсчитываются абордажные

⁹ В.С.Высоцкий “Ещё не вечер”

V. На abordаж!

Абордаж - це можливість не тільки зменшити флот супротивника, але і розжитися корабликом-іншим за його рахунок. Однак при абордажі немає зворотного шляху. Якщо кораблі вже зчепилися (моряки говорять “звалилися”) для абордажу - бій іде до кінця. Безжална різанина “обличчя в обличчя, ножі в ножі, очі в очі” - і тільки одна сторона вийде з неї переможцем.

Тому ретельно зважуйте свої шанси, перш ніж ризикнути йти на абордаж.



Загальні правила абордажу.

На абордаж можна брати кораблик супротивника, який знаходиться не далі сусіднього квадрата від Вашого корабля по вертикалі або горизонталі. Якщо кораблик стоїть в сусідньому квадраті по діагоналі - брати його на абордаж неможна.

У абордажі можуть брати участь як один, так і декілька Ваших корабликів - головне, щоб вони були не далі одного квадрату по вертикалі/горизонталі від кораблика, який Ви берете на абордаж.

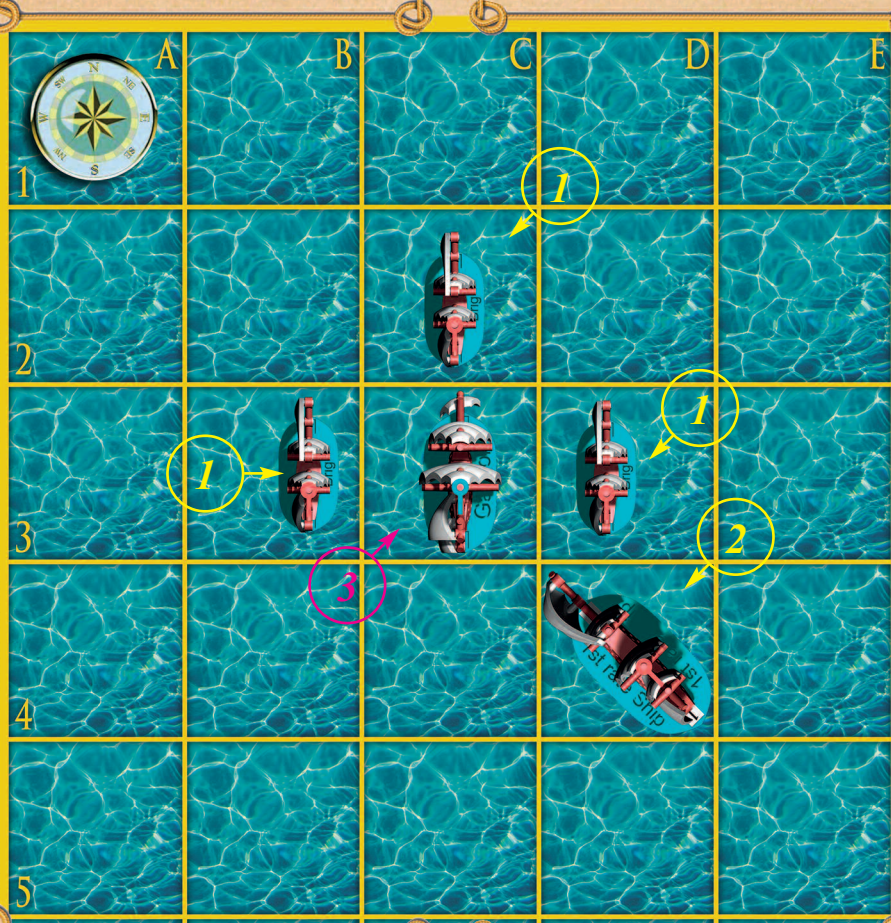
На малюнку показані кораблики, що можуть(1), і не можуть(2) брати на абордаж ворожий галеон(3).

Брати на абордаж одночасно можна тільки один ко-

раблик супротивника.

Після оголошення про те, який кораблик супротивника і якими силами Ви берете на абордаж, визначаються і підраховуються абордажні очки. Переможцем буде той Гравець, у якого

⁹ В.С.Высоцкий “Ще не вечер”



ные очки. Победителем будет тот Игрок, у которого абордажных очков больше.

Абордажные очки состоят из двух частей:

Первая часть – остаток запаса прочности каждого из корабликов. Например, если бриг, не имеющий повреждений, берёт на абордаж галеон, у которого осталась только одна единица запаса прочности, то бриг имеет **3 абордажных очка** (по числу оставшихся единиц запаса прочности), а галеон – **1 абордажное очко**.

Вторая часть – определяется броском кубика. Кубик бросается **отдельно** за каждый из корабликов, участвующих в абордаже. Если на кубике выпало 1 или 2 – Игрок получает **0 дополнительных абордажных очков**, если 3 или 4 – **1 дополнительное абордажное очко**, если 5 или 6 – **2 дополнительных абордажных очка**.

Получившиеся в итоге абордажные очки каждого из Игроков **складываются**, и сравниваются для определения победителя.

А если сумма абордажных очков равна?

Тогда при абордаже погибли все. Считайте, что последний из оставшихся в живых офицеров атакованного кораблика смог взорвать его крюйт-камеру (пороховой погреб), и погиб, прихватив с собой и всех нападающих. В этом случае все кораблики, участвовавшие в абордаже, считаются уничтоженными, и снимаются с игрового поля.



Распределение урона.

При абордаже как победившие, так и побеждённые кораблики теряют запас прочности. А что делать – в абордажной схватке гибнут моряки с обеих сторон. И корабли получают повреждения. Так что частенько у победителя просто не остаётся людей, чтобы укомплектовать команды захваченных им кораблей.

Поэтому после определения результата абордажа, победивший Игрок распределяет между всеми корабликами, участвовавшими в абордаже (как своими, так и захваченными у противника) **оставшийся запас прочности**.

Оставшийся запас прочности определяется как **разница между очками абордажа победителя, и очками абордажа побеждённого**. **Оставшийся запас прочности** является **общим оставшимся запасом прочности для всех корабликов, участвовавших в абордаже**. Именно этот оставшийся запас прочности и делится между

абордажных очков больше.

Абордажные очки складываются из **двух частей:**

Перша частина – излишок запаса прочности кожного з корабликів. Например, якщо бриг, що не має пошкоджень, бере на абордаж галеон, у якого залишилася тільки одна одиниця запаса міцності, то бриг має **3 абордажних очки** (по числу одиниць запаса міцності, що залишилися), а галеон – **1 абордажне очко**.

Друга частина – визначається кидком кубика. Кубик кидають окремо за кожного з корабликів, що беруть участь в абордажі. Якщо на кубикі випало 1 або 2 – Гравець отримує **0 додаткових абордажних очок**, якщо 3 або 4 – **1 додаткове абордажне очко**, якщо 5 або 6 – **2 додаткові абордажні очки**.

Отримані в результаті абордажні очки кожного з Гравців **складаються**, і порівнюються для визначення переможця.

А якщо сума абордажних очок є рівною?

Тоді при абордажі загинули всі. Вважайте, що останній з живих офіцерів атакованого кораблика зміг підірвати його крюйт-камеру (пороховий льох), і загинув, прихопивши із собою і всіх нападників. У цьому випадку всі кораблики, що брали участь в абордажі, вважаються знищеними, і знімаються з ігрового поля.



Розподіл шкоти.

При абордажі як переможні, так і переможені кораблики втрачають запас міцності. А що робити – в абордажній сутичці гинуть моряки з обох боків. І кораблі отримують ушкодження. Отже, досить часто у переможця просто не залишається людей, щоб укомплектувати команди захоплених ним кораблів.

Тому після визначення результату абордажу, Гравець, який переміг, розподіляє між усіма корабликами, що брали участь в абордажі (як своїми, так і захопленими у супротивника) **залишок запаса міцності**.

Залишок запаса міцності визначається як **різниця між очками абордажу переможця, і очками абордажу переможеного**. **Залишок запаса міцності** є загальним залишком запаса міцності для усіх корабликів, що брали участь у абордажі. Саме цей залишок запаса міцності і розподіляється між корабликами.

А якщо цей запас менше, ніж кількість ко-

корабликами.

А если этот запас меньше, чем количество корабликов (т.е., его не хватает даже для того, чтобы оставить каждому из корабликов по одной единице запаса прочности)?

Тогда Вам придётся решать, каким из корабликов пожертвовать.

Пример. Два неповреждённых брига (запас прочности по 3 единицы у каждого), берут на abordаж линейный корабль, имеющий 4 повреждения – запас прочности **3 единицы** (7(максимальный запас прочности) – 4(уже полученные повреждения)).

Таким образом, **первая часть очков abordажу** составляет **6 очков** у атакующего Игрока (3+3), и **3 очка** у защищаемого Игрока (оставшийся запас прочности линейного корабля).

По итогам броска кубиков **атакующий Игрок** получил **1 дополнительное очко abordажу**, а **защищаемый Игрок** – **2 дополнительных очка abordажу**. Итоговое количество очков abordажу у атакующего Игрока составляет 7 (6+1), а у защищаемого Игрока – 5 (3+2). Победил атакующий Игрок.

Однако у атакующего Игрока осталось всего **2 очка общего запаса прочности** (7 очков победителя – 5 очков побеждённого), на 3 кораблика.

Теперь победитель должен решить, какому кораблику и сколько единиц из оставшегося запаса прочности он отдаст, а каким корабликом пожертвует. В данном случае Игрок может оставить по одной единице запаса прочности двум корабликам, а третий утопить. А может пожертвовать двумя корабликами, зато запас прочности оставшегося составит уже 2 единицы. Как поступить – решайте, исходя из сложившейся обстановки.

После того, как оставшийся запас прочности распределён, победитель забирает себе карточки всех уцелевших корабликов, и устанавливает на кораблики свои флаги. Уничтоженные кораблики снимаются с игрового поля, а на карточках уцелевших отмечаются изменения их запаса прочности по итогам abordажу.

Ходит после проведения abordажу могут только те кораблики, которые ещё не перемещались в текущем ходу.

В следующем разделе Вы узнаете, как ремонтировать кораблики.

рабликів (тобто, його не вистачає навіть для того, щоб залишити кожному з корабликів по одній одиниці запаса міцності)?

Тоді Вам доведеться вирішувати, яким з корабликів пожертвувати.

Приклад. Два непошкоджених брига (запас міцності по 3 одиниці у кожного), беруть на abordаж лінійний корабель, який має 4 ушкодження – запас міцності **3 одиниці** (7(максимальний запас міцності) – 4(вже отримані ушкодження)).

Таким чином, **перша частина очок abordажу** становить **6 очок** у атакуючого Гравця (3+3), і **3 очки** у Гравця, що захищається (залишок запаса міцності лінійного корабля).

За підсумками кидка кубиків **атакуючий Гравець** отримав **1 додаткове очко abordажу**, а **Гравець, що захищається** – **2 додаткових очка abordажу**. Підсумкова кількість очок abordажу у атакуючого гравця складає 7 (6+1), а у Гравця, що захищається – 5 (3+2). Переміг атакуючий Гравець.

Однак у атакуючого Гравця залишилося всього **2 очки загального запаса міцності** (7 очок переможця – 5 очок переможеного), на 3 кораблика.

Тепер переможець повинен вирішити, якому кораблику і скільки одиниць із загального запаса міцності, що залишився, він віддасть, а яким корабликом пожертвує. В даному випадку Гравець може залишити по одній одиниці запаса міцності двом корабликам, а третій втопити. А може пожертвувати двома корабликами, але запас міцності того кораблика, що залишився, складе вже 2 одиниці. Як вчинити – вирішуйте, виходячи із обставин, що склалися.

Після того, як загальний запас міцності, що залишився, розподілений, переможець забирає собі картки всіх уцілілих корабликів, і встановлює на кораблики свої прапори. Знищені кораблики знімаються з ігрового поля, а на картках уцілілих відзначаються зміни їх запаса міцності за підсумками abordажу.

Пересуватися після проведення abordажу можуть тільки ті кораблики, які ще не пересувалися у поточному ходу.

У наступному розділі Ви дізнаєтеся, як ремонтувати кораблики.

VI. Не кочегары мы, но плотники...



Общие правила восстановления запаса прочности корабликов.

Восстановить запас прочности можно у любого ещё не потопленного кораблика.

Запас прочности восстанавливается в портах, которые защищают принадлежащие Игроку форты.

Игрок не обязан держать кораблик в порту до полного восстановления, и имеет право прекратить ремонт раньше.

Чтобы восстановить (полностью, или частично) запас

прочности кораблика, его нужно привести в порт любого своего форта, и там кораблик должен находиться столько ходов, сколько "пробоин" необходимо залатать.

В тот ход, когда кораблик заходит в порт, с его мачты снимается флаг, а со следующего хода начинается ремонт.

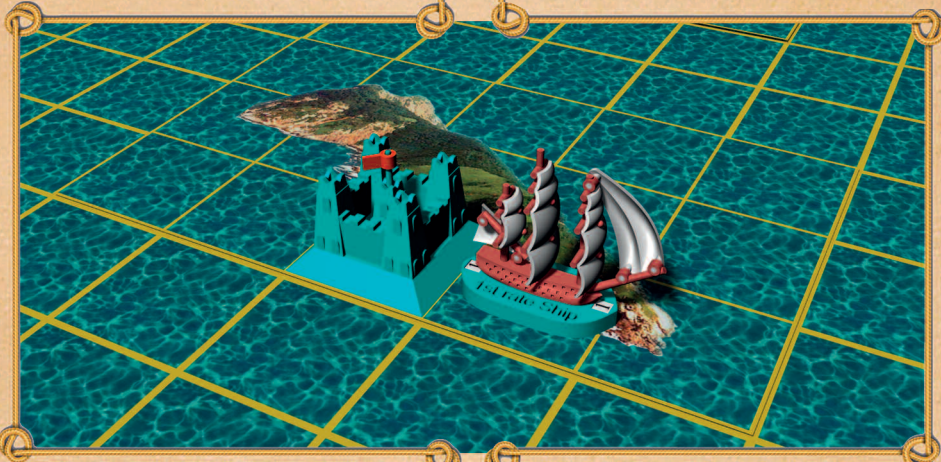
При ремонте у кораблика восстанавливается по одной единице запаса прочности за каждый ход, который кораблик простоял в порту на ремонте. Также каждый ход снимается по одной фишке красного цвета с карточки кораблика.

Кораблик, который стоит в порту на ремонте, ходит и стрелять не может. Однако по нему огонь вести можно.

Брать на бордаж ремонтирующийся кораблик запрещено.

Когда Игрок посчитал нужным окончить ремонт – он объявляет об этом другим Игрокам, и возвращает на мачту кораблика флаг. Объявляют об окончании ремонта Игрок может только тогда, когда ход перешёл к нему. В этот ход кораблик ещё не может ходить, но уже может стрелять.

Ход, когда на кораблике поднят флаг, не засчитывается при ремонте, и запас прочности в этот ход уже не восстанавливается.



VI. Не кочегари ми, але теслярі...



Загальні правила відновлення запасу міцності корабликів.

Відновити запас міцності можна у будь-якого ще не потопленого кораблика.

Запас міцності відновлюється в портах, які захищають форти, що належать Гравцеві.

Гравець не зобов'язаний тримати кораблик в порту до повного відновлення, і має право припинити ремонт раніше.

Щоб відновити (повністю, або частково) запас міцності кораблика, його

потрібно привести в порт будь-якого свого форта, і там кораблик повинен знаходитися стільки ходів, скільки "пробоїн" необхідно заладати.

У той хід, коли кораблик заходить в порт, з його щогли знімається прапор, а з наступного ходу починається ремонт.

При ремонті у кораблика відновлюється по одній одиниці запасу міцності за кожен хід, який кораблик простояв у порту на ремонті. Також кожен хід знімається по одній фішці червоного кольору з картки кораблика.

Кораблик, що стоїть у порту на ремонті, пересуватися і стріляти не може. Однак по ньому вогонь вести можна.

Брати на бордаж кораблик, що ремонтується, заборонено.

Коли Гравець вважає за потрібне закінчити ремонт – він оголошує про це іншим Гравцям, і повертає на щоглу кораблика прапор. Оголошувати про закінчення ремонту Гравець може тільки тоді, коли хід перейшов до нього. У цей хід кораблик ще не може пересуватися, але вже може стріляти.

Хід, коли на кораблику піднято прапор, не зараховується при ремонті, і запас міцності в цей хід уже не відновлюється.

VII. Корабли штурмуют бастионы

Атакуя форты противника, Вы лишаете его возможностей для ремонта корабликов, а при удаче - можете увеличить число собственных морских баз.



Общие правила разрушения и захвата фортов.

Форты имеют запас прочности – 3 единицы. За каждое нанесённое форту повреждение рядом с ним выкладывается одна фишка красного цвета (карточек, как Вы помните, у фортов нет).



Разрушение фортов.

Артиллерийским огнём корабликов Игроки могут разрушать форты других Игроков, а также форты в нейтральных портах. Когда запас прочности форта становится равен нулю – форт считается разрушенным.

После разрушения, с форта снимается флаг Игрока, которому принадлежал форт. Все корабли, которые находились на ремонте в порту в тот ход, когда форт такого порта был разрушен – считаются уничтоженными и убираются с игрового поля.

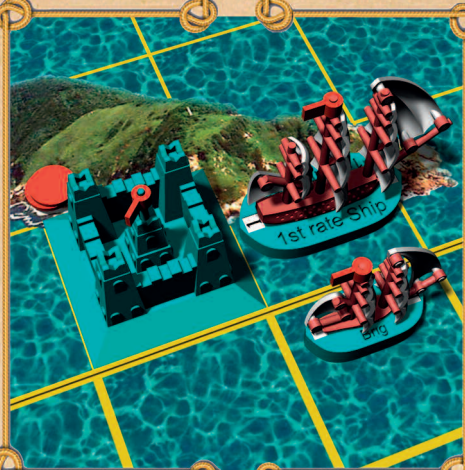
После разрушения форта, порт, который такой форт защищал, по-прежнему служит защитой от иторма, но ремонтировать кораблики в нём нельзя.



Ремонт фортов.

Форты, запас прочности которых ещё не исчерпан окончательно, можно ремонтировать. Для этого в акваторию порта, форт которого Игрок хочет отремонтировать, он должен ввести не менее двух своих корабликов.

В тот же ход, когда Игрок, привёл кораблики в акваторию порта, он объявляет, что кораблики будут чинить форт, и снимает с их карточки маркеры движения – фишки зелёного цвета. Кораблики, которые участвуют в ремонте, ходит во время ремонта не могут, но могут стрелять.



VII. Кораблі штурмують бастиони

Атакуючи форти супротивника, Ви позбавляєте його можливостей для ремонту корабликів, а при успіху - можете збільшити кількість власних морських баз.



Загальні правила руйнування і захоплення фортів.

Форти мають запас міцності - 3 одиниці. За кожне завдане форту пошкодження поряд з ним викладеться одна фішка червоного кольору (карток, як Ви пам'ятаєте, у фортів немає).



Руйнування фортів.

Артилерійським вогнем корабликів Гравців можуть руйнувати форти інших Гравців, а також форти в нейтральних портах. Коли запас міцності форта дорівнює нулю - форт вважається зруйнованим.

Після руйнування, з форта знімається прапор Гравця, якому належав форт. Всі кораблі, які знаходилися на ремонті в порту у той хід, коли форт такого порту був зруйнований - вважаються знищеними і прибираються з ігрового поля.

Після руйнування форта, порт, що захищав такий форт, як і раніше слугує захистом від иторму, але ремонтувати кораблики в ньому не можна.



Ремонт фортів.

Форти, запас міцності яких ще не вичерпаний остаточно, можна ремонтувати. Для цього в акваторію порту, форт якого Гравець хоче відремонтувати, він повинен привести не менше двох своїх корабликів.

В той же хід, коли Гравець, привів кораблики до акваторії порту, він оголошує, що кораблики будуть лагодити форт, і знімає з їх картки маркери руху - фішки зеленого кольору. Кораблики, що беруть участь у ремонті, пересуватись під час ремонту не можуть, але можуть стріляти.

Со следующего хода начинается ремонт форта. За каждый ход, который ремонтирующие кораблики простоят в порту, у форта восстанавливается одна единица запаса прочности. При этом от форта убирается одна фишка красного цвета.

Если в течение хода в акватории порта находятся как ремонтирующие кораблики, так и кораблики противника (даже если они в этот же ход будут утоплены) – этот ход не засчитывается при ремонте, и увеличение запаса прочности форта не происходит.

Ремонт может в любой момент быть прерван по решению Игрока. О своём решении он объявляет в свой ход остальным Игрокам, и возвращает на карточки корабликов маркеры движения – фишки зелёного цвета. Такой ход при ремонте не засчитывается.

Кораблики, участвовавшие в ремонте, не могут ходить в тот ход, когда был прекращён ремонт, но могут стрелять.

Если, во время ремонта, форт был разрушен артиллерийским огнём противника, то кораблики, которые участвовали в ремонте, теряют по 1 единице запаса прочности – в связи с гибелью части команды, посланной для ремонта форта.



Восстановление разрушенного форта.

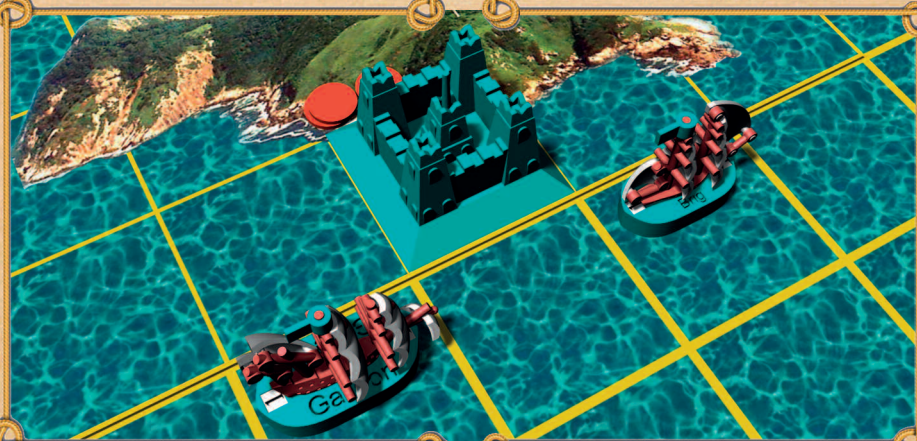
Разрушенный форт можно восстановить.

Делать это может любой Игрок – как тот, которому форт принадлежал ранее, так и его противники.

Восстановление форта происходит по таким же правилам, как и его ремонт.

Когда Игрок восстановил не менее двух единиц запаса прочности форта – он имеет право установить на форт свой флаг, и такой форт становится собственностью Игрока, восстановившего его.

После возвращения форта флагу такой форт снова может стрелять.



З наступного ходу починається ремонт форту. За кожен хід, який кораблики, що ремонтують форт, простоят у порту, у форту відновлюється одна одиниця запаса міцності. При цьому від форту прибирається одна фішка червоного кольору.

Якщо протягом ходу в акваторії порту знаходяться як кораблики, що ремонтують форт, так і кораблики противника (навіть якщо вони в цей же хід будуть втоплені) – цей хід не зараховується при ремонті, і збільшення запаса міцності форту не відбувається.

Ремонт може бути в будь-який момент перерваний за рішенням Гравця. Про своє рішення він оголошує в свій хід іншим Гравцям, і повертає на картки корабликів маркери руху – фішки зеленого кольору. Такий хід при ремонті не зараховується.

Кораблики, що брали участь в ремонті, не можуть ходити в той хід, коли був припинений ремонт, але можуть стріляти.

Якщо під час ремонту форт був зруйнований артилерійським вогнем супротивника, то кораблики, що брали участь у ремонті, втрачають по 1 одиниці запаса міцності – у зв'язку із загубеллю частини команди, відправлений для ремонту форту.



Відновлення зруйнованого форту.

Зруйнований форт можна відновити. Ро-

бити це може будь-який Гравець – як той, якому форт належав раніше, так і його противники.

Відновлення форту відбувається за такими ж правилами, як і його ремонт.

Коли Гравець відновив не менше

двох одиниць запаса міцності форту – він має право встановити на форт свій прапор, і такий форт стає власністю Гравця, що відновив його.

Після повернення форту прапору, такий форт знову може стріляти.

Капитан



Штурм форта.

В штурме форта имеют право участвовать кораблики, стоящие в акватории порта, который защищает такой форт.

Игрок, который хочет взять форт штурмом, объявляет об этом, и называет кораблики, которыми собирается штурмовать форт. Такой Игрок будет атакующим Игроком.

Игрок, которому принадлежит форт (защитающийся Игрок), имеет право использовать для его защиты при

штурме свои кораблики, стоящие в акватории того же порта. Это именно право, а не обязанность Игрока. Т.е., он может использовать для защиты все кораблики, находящиеся в порту, часть таких корабликов, или вообще их не использовать. О том, какие кораблики защитающийся Игрок будет использовать для защиты форта при штурме, он объявляет после того, как атакующий Игрок объявил о том, что он штурмует форт. Ремонтирующиеся кораблики в защите форта участвовать не могут. Объявить об окончании их ремонта защитающийся Игрок так же не может.

Результат штурма определяется по тем же правилам, что и результат абордажа – т.е. каждый из участвующих в штурме корабликов и форт имеют **очки штурма**, равные их оставшемуся запасу прочности, а так же **дополнительные очки штурма**, которые определяются броском кубика. Победителем в штурме будет тот Игрок, у которого **общая сумма очков штурма** окажется больше.

Дополнительные очки штурма определяются таким образом:

- для корабликов – если на кубике выпало 1 или 2 – Игрок получает 0 дополнительных очков штурма, если 3 или 4 – 1 дополнительное очко штурма, если 5 или 6 – 2 дополнительных очка штурма;
- для форта – если на кубике выпало 1 или 2 – 1 дополнительное очко штурма, если 3 или 4 – 3 дополнительных очка штурма, если 5 или 6 – 5 дополнительных очков штурма.

Форт имеет преимущество, поскольку его



Капитан



Штурм форту.

У штурмі форту мають право брати участь кораблики, що стоять в акваторії порту, який захищає такий форт.

Гравець, який хоче взяти форт штурмом, оголошує про це, і називає кораблики, якими зби-

рається штурмувати форт. Такий Гравець буде атакуючим Гравцем.

Гравець, якому належить форт (Гравець-захисник), має право використовувати для його захисту при штурмі свої кораблики, що

стоять в акваторії того ж порту. Це саме право, а не обов'язок Гравця. Тобто, він може використовувати для захисту все кораблики, що знаходяться в порту, частина таких корабликів, або взагалі їх не використовувати. Про те, які кораблики Гравець-захисник буде використовувати для захисту форту при штурмі, він оголошує після того, як атакуючий Гравець оголосив про те, що він штурмує форт. Корабліки, що ремонтуються, у захисті форту брати участь не можуть. Оголосити про закінчення їх ремонту Гравець-захисник так само не може.

Результат штурму визначається за тими ж правилами, що і **результат абордажу** – тобто кожен з корабликів, що беруть участь у штурмі, а також форт мають **очки штурму**, рівні їх залишковому запасу міцності, і **додаткові очки штурму**, які визначаються кидком кубика. Переможцем у штурмі буде той Гравець, у якого **загальна сума очок штурму** виявиться більше.

Додаткові очки штурму визначаються таким чином:

- для корабликів – якщо на кубіку випало 1 або 2 – Гравець отримує 0 додаткових очок штурму, якщо 3 або 4 – 1 додаткове очко штурму, якщо 5 або 6 – 2 додаткові очки штурму;
- для форту – якщо на кубіку випало 1 або 2 – 1 додаткове очко штурму, якщо 3 або 4 – 3 додаткові очки штурму, якщо 5 або 6 – 5 додаткових очок штурму.

Форт має перевагу, оскільки його високі мурі і вежі створюють атакуючим додаткові перешкоди.

высокие стены и башни создают атакующим дополнительные препятствия.



Результаты штурма форта при победе атакующего Игрока.

Если победила атакующая сторона, то к ней переходит форт, на котором устанавливается флаг победителя.

Атакующий Игрок распределяет **оставшийся запас прочности** между **фортом** и своими **кораблями**, участвовавшими в штурме. **Оставшийся запас прочности** определяется как **разница между суммой очков штурма победителя, и суммой очков штурма проигравшего**. Правила распределения такие же, как и при абордаже.

Кораблики защищавшегося Игрока, которые участвовали в защите форта, не переходят к победителю, но их оставшийся запас прочности становится равным единице у каждого из кораблей – их команды почти полностью легли на стенах форта. Если у корабля до штурма оставалась только одна единица запаса прочности – такой корабль считается уничтоженным, и снимается с игрового поля.

Если в порту находились кораблики, которые ремонтируются, и в тот ход, когда происходил штурм, их ремонт не был прекращён – такие кораблики становятся добычей атакующего Игрока. Их запас прочности остаётся таким же, каким и был, а их карточки передаются атакующему Игроку.



Результаты штурма форта при победе защищавшегося Игрока.

Если победил защищающийся Игрок, то он должен распределить между своими **кораблями** и **фортом оставшийся запас прочности**, который рассчитывается как **разница между суммой очков штурма победителя, и суммой очков штурма побеждённого**. Правила распределения такие же, как и при абордаже.

Кораблики атакующего Игрока, которые участвовали в штурме форта, не переходят к защищавшемуся Игроку, но их оставшийся запас прочности становится равным единице у каждого из кораблей. Если у корабля до штурма оставалась только одна единица запаса прочности – такой корабль считается уничтоженным, и снимается с игрового поля.

Если в порту во время штурма ремонтировались кораблики – их запас прочности не меняется. Ход, во время которого происходил штурм, при ремонте не засчитывается.



Результаты штурма форта при перемозі атакующого гравця.

Якщо перемогла атакуюча сторона, то до неї переходить форт, на якому встановлюється прапор переможця.

Атакуючий Гравець розподіляє **залишковий запас міцності** між **фортом** і своїми **кораблями**, що брали участь у штурмі. **Залишковий запас міцності** визначається як **різниця між сумою очок штурму переможця, і сумою очок штурму переможеного**. Правила розподілу такі ж, як і при абордажі.

Кораблики Гравця-захисника, що брали участь у захисті форта, не переходять до переможця, але їх залишок запаса міцності стає рівним одиниці у кожного з кораблів – їх команди майже повністю полягли на мурах форта. Якщо у корабля до штурму залишалася тільки одна одиниця запаса міцності – такий корабль вважається знищеним, і знімається з ігрового поля.

Якщо в порту перебували кораблики, які ремонтуються, і в той хід, коли відбувався штурм, їх ремонт не був припинений – такі кораблики стають здобиччю атакуючого гравця. Їх запас міцності залишається таким же, яким і був, а їхні картки передаються атакуючому Гравцю.



Результаты штурма форта при перемозі Гравця-захисника.

Якщо переміг Гравець-захисник, він повинен розподілити між своїми **кораблями** і **фортом залишковий запас міцності**, який розраховується як **різниця між сумою очок штурму переможця, і сумою очок штурму переможеного**. Правила розподілу такі ж, як і при абордажі.

Кораблики атакуючого Гравця, що брали участь у штурмі форта, не переходять до Гравця-захисника, але залишок їх запаса міцності стає рівним одиниці у кожного з кораблів. Якщо у корабля до штурму залишалася тільки одна одиниця запаса міцності – такий корабль вважається знищеним, і знімається з ігрового поля.

Якщо в порту під час штурму ремонтувалися кораблики – їх запас міцності не змінюється. Хід, під час якого відбувався штурм, при ремонті не зараховується.

VIII. Вперёд, к победе!

Сценарий задаёт условия, в которых Игроки начинают игру, и устанавливает цель игры – достигнув её, Вы станете победителем.

Мы предлагаем Вам несколько сценариев игры, где Вы сможете продемонстрировать все приобретённые навыки, и доказать, что именно Вы – настоящий повелитель морских просторов. В дальнейшем Вы и сами сможете разрабатывать собственные сценарии игры – главное, не забывайте, что сценарий должен давать шанс на победу всем Игрокам.

Сценарий “Океан в огне”

Сценарий всеобщей войны на всём пространстве игрового поля. Участвуют кораблики всех видов. Безкомпромиссная борьба на взаимное уничтожение, в которой Вы должны принести победу своей державе – ведь в мире может быть лишь одна Владычица Морей.



Цель игры: уничтожить силы противника, и взять под контроль всё игровое поле.

Количество Игроков: 2 – 4.

Условия победы:

1. Захватить Королевский порт противника (при игре вдвоём). Для захвата Королевского порта необходимо, чтобы один кораблик Игрока простоял там четыре хода подряд, или два кораблика Игрока простояли два хода подряд. Ход, во время которого кораблики вошли в акваторию Королевского порта, не засчитывается.

2. У противника не осталось корабликов.

3. Захвачен или разрушен последний оставшийся у Ваших противников форт, и в течение трёх следующих ходов никто из них не смог захватить или восстановить этот же, или другой форт (при игре более чем двух Игроков).

Победителем становится Игрок (или

VIII. Вперед, до победы!

Сценарий визначає умови, у яких Гравці починають гру, і встановлює мету гри - досягнувши її, Ви станете переможцем.

Ми пропонуємо Вам кілька сценаріїв гри, де Ви зможете продемонструвати Ваші здібності, і довести, що саме Ви - справжній повелитель морських просторів. В подальшому Ви і самі зможете розробляти власні сценарії гри - головне, не забувайте, що сценарій повинен давати шанс на перемогу усім Гравцям.

Сценарій “Океан у вогні”

Сценарій всеохоплюючої війни на всьому просторі ігрового поля. Використовуються кораблики всіх видів. Безкомпромисна боротьба на взаємне знищення, у якій Ви повинні принести перемогу своїй державі - адже в світі може бути лише одна Володарка морів.



Мета гри: знищити сили противника, і взяти під контроль усе ігрове поле.

Кількість Гравців: 2 - 4.

Умови перемоги:

1. Захопити Королівський порт противника (при грі вдвох). Для захоплення Королівського порту необхідно, щоб один кораблик Гравця простояв там чотири ходи підряд, або два кораблика Гравця простояли два ходи підряд. Хід, під час якого кораблики увійшли в акваторію Королівського порту, не зараховується.

2. У супротивника не залишилося корабликів.

3. Захоплений або зруйнований останній форт, що залишився у Ваших супротивників, і протягом трьох наступних ходів ніхто з них не зміг захопити або відновити цей же, або інший форт (при грі більше ніж двох Гравців).

Переможцем стає Гравець (або союз



Фрагмент картини І.Айвазовського
“Синопський бій”

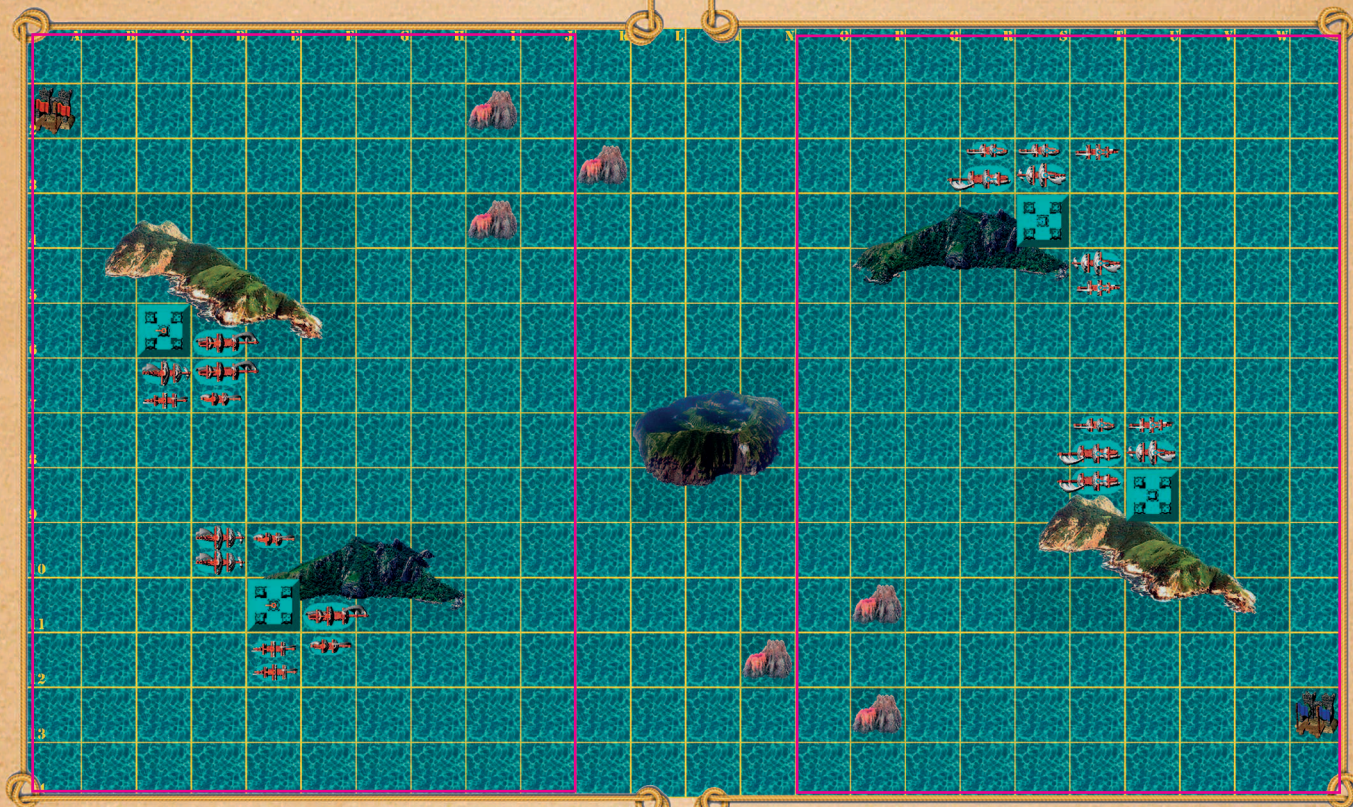
Фрагмент картини І.Айвазовського
“Синопський бій”

союз Игроков), первым выполнивший одно из условий победы.

Очередность хода: определяется броском кубика по общим правилам игры.

Первоначальная расстановка:

Расположение накладных элементов на игровом поле выполняется с соблюдением всех правил, изложенных ранее.



Игровое поле делится на сектора по числу Игроков, участвующих в игре. Сектора могут охватывать всё игровое поле, или на нём могут оставаться квадраты, не входящие в сектора (нейтральные воды). Но сектора обязательно должны быть равными для всех Игроков (на рисунке – пример первоначальной расстановки, пурпурной линией показано деление игрового поля на сектора).

Накладные элементы (кроме фортов и минных полей), расставляются по взаимной договорённости Игроков, но таким образом, что бы в секторе каждого из Игроков была возможность установить форты. Как вариант – каждому из Игроков выдаётся равное число карточек островов для размещения их по собственному усмотрению в принадлежащем Игроку секторе игрового поля.

После размещения островов, Игроки по собственному усмотрению размещают в своих секторах форты. При подготовке к игре фортов должно быть поровну у всех Игроков. Если количество Игроков не позволяет разделить форты

Гравців), що першим виконав одну з умов перемоги.

Черговість ходу: визначається кидком кубика за загальними правилами гри.

Первісна розстановка:

Розташування накладних елементів на ігровому полі виконується з дотриманням всіх правил, викладених раніше.

Ігрове поле розподіляється на сектори за кількістю Гравців, що беруть участь у грі. Сектори можуть охоплювати усе ігрове поле, або на ньому можуть залишитися квадрати, що не входять до секторів (нейтральні води). Але сектори обов'язково повинні бути рівними для всіх Гравців (на малюнку – приклад первісної розстановки, пурпуровою лінією позначено поділ ігрового поля на сектори).

Накладні елементи (крім фортів і мінних полів), розставляються за взаємною домовленістю Гравців, але таким чином, що б у секторі кожного з Гравців була можливість встановити форти. Як варіант - кожному з Гравців видається рівна кількість карток островів для розміщення їх на власний розсуд у секторі ігрового поля, що належить такому Гравцю.

Після розміщення островів, Гравці на власний розсуд розміщують у своїх секторах форти. При підготовці до гри фортів повинно бути порівну у всіх Гравців. Якщо кількість Гравців не дозволяє розділити форти порівну між усіма Гравцями (наприклад, Гравців трое, а фортів - 4)

поровну между всеми Игроками (например, Игроков трое, а фортов - 4) – лишние форты в игре не используются.

Если в Игре участвуют два Игрока – то, после расстановки фортов, на игровом поле размещаются карточки Королевских портов. Если Игроков больше двух – Королевские порты на игровом поле не размещаются.

Сектора имеют значение только для расстановки накладных элементов. После начала игры Игроки свободно могут перемещать кораблики по всему игровому полю, независимо от того, какой сектор какому Игроку принадлежал при расстановке.

Количество корабликов на момент начала игры должно быть равным у всех Игроков (как по общему числу корабликов, так и по числу корабликов каждого вида).

Если Игроков больше двух, то применяются следующие **дополнительные правила**:

1. До начала игрового этапа Игроки договариваются о взаимоотношениях между собой: игра идёт “два-на-два”, “два-на-одного”, “три-на-одного”, “каждый за себя”. Менять установленный порядок после начала игрового этапа запрещается.

2. Если выбран любой вариант игры, кроме “каждый за себя” - Игроки на одной стороне действуют как союзники на протяжении всего игрового этапа. Отказ от союза невозможен. Союзники имеют право ремонтировать свои кораблики в портах друг друга.

Победителем может стать как Игрок, оставшийся в одиночестве, так и союз Игроков.

3. Если выбран вариант игры “каждый за себя” - Игроки имеют право заключать между собой временные союзы. После заключения временного союза нападать на кораблики союзника запрещается. Кораблики союзников могут ремонтироваться в портах друг друга. Временный союз может быть разорван по желанию одного из Игроков, о чём он должен предупредить партнёра по союзу не менее, чем за 1 полный ход до разрыва союза – т.е., Игрок должен объявить о разрыве союза до того, как остальные Игроки начали совершать игровые действия, а со следующего хода союз будет считаться разорванным. Если хотя бы один Игрок уже выполнил в этом ходу игровые действия – объявлять в этот же ход о разрыве союза нельзя.

Игрок, кораблики которого ремонтировались у бывшего союзника, должен прекратить их ремонт в тот же ход, когда было объявлено о разрыве союза. Если этого не сделано – Игрок, в

- зайві форти у грі не використовуються.

Якщо у Грі беруть участь два Гравця - то, після розстановки фортів, на ігровому полі розміщуються картки Королівських портів. Якщо Гравців більше двох - Королівські порти на ігровому полі не розміщуються.

Сектора мають значення тільки для розстановки накладних елементів. Після початку гри Гравці вільно можуть пересувати кораблики по всьому ігровому полю, незалежно від того, який сектор якому Гравцеві належав при розстановці.

Кількість корабликів на момент початку гри має бути рівною у всіх Гравців (як за загальним числом корабликів, так і по числу корабликів кожного виду).

Якщо Гравців більше двох, то застосовуються такі **додаткові правила**:

1. До початку ігрового етапу Гравці домовляються про взаємини між собою: гра йде “два-на-два”, “два-на-одного”, “три-на-одного”, “кожен за себе”. Змінювати встановлений порядок після початку ігрового етапу забороняється.

2. Якщо обраний будь-який варіант гри, крім “кожен за себе” - Гравці на одному боці діють як союзники протягом усього ігрового етапу. Відмова від союзу неможлива. Союзники мають право ремонтувати свої кораблики в портах один одного.

Переможцем може стати як Гравець, що залишився на самоті, так і союз Гравців.

3. Якщо обраний варіант гри “кожен за себе” - Гравці мають право укласти між собою тимчасові союзи. Після укладення тимчасового союзу напасти на кораблики союзника забороняється. Кораблики союзників можуть ремонтуватися в портах один одного. Тимчасовий союз може бути розірваний за бажанням одного з Гравців, про що він повинен попередити партнера по союзу не менше, ніж за 1 повний хід до розриву союзу - тобто, Гравець повинен оголосити про розрив союзу до того, як інші Гравці почали здійснювати ігрові дії, а з наступного ходу союз буде вважатися розірваним. Якщо хоча б один Гравець вже виконав в цьому ході ігрові дії - оголошувати в цей же хід про розрив союзу не можна.

Гравець, кораблики якого ремонтувалися у колишнього союзника, повинен припинити їх ремонт в той же хід, коли було оголошено про розрив союзу. Якщо цього не зроблено - Гравець, в порту якого кораблики ремонтувалися, має право забрати їх собі.

Якщо один з Гравців втратив всі свої форти, і не зміг захопити хоча-б один форт протягом наступних 3-х ходів - такий Гравець вибу-

порту которого кораблики ремонтировались, имеет право забрать их себе.

Если один из Игроков потерял все свои форты, и не смог захватить хотя-бы один форт в течение следующих 3-х ходов – такой Игрок выбывает из игры, а его кораблики убираются с игрового поля.

Победителем в игре “каждый за себя” может стать только один Игрок.

Сценарий

“Дари удачу нам в бою, Весёлый Роджер!”

Какая же морская баталия без пиратов? На мачте вьётся Весёлый Роджер (чёрный пиратский флаг с черепом и костью), в одной руке подозрная труба, в другой – абордажная сабля, вокруг – верная компания отчаянных головорезов, впереди – испанский галеон, набитый сокровищами, и его команда жалких неумёх, готовых сдать врагу после первого же залпа. Что ещё нужно настоящему мужчине? Пожалуй, только прекрасная подруга, ждущая на берегу – и пиратская жизнь удалась.

Мы тоже предоставим Вам возможность почувствовать себя в шкуре пирата. Вот только... Только Вам придётся столкнуться с тем, что жизнь пирата не так легка и беззаботна, как кажется на первый взгляд. В наличии, из всего вышперечисленного – только головорезы, подозрная труба, сабля, и сокровища на галеоне. А с остальным – большие проблемы.

Испанские неумёхи? Наверняка где-то они есть, но только не в командах кораблей Золотого Флота Его Величества Короля Испании¹⁰. Во времена расцвета пиратства – XVI-XVII века – испанцы – это умелые воины, бросившие к ногам своего короля половину Европы. А морская пехота Испании – вообще ночной кошмар любого противника. Испания первой в Европе создала морскую пехоту, как специальное подразделение, и организовала соответствующее обучение солдат, служивших в ней. Поэтому захватить галеоны Золотого флота сложно. Очень сложно!

А ведь помимо всего прочего, их ещё надо и найти. Испанцы отнюдь не имели привычки объезжать на всём Карибское море: “Вниманию уважаемых флибустьеров¹¹! Золотой Флот Его

¹⁰ Золотой Флот (он же - Flota de Indias, Флот Индий) - флот больших испанских галеонов, занимавшихся в XVI—XVIII веках перевозкой в Испанию сокровищ Нового Света.

¹¹ Флибустьеры - пираты, действовавшие в бассейне Карибского моря в XVI—XVIII веках.

вае з гри, а його кораблики прибираються з ігрового поля.

Переможцем у гри “кожний за себе” може стати тільки один Гравець.

Сценарій

“Дарує вдачу нам в бою Веселий Роджер!”

Яка ж морська баталія без піратів? На щоглі в'ється Веселий Роджер (чорний піратський прапор з черепом і кістками), в одній руці підзорна труба, в іншій - абордажна шабля, навколо - вірна компанія відчайдушних головорізів, попереду - іспанський галеон, набитий скарбами, і його команда жалюгідних незграб, готових здатися ворогові після першого ж залпу. Що ще потрібно справжньому чоловікові? Мабуть, тільки чарівна подруга, що чекає на березі - і піратська життя вдалося.

Ми теж надамо Вам можливість відчути себе у шкурі пірата. От тільки ... Тільки Вам доведеться зіткнутися з тим, що життя пірата не так вже легке й безтурботне, як здається на перший погляд. В наявності, з усього перерахованого вище - тільки головорізи, підзорна труба, шабля, і скарби на галеоні. А з рештою - великі проблеми.

Іспанські незграби? Напевно десь вони є, але тільки не у командах кораблів Золотого Флоту Його Величності Короля Іспанії¹⁰. За часів розквіту піратства - XVI-XVII століття - іспанці - це вправні воїни, що кинули до ніг свого короля половину Європи. А морська піхота Іспанії - взагалі нічний жах будь-якого супротивника. Іспанія першою в Європі створила морську піхоту, як спеціальний підрозділ, і організувала відповідне навчання солдатів, що служили в ній. Тому захопити галеони Золотого флоту складно. Дуже складно!

Адже, крім усього іншого, їх ще треба і знайти. Іспанці аж ніяк не мали звички оголошувати на усе Карибське море: “До уваги шановних флібустьєрів¹¹! Золотий Флот Його Величності

¹⁰ Золотий Флот (він же - он же - Flota de Indias, Флот Індій) – флот великих іспанських галеонів, що займалися у XVI—XVIII століттях перевезенням до Іспанії скарбів з Нового Світу.

¹¹ Флібустьєри – пірати, що діяли у басейні Карибського моря у XVI—XVIII століттях.

Величества проследует в Кадис такого-то числа. Джентльменов удачи просим занимать очередь на абордаж согласно купленных билетов”.

Недаром пираты предпочитали грабить торговые корабли – там и команда меньше, и боевые умения у неї куда ниже, и просто попадаються торговці в море чаще. На галеоны Золотого Флота пираты нападали, лишь собрав силы нескольких кораблей, и располагая достоверной информацией, где и когда выйдет в путь опасная, но заманчивая добыча.

Впрочем, все эти трудности с лихвой искупались одним обстоятельством – баснословным размером главного приза. Ведь пираты занимались своим ремеслом отнюдь не из любви к искусству. Желание вырваться из нищеты, вернуться в Европу богатым человеком – вот главная причина того, почему большинство корсаров выбрало свою профессию. А галеон Золотого Флота – добыча из добыч.

Кроме того, несмотря на все трудности, шансы пиратов на захват галеона были весьма высоки вследствие двух существенных преимуществ перед испанцами. Первым преимуществом пиратов было то, что они могли сформировать большие абордажные команды – ведь пиратские корабли через океан не отправлялись, и запасы воды и провианта на несколько месяцев им были совершенно ни к чему. Вторым преимуществом – «полуторные» команды испанских артиллеристов (мы о них ранее уже писали). Пока испанцы воюют с пиратским кораблём орудиями одного борта – с противоположного борта к ним на абордаж уже заходит другой флибустьер. Ну и, разумеется, та самая пиратская удача – ненадёжная, но такая необходимая спутница любого пирата. Ведь Золотой Флот мог попасть в бурю – и корабли тогда расшвыряет по всему Карибскому морю. А одинокий галеон – желанная добыча для морских волков.

Все эти нюансы нашли своё отражение в правилах нашего сценария, с которым Вы сейчас и ознакомитесь.

Ах да, последний штрих – Весёлый Роджер на мачте. С ним тоже всё непросто. Взгляните на рисунок – на нём изображён самый настоящий пиратский корабль. Причём не придуманный современным художником, а абсолютно реальный. У него и название есть – Галеон “Золотая лань” “Золотая лань”. Но на его мачтах отнюдь не чёр-

прямуватиме до Кадісу такого-то числа. Джентльменів вдачі просимо займати чергу на абордаж згідно придбаних квитків”.

Недарма пираты воліли грабувати торгові кораблі - там і команда менше, і бойові навички у неї куди нижче, і просто трапляються торговці у море частіше. На галеони Золотого Флоту пираты нападали, лише зібравши сили декількох кораблів, і володіючи достовірною інформацією, де і коли вирушить у дорогу небезпечна, але приваблива здобич.

Втім, всі ці труднощі компенсувалися однією обставиною - нечуваними розміром головного призу. Адже пираты займалися своїм ремеслом зовсім не з любові до мистецтва. Бажання вирватися з убогості, повернутися до Європи заможною людиною - ось головна причина того, чому більшість корсарів обирало свою професію. А галеон Золотого Флоту – здобич зі здобичі.

Крім того, незважаючи на усі труднощі, шанси піратів на захоплення галеону були вельми високі внаслідок двох істотних переваг перед іспанцями. Першою перевагою піратів було те, що вони могли сформувати великі абордажні команди - адже піратські кораблі через океан не відправлялися, і запасы води і провіанту на кілька місяців їм були абсолютно ні до чого. Другою перевагою - «півторашні» команди іспанських артилеристів (ми про них раніше вже писали). Поки іспанці воюють з піратським кораблем гарматами одного борту - з протилежного борту до них на абордаж вже заходить інший флібустьєр. Ну і, зрозуміло, та сама піратська вдача - ненадійна, але така необхідна супутниця будь-якого пірата. Адже Золотий Флот міг потрапити в бурю - і кораблі тоді розкидає по всьому Карибському морю. А самотній галеон - бажана здобич для морських вовків.

Всі ці нюанси знайшли своє відображення у правилах нашого сценарію, з яким Ви зараз і ознайомитесь.

О так, останній штрих - Веселий Роджер на щоглі. З ним теж все непросто. Погляньте на малюнок - на ньому зображений справжнісінький піратський корабель. Причому не вигаданий сучасним художником, а абсолютно реальний. У нього й назва є - “Золота лань”. Але на його щоглах аж ніяк не чорні прапори. Біле полотнище з червоним хрестом - британський прапор. А



Е.В.Войшвилло,
Б.М.Стародубцев
Галеон “Золотая лань”

С.В.Войшвилло,
Б.М.Стародубцев
Галеон “Золота лань”

ные флаги. Белое полотнище с красным крестом – британское знамя. А командує цим корабликом не Джек Воробей, или Хью Одноглазый. Нет, его капитан – сэр Френсис Дрейк, рыцарь, вице-адмирал, один из знаменитых “корсаров Елизаветы”¹². Да-да, именно так – личный пират самой английской королевы. Её Величество вкладывала немалые деньги в оснащение пиратских кораблей. И инвестиции окупались сторицей – только один из походов другого знаменитого корсара – Хокинса – принёс Елизавете прибыль в размере 60% от вложенных денег.

Впрочем, это отнюдь не означает, что Её Величество занималась чем-то постыдным. В те времена большинство государств официально выдавало каперские патенты – разрешения грабить торговые корабли своих врагов – практически всем желающим. Главное – оплати патент, и не забывай делиться награбленным. А уж сколько по морям ходило пиратов, которые официально патента не имели, зато имели тайное покровительство сильных мира сего – и вовсе никто не знает. Достаточно лишь вспомнить, что главная база пиратов в Карибском море – остров Тортуга – не был собственностью берегового братства. Нет, над Тортугой развевался французский флаг – ведь этот остров был колонией Королевства Французского, и управлял им присланный из Франции губернатор.

Таким образом, пиратами становились самые разные люди из самых разных стран. И флаги на их кораблях тоже были разными. А всякий профессиональный пират вообще имел в сундуке целый набор флагов – кто знает, поданным

¹² Корсары Елизаветы – так принято называть ряд мореплавателей времён Её Величества Королевы Англии Елизаветы I (1533 - 1603). Елизавета I по праву занимает видное место в ряду величайших государственных деятелей. Приняв страну в достаточно дезорганизованном состоянии после своего отца, Генриха VIII, Елизавета оставила своим наследникам сильное государство, стремительно восходящее к своему величию.

И во многом это произошло благодаря обширной деятельности королевы, направленной на развитие морского флота Англии. Поощряя торговцев вкладывать деньги в дальние морские экспедиции, и сама подавая им в этом пример, Елизавета I создала условия для бурного роста как торгового, так и военно-морского могущества Англии.

Именно при Елизавете I было подорвано доминирование Испании в Новом Свете. Существенную роль в этом сыграли как раз организованные в Новый Свет военно-морские экспедиции. В ходе таких экспедиций их участники не только совершали географические открытия, но и активно грабили испанские корабли и поселения. А заодно – прокладывали будущие торговые маршруты, и основывали английские поселения, которые со временем и превратили Британию в “Империю, над которой никогда не заходит Солнце”.

командує цим корабликом не Джек Горобець, чи Хью Одноокий. Ні, його капітан - сер Френсіс Дрейк, лицар, віце-адмірал, один із славнозвісних “корсарів Єлизавети”¹². Саме так - особистий пірат самої англійської королеви. Її Величність вкладала чималі гроші в оснащення піратських кораблів. І інвестиції повертались сторицею - тільки один з походів іншого відомого корсара - Хокінса - приніс Єлизаветі прибуток у розмірі 60% від вкладених грошей.

Втім, це аж ніяк не означає, що Її Величність займалась чимось ганебним. У ті часи більшість держав офіційно видавало каперські патенти - дозволи грабувати торгові кораблі своїх ворогів - практично всім бажаючим. Головне – сплати вартість патенту, і не забувай ділитися награбованим. А вже скільки по морях ходило піратів, які офіційного патенту не мали, проте мали таємне заступництво можновладців - і зовсім ніхто не знає. Досить лише згадати, що головна база піратів у Карибському морі - острів Тортуга - не був власністю берегового братства. Ні, над Тортугою майорів французький прапор - адже цей острів був колонією Королівства Французького, і керував ним присланий із Франції губернатор.

Таким чином, піратами ставали самі різні люди з самих різних країн. І прапори на їх кораблях теж були різними. А будь-який професійний пірат взагалі мав у скрині цілий набір прапорів - хто знає, громадянином якої держави доведеться прикинутися завтра. І якщо деякі диваки вирішували підняти на щоглі чорне полотнище - ну що ж, решта піратів ставилися до цього дуже спокійно. Але масового використання чорних прапорів серед флібустьєрів не спостерігалось.

Проте, якщо запитати, яким був піратський

¹² Корсари Єлизавети - так прийнято називати ряд мореплавців часів Її Величності Королеви Англії Єлизавети I (1533 - 1603). Єлизавета I по праву займає чільне місце серед найвидатніших державних діячів. Приймавши країну в досить дезорганізованому стані після свого батька, Генріха VIII, Єлизавета залишила своїм спадкоємцям сильну державу, що стрімко сходить до величі.

І багато в чому це відбулося завдяки значній діяльності королеви, спрямованої на розвиток морського флоту Англії. Заохочуючи торговців вкладати гроші у далекі морські експедиції, і сама подаючи їм у цьому приклад, Єлизавета I створила умови для бурхливого зростання як торговельної, так і військово-морської могутності Англії.

Саме за часів Єлизавети I було підірвано домінування Іспанії у Новому Світі. Істотну роль у цьому зіграли як раз організовані військово-морські експедиції у Новий Світ. У ході таких експедицій їх учасники не тільки здійснювали географічні відкриття, але і активно грабували іспанські кораблі і поселення. А заодно - прокладали майбутні торгові маршрути, і засновували англійські поселення, що згодом і перетворили Британію на “Імперію, над якою ніколи не заходить Сонце”.

якого государства придеться прикинутися завтра. И если некоторые чудаки решали поднять на мачте чёрное полотнище – ну что же, остальные пираты относились к этому весьма спокойно. Но массового использования чёрных флагов среди флибустьеров не наблюдалось.

Однако, если спросить, каким был пиратский флаг, то большинство людей, не задумываясь, ответят – конечно, Весёлый Роджер. Странная штука – общественное мнение.



Цель игры: Владения в Южной Америке постоянно приносят Испанской Короне баснословные доходы. Золото и серебро, драгоценные породы дерева, невиданные в Старом Свете пряности – всё это везут в Европу галеоны Золотого Флота. Но на морских путях их поджидают суда отчаянных морских разбойников, считающих, что они имеют не меньше прав на добытые богатства.

Задача испанцев – перевезти как можно больше сокровищ в Старый Свет.

Задача пиратов – завладеть как можно большим количеством сокровищ. Победителем станет самый богатый Игрок.

Количество Игроков: 2 – 4.

Условия победы: первым набрать 3 жетона сокровищ (для всех Игроков); либо иметь наибольшее число жетонов сокровищ к тому моменту, когда у испанцев закончатся корабли для перевозки сокровищ (для Игроков, играющих за пиратов); либо уничтожить все пиратские корабли (для Игрока, который играет за испанцев).

Очерёдность хода: Испанцы начинают ход первыми. Если за пиратов играет несколько Игроков – очерёдность их хода определяется броском кубика по общим правилам игры.

Кроме того, перед началом игры Игроки решают, будет ли разрешено пиратам воевать друг с другом. Если разрешено – пират может напасть как на испанцев, так и на своих собратьев по ремеслу. Если не разрешено – пираты нападают только на испанцев.

Первоначальная расстановка: на момент начала игры Испанцы имеют два галеона для перевозки сокровищ, и два фрегата для их сопровождения. Флот корсаров состоит из 6 бригов. Если Игроков двое – то Игрок, который играет за пиратов, командует всеми шестью бригами. Если Игроков трое – один Игрок командует испанцами, а два игрока командуют каждый 3 пиратскими бригами. Если игроков четверо – один командует

прапор, то більшість людей, не замислюючись, дадуть відповідь - звичайно, Веселий Роджер. Дивна штука - громадська думка.



Мета гри: Володіння в Південній Америці постійно приносять Іспанській Короні надзвичайні доходи. Золото і срібло, коштовні породи дерева, небачені у Старому Світі прянощі - все це везуть до Європи галеони Золотого Флоту. Але на морських шляхах їх чекають кораблі відчайдушних морських розбійників, які вважають, що вони мають не менше прав на здобуті багатства.

Завдання іспанців - перевезти якомога більше скарбів у Старий Світ.

Завдання піратів - заволодіти якомога більшою кількістю скарбів. Переможцем стане найбагатший Гравець.

Кількість Гравців: 2 - 4.

Умови перемоги: першим набрати 3 жетони скарбів (для всіх Гравців); або мати найбільше число жетонів скарбів до того моменту, коли у іспанців закінчатся кораблі для перевезення скарбів (для Гравців, що грають за піратів); або знищити всі піратські кораблі (для Гравця, який грає за іспанців).

Черговість ходу: Іспанці починають хід першими. Якщо за піратів грає кілька Гравців - черговість їх ходу визначається кидком кубика за загальними правилами гри.

Крім того, перед початком гри Гравці вирішують, чи буде дозволено піратам воювати один з одним. Якщо дозволено - пірат може нападати як на іспанців, так і на своїх побратимів по ремеслу. Якщо не дозволено - пірати нападають тільки на іспанців.

Первісна розстановка: на момент початку гри Іспанці мають два галеони для перевезення скарбів, і два фрегати для їх супроводу. Флот корсарів складається з 6 бригів. Якщо Гравців двоє - то Гравець, який грає за піратів, командує всіма шістьма бригами. Якщо Гравців трое - один Гравець командує іспанцями, а два гравці командують кожен 3 піратськими бригами. Якщо гравців четверо - один командує іспанцями, а трое - двома піратськими бригами кожний.

У грі використовуються всі чотири форти. При цьому іспанці володіють 3 фортами, а пірати - одним (о. Тортуга). Іспанські форти розташовуються в квадратах **В2**, **В13**, **Х14**. Піратський форт розташовується в квадраті **М2**.

Розташування островів і рифів викону-

испанцами, а трое – двумя пиратскими бригами каждый.

В игре используются все четыре форта. При этом испанцы владеют 3 фортами, а пираты – одним (о. Тортуга). Испанские форты располагаются в квадратах **B2**, **B13**, **X14**. Пиратский форт располагается в квадрате **M2**.

Расположение островов и рифов выполняется по взаимной договорённости Игроков. Если договорённости достичь не удалось – тогда испанцы располагают острова под своими тремя фортами, а пираты – под своим. В этом случае пираты имеют право выбрать остров, который расположат под своим фортом. В любом случае, острова при расстановке должны раскладываться таким образом, чтобы форты находились либо в прибрежных квадратах, либо в морских квадратах, которые граничат с прибрежными.

Если не удалось достичь договорённости – рифы расставляются по очереди всеми Игроками. Каждый Игрок в порядке очередности хода берёт одну карточку рифа – и устанавливает её на игровом поле по своему усмотрению. И так до тех пор, пока не будут выставлены все рифы. В любом случае, рифы должны располагаться так, чтобы для корабликов оставалась возможность войти в порт любого из фортов.

В форты, расположенные в квадратах **B2** и **B13**, доставляются сокровища, добытые испанцами на материке. Каждые три хода к одному из испанских фортов по очереди выкладывается **1 жетон сокровищ** (золотистые прямоугольные фишки), который соответствует одной единице запаса сокровищ. Первым жетон выкладывается к форту в квадрате **B2** в начале первого хода в игре. В начале четвёртого хода в игре жетон выкладывается к форту в квадрате **B13**, затем, через три хода – снова к форту в квадрате **B2**, и так до тех пор, пока не исчерпаются все жетоны сокровищ.

Запасы сокровищ увеличиваются даже в том случае, если форт был разрушен, или взят итурмом. Задачей испанских кораблей является перевозка сокровищ в порт Кадис (форт, расположенный в квадрате **X14**). Задачей пиратов является захват сокровищ, и перевозка их на свою базу на о. Тортуга (форт в квадрате **M2**).

Все корабли, кроме галеона, могут перевозить только по **одной единице** запаса сокровищ. При этом их максимальная дальность хода при движении по горизонтали/вертикали и по диагонали снижается на 1. Галеон может перевозить **одну единицу** запаса сокровищ **без снижения дальности хода**, и **две единицы** – со снижением

дальности за взаимною домовленістю Гравців. Якщо домовленості досягти не вдалося – тоді іспанці розташовують острови під своїми трьома фортами, а пирати – під своїм. У цьому випадку пирати мають право обрати острів, який розташують під своїм фортом. У будь-якому випадку, острова при розстановці повинні розкладатися таким чином, щоб форти перебували або в прибережних квадратах, або в морських квадратах, які межують із прибережними.

Якщо не вдалося досягти домовленості – рифи розставляються по черзі всіма Гравцями. Кожен Гравець в порядку черговості ходу бере одну картку рифу – і встановлює її на ігровому полі на власний розсуд. І так до тих пір, поки не будуть виставлені всі рифи. У будь-якому випадку, рифи повинні розташовуватися так, щоб для корабликів залишалася можливість увійти в порт будь-якого з фортів.

У форти, розташовані в квадратах **B2** і **B13**, доставляються скарби, здобуті іспанцями на материк. Кожен три ходи до одного з іспанських фортів по черзі викладається **1 жетон скарбів** (золотисті прямокутні фішки), який відповідає одній одиниці запаса скарбів. Першим жетон викладається до форту в квадраті **B2** на початку першого ходу у грі. На початку четвертого ходу у грі жетон викладається до форту в квадраті **B13**, потім, через три ходи – знову до форту в квадраті **B2**, і так до тих пір, поки не вичерпаються всі жетони скарбів.

Запаси скарбів збільшуються навіть у тому випадку, коли форт був зруйнований, або узятий итурмом. Завданням іспанських кораблів є перевезення скарбів до порту Кадис (форт, розташований в квадраті **X14**). Завданням пиратів є захоплення скарбів, і перевезення їх на свою базу на о. Тортуга (форт в квадраті **M2**).

Усі кораблі, крім галеону, можуть перевозити лише по **одній одиниці** запаса скарбів. При цьому їх максимальна дальність ходу при русі по горизонталі/вертикалі і по діагоналі знижується на 1. Галеон може перевозити **одну одиницю** запаса скарбів **без зниження дальності ходу**, і **дві одиниці** – зі зниженням максимальної дальності ходу у всіх напрямках на 1.



Пиратські мапи скарбів.

Якщо за пиратів грає кілька Гравців, то, після того, як закінчена розстановка накладних елементів і фортів, кожен з пиратів створює **секретну пиратську мапу** – листок, на якому таємно від інших Гравців записує координати прибережного квадрата, де буду заховані його скарби.

максимальной дальности хода во всех направлениях на 1.

Пиратские карты сокровищ.

Если за пиратов играет несколько Игроков, то, после того, как закончена расстановка накладных элементов и фортов, каждый из пиратов создаёт **секретную пиратскую карту** – листок, на котором тайно от остальных Игроков записывает координаты прибрежного квадрата, где буду спрятаны его сокровища. Такой прибрежный квадрат не может находиться в акватории порта.

Погрузка сокровищ на корабли.

Сокровища грузятся на корабли, стоящие в порту форта, в котором есть сокровища. Погрузка может производиться в тот же ход, когда корабль вошёл в порт. При погрузке, жетон сокровища убирается от форта, и выкладывается на карточку кораблика, который будет его везти. В испанских портах, в которых форты не разрушены, сокровища могут загружать только испанские кораблики. Если форт разрушен – сокровища могут загружать любой кораблик, вошедший в порт.

Перегрузка сокровищ в море возможна только между корабликами, которые участвуют в абордаже.

Разгрузка сокровищ.

Сокровища выгружаются с кораблика в порту. Разгружать сокровища можно в тот же ход, когда кораблик вошёл в порт. Если разгрузка производится испанцами в Кадисе (форт в квадрате X14), или пиратами на о. Тортуга (форт в квадрате M2), то Игрок, с кораблика которого была проведена разгрузка, забирает жетон сокровища себе.

Если разгрузка проводится в другом порту – то жетоны разгруженных сокровищ выкладываются к форту, который защищает такой порт.

Испанцам запрещается разгружаться на о. Тортуга, а пиратам – в Кадисе.

Захват сокровищ.

Сокровища можно захватить:

- взяв на абордаж кораблик, который везёт сокровища – в этом случае сокровища могут быть как оставлены на кораблике, взятом на абордаж, так и перегружены на кораблики,

Такий прибережний квадрат не може перебувати в акваторії порту.

Навантаження скарбів на кораблі.

Скарби вантажаться на кораблі, що стоять у порту того форта, в якому є скарби. Навантаження може проводитися в той же хід, коли корабель увійшов у порт. При навантаженні, жетон скарбів прибирається від форта, і викладається на картку кораблика, який буде його везти.

В іспанських портах, в яких форти не зруйновані, скарби можуть завантажувати тільки іспанські кораблики. Якщо форт зруйнований – скарби може завантажувати будь-який кораблик, що увійшов у порт.

Перевантаження скарбів у морі можливе тільки між корабликами, що беруть участь в абордажі.

Розвантаження скарбів.

Скарби вивантажуються з кораблика в порту. Розвантажувати скарби можна в той же хід, коли кораблик увійшов у порт. Якщо розвантаження проводиться іспанцями в Кадисі (форт в квадраті X14), або пиратами на о. Тортуга (форт в квадраті M2), то Гравець, з кораблика якого було проведено розвантаження, забирає жетон скарбів собі.

Якщо розвантаження проводиться в іншому порту – то жетони розвантажених скарбів викладаються до форта, який захищає такий порт.

Іспанцям забороняється розвантажуватися на о. Тортуга, а пиратам – у Кадисі.

Захоплення скарбів.

Скарби можна захопити:

- взявши на абордаж кораблик, який везе скарби – в цьому випадку скарби можуть бути як залишені на кораблику, взятому на абордаж, так і перевантажені на кораблики, що брали кораблик супротивника на абордаж;
- зруйнувавши, або захопивши штурмом форт, в якому зберігаються скарби – після цього можна завантажити на свій кораблик скарби, які зберігаються в такому форті.

Жетони скарбів, які Гравці забрали собі після доставки у Кадис, або на о. Тортуга, прибираються з ігрового поля, і зберігаються у Гравців. Скарби, що знаходилися на корабликах, які були потоплені – не дістаються нікому. Їх жетони прибираються з ігрового поля, і складаються окремою стопкою – **Стопкою втрачених скарбів.**

которые брали кораблик противника на бордаж;

- разрушив, или захватив штурмом форт, в котором хранятся сокровища – после этого можно погрузить на свой кораблик сокровища, которые хранятся в таком форте.

Жетоны сокровищ, которые Игроки забрали себе после доставки в Кадис, или на о.Тортуга, убираются с игрового поля, и хранятся у Игроков.

Сокровища, находившиеся на корабликах, которые были потоплены – не достаются никому. Их жетоны убираются с игрового поля, и складываются отдельной стопкой – **Стопкой потерянных сокровищ**.



Пополнение испанского флота.

Если у испанцев осталось меньше двух галеонов, или меньше двух фрегатов – они имеют право взять недостающее до 2-х количество корабликов из **резерва**. **Резервом** считаются кораблики, которые первоначально не использовались в игре. Резерв составляет 2 галеона, и 2 фрегата (т.е. всего в игре используется 4 галеона и 4 фрегата).

Потопленные кораблики в резерв не возвращаются.

Кораблики, введённые в игру из резерва, выставляются на игровое поле в порту Кадиса на следующий ход после того, как у испанцев количество галеонов или фрегатов стало меньше минимального (по 2 кораблика каждого вида). Из резерва берётся столько корабликов, сколько надо, чтобы у испанцев опять было 2 галеона, и 2 фрегата (но не больше). Если корабликов в резерве не хватает – значит, испанцам придётся обходиться тем, что есть.

Также испанцы могут использовать кораблики, захваченные у пиратов.



Пополнение пиратского флота.

Пираты могут пополнять число своих корабликов только за счёт захвата новых корабликов у испанцев, или друг у друга.



Дополнительные правила для фортов.

Форты при игре по данному сценарию можно разрушать – расстреливая, или беря штурмом – но нельзя захватывать. Разрушенный форт могут отремонтировать корабли только той стороны, которой он принадлежит. Ремонт корабликов в порту, форт которого разрушен, проводить нельзя.



Поповнення іспанського флоту.

Якщо у іспанців залишилося менше двох галеонів, або менше двох фрегатів - вони мають право взяти з **резерву** таку кількість корабликів, якої їм не вистачає, щоб їх знову було 2. **Резервом** вважаються кораблики, які спочатку не використовувалися у грі. Резерв складає 2 галеони, і 2 фрегати (тобто всього у грі використовується 4 галеони і 4 фрегати).

Потоплені кораблики до резерву не повертаються.

Кораблики, введені у гру з резерву, виставляються на ігрове поле у порту Кадису у наступному ході після того, як в іспанців кількість галеонів або фрегатів стала менше мінімальної (по 2 кораблика кожного виду). З резерву береться стільки корабликів, скільки треба, щоб у іспанців знову було 2 галеони, і 2 фрегати (але не більше). Якщо корабликів в резерві не вистачає - іспанцям доведеться обходитися тим, що є.

Також іспанці можуть використовувати кораблики, захоплені у піратів.



Поповнення піратського флоту.

Пірати можуть поповнювати число своїх корабликів тільки за рахунок захоплення нових корабликів у іспанців, або один у одного.



Додаткові правила для фортів.

Форти при грі за даним сценарієм можна руйнувати - розстрілюючи, або беручи штурмом - але не можна захоплювати. Зруйнований форт можуть відремонтувати кораблі тільки тієї сторони, якій він належить. Ремонт корабликів в порту, форт якого зруйнований, проводити не можна.

Всі інші правила щодо фортів діють так само, як і в загальному випадку.



Додаткові правила абордажу.

При абордажі іспанського судна пірати отримують одне додаткове очко абордажу за кожний піратський корабель, який бере участь в абордажі. Тобто, очки абордажу піратів розраховуються так: абордажні очки за запас міцності кораблика, що залишився + абордажні очки за результатами кидка кубика + 1 додаткове абордажне очко за кожен піратський кораблик, що бере участь в абордажі.

Якщо пірат бере на абордаж іншого пірата - абордажні очки розраховуються за загаль-

Все остальные правила относительно фортов действуют так же, как и в общем случае.



Дополнительные правила абордажа.

При абордаже испанского судна пираты получают одно дополнительное очко абордажа за каждый пиратский корабль, участвующий в абордаже. Т.е., очки абордажа пиратов рассчитываются так: абордажные очки за оставшийся запас прочности кораблика + абордажные очки по результатам броска кубика + 1 дополнительное абордажное очко за каждый пиратский кораблик, участвующий в абордаже.

Если пират берёт на абордаж другого пирата – абордажные очки рассчитываются по общим правилам.



Потеря пиратом всех своих корабликов.

Если пират потерял все свои кораблики – он считается проигравшим независимо от того, сколько жетонов сокровищ накопил.

Если за пиратов играют несколько **Игроков**, то, в случае потери всех своих корабликов одним из них, действуют следующие правила:

- если последний кораблик такого пирата был потоплен артиллерийским огнём – его жетоны сокровищ (если они у него были), перекладываются в Стопку потерянных сокровищ;
- если последний кораблик пирата был взят на абордаж испанцами или другим пиратом – тогда пират, последний кораблик которого захвачен, должен отдать Игроку, взявшему его на абордаж, свою секретную пиратскую карту, а также секретные пиратские карты других Игроков, если сумел их до этого захватить.

Игрок, ставший обладателем секретной карты другого Игрока, может прийти в квадрат, указанный в секретной карте, и добыть сокровище. В этом случае он грузит на свой кораблик, стоящий в прибрежном квадрате, столько сокровищ, сколько кораблик может везти. Если сокровищ больше – Игрок может прийти за ними ещё столько раз, сколько нужно, чтобы перевезти их все. Перед погрузкой Игрок предъявляет секретную карту другим Игрокам.

Выкапывать сокровище может только Игрок, обладающий секретной картой. Захват кораблика с выкопанными сокровищами проводится по общим правилам.

ними правилами.



Втрата пиратом всіх своїх корабликів.

Якщо пират втратив всі свої кораблики – він вважається переможеним незалежно від того, скільки жетонів скарбів накопичив.

Якщо за пиратів грають декілька Гравців, то, у разі втрати всіх своїх корабликів одним з них, діють наступні правила:

- якщо останній кораблик такого пирата був потоплений артилерійським вогнем – його жетони скарбів (якщо вони у нього були), перекладаються до Стопки втрачених скарбів;
- якщо останній кораблик пирата був узятий на абордаж іспанцями або іншим пиратом – тоді пират, останній кораблик якого захоплений, повинен віддати Гравцеві, що взяв його на абордаж, свою секретну пиратську мапу, а також секретні пиратські мапи інших Гравців, якщо зумів їх до цього захопити.

Гравець, що став володарем секретної мапи іншого Гравця, може прийти в квадрат, зазначений у секретній мапі, і добути скарб. У цьому випадку він вантажить на свій кораблик, що стоїть в прибережному квадраті, стільки скарбів, скільки кораблик може везти. Якщо скарбів більше – Гравець може прийти за ними ще стільки разів, скільки потрібно, щоб перевезти їх усі. Перед навантаженням Гравець пред'являє секретну мапу іншим Гравцям.

Викопувати скарб може тільки Гравець, що володіє секретною мапою. Захоплення кораблика з викопаними скарбами проводиться за загальними правилами.

Пират, що втратив усі свої кораблики, з подальшої гри вибуває.



Закінчення гри.

Гра вважається закінченою у наступних випадках:

1. Один із Гравців після закінчення чергового ходу має 3 або більше жетонів скарбів (враховуються тільки ті жетони, які Гравець забрав собі, і не враховуються жетони, які перебувають на корабликах, або на ігровому полі). Такий Гравець стає переможцем.

2. Знищені усі пиратські кораблі на ігровому полі. Переможцем стає Гравець, що грав за іспанців.

3. Знищені всі іспанські кораблі, і в іспанців не залишилося резервів. Переможцем стає Гра-

Пират, потерявший все свои кораблики, из дальнейшей игры выбывает.



Окончание игры.

Игра считается оконченной в следующих случаях:

1. Один из Игроков после окончания очередного хода имеет 3 или больше жетонов сокровищ (считаются только те жетоны, которые Игрок забрал себе, и не учитываются жетоны, находящиеся на корабликах, или на игровом поле). Такой Игрок становится победителем.

2. Уничтожены все пиратские корабли на игровом поле. Победителем становится Игрок, игравший за испанцев.

3. Уничтожены все испанские корабли, и у испанцев не осталось резервов. Победителем становится Игрок, из числа тех, кто играл за пиратов, имеющий больше всего жетонов сокровищ. Для определения победителя учитываются как жетоны, находящиеся на руках у Игроков, так и жетоны, находящиеся на их корабликах. Победитель определяется после того, как все оставшиеся Игроки закончат игровые действия в текущем ходу.

Вот и завершилось Ваше знакомство с правилами базового набора игровой системы “Адмирал”. Вашим корабликам пора отправляться в плавание, а мы желаем Вам попутного ветра, и семь футов под килем.

**С надеждой на новую встречу
и неизменным уважением,
Bombat Game**

вещь, з числа тих, хто грав за піратів, що має найбільше жетонів скарбів. Для визначення переможця враховуються як жетони, що перебувають на руках у Гравців, так і жетони, що перебувають на їх корабликах. Переможець визначається після того, як всі Гравці, що залишилися у грі, закінчать ігрові дії у поточному ході.

Ось і завершилось Ваше знайомство із правилами базового набору ігрової системи “Адмірал”. Вашим корабликам час вирушати в похід, а ми бажаємо Вам попутного вітру і сім футів під кілем.

**З надією на нову зустріч
і незмінною повагою,
Bombat Game**

Настоящие правила являются собственностью ООО “Бомбат Гейм”.
Любое использование правил в целом, либо отдельных их частей
разрешается при условии ссылки на ООО “Бомбат Гейм”, как владельца настоящих правил.

ООО “Бомбат Гейм”
ЕГРПОУ 37985919
07540 Украина, Киевская обл.
г. Березань ул. Фрунзе, 50
<http://www.bombatgame.com>

2012 год

Ці правила є власністю ТОВ “Бомбат Гейм”.
Будь-яке використання правил у цілому, або окремих їх частин
дозволяється за умови посилання на ТОВ “Бомбат Гейм”, як власника цих правил.

ТОВ “Бомбат Гейм”
ЄДРПОУ 37985919
07540 Україна, Київська обл.
м. Березань вул. Фрунзе, 50
<http://www.bombatgame.com>

2012 рік
