

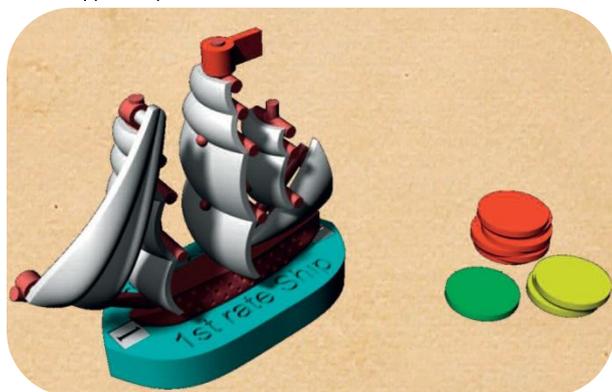
ВОЕННО-СТРАТЕГИЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА АДМИРАЛ

Краткие правила

Элементы игрового поля:

Море (14x24 клетки) и накладные элементы: 5 остров, 6 рифов, 6 мин и 2 королевских порта.

Боевые единицы:



24 модели корабликов с карточками и 4 форта.

Игровые предметы:

Флюгер, кубики и цветные фишки

Начало игры:

1. Создаем собственную морскую карту, используя поле и накладные элементы, располагая их так, чтобы по всему океану могли плавать корабли;

2. Размещаем на карте боевые единицы – модели кораблей и фортов делятся между игроками и на них одеваются флаги игроков. Корабли располагаем не дальше 1 клетки от своих фортов (в порту).

3. Определяем очередность хода и начинаем игру – крутим флюгер для определения ветра.

4. В начале каждого хода игроки по очереди крутят флюгер и определяют направление и скорость ветра для всех участников игры на один ход.

Игровые действия:

1. Каждый ход кораблики ходят по карте при умеренном ветре, а некоторые и в штиль.

Максимальная дальность хода при ветре (1) и в штиль (2) определяется исходя из характеристик типа кораблика и направления ветра. Каждый румб отклонения выбранного курса от направления ветра понижает дальность хода на 1 клетку. Не обязательно передвигать кораблик на максимальную дистанцию, можно ограничиться и меньшим расстоянием. Для отметки на карточке корабля действий по передвижению кораблика используется синяя фишка.

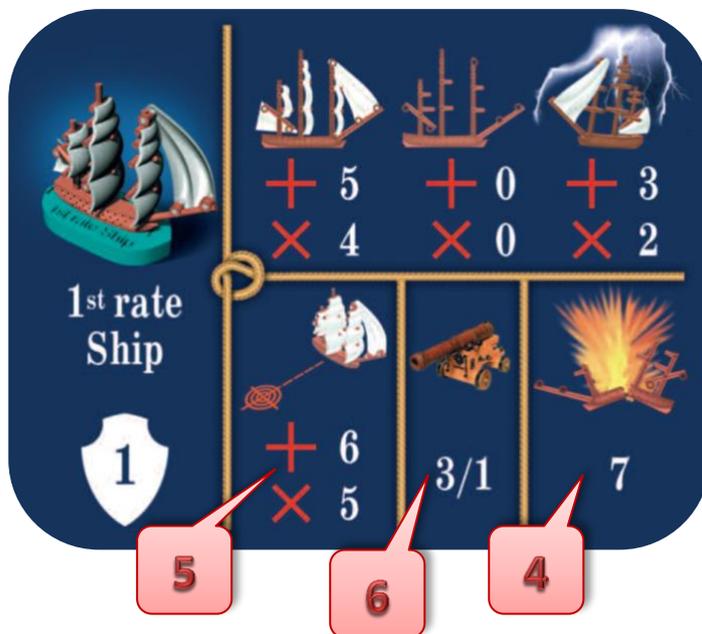
2. А вот в бурю все кораблики, кроме тех, которые стоят в порту, сносит в направлении

ветра. Смещение корабликов в бурю проводится до препятствия или на расстояние сноса (3), указанное в карточке корабля. Если в бурю корабль сносит на риф – то он останавливается возле рифа и получает повреждения за каждую клетку, которую он не прошел из-за рифа. Кораблик не сносит бурей, если он стоит в порту или с стороны ветра он защищен островом.

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

3. В игре используются брандеры. Брандер используется в 2 хода. В первый ход игрок объявляет любой свой корабль брандером, но это обязательно сделать до конца своего хода. А вот на следующий ход, брандер не может стрелять, но после перемещения (в том числе и в бурю) он взрывается, при этом нанося повреждения каждому кораблю, который находится на соседних с ним клетках по всем направлениям. Брандер наносит повреждения равные его максимальному запасу прочности (4).

4. Каждый ход при ветре и в шторм корабли могут стрелять, а некоторые типы кораблей и форты стреляют и в бурю. Дальность (5) и количество выстрелов (6) определяются типом корабля. Корабли, имеющие в запасе больше одного выстрела, могут делать выстрелы поочередно. Можно наоборот собирать все выстрелы в залп для нанесения максимального урона противнику. Для отметки на карточке корабля использованных выстрелов используются желтые фишки.



5. Результат стрельбы (одного выстрела или залпа) определяется броском кубика: 1, 3 или 5 – попадание, 2, 4 или 6 – промах. При попадании кораблю противника наносится столько повреждений, сколько выстрелов было собрано в залпе. Повреждения кораблика отмечаются красными фишками на его карточке. Как только количество красных фишек достигает предела прочности кораблика (4) – он тонет и снимается с игрового поля.

6. Если Вы смогли подойти к сопернику вплотную и стоите соседних клетках по горизонтали/вертикали, то Вы можете взять корабль противника на бордаж одним или даже несколькими своими кораблями. Результат бордажа определяется по очкам бордажа: очки каждого игрока это остаток запаса прочности его кораблика/ов + очки бордажа за каждый кораблик, выпавшие на кубике (1 и 2 – 0 очков, 3 и 4 – 1 очко, 5 и 6 – 2 очка). Побеждает игрок, который имеет больше очков бордажа. Ему достаются все корабли, участвовавшие в стычке, однако в его распоряжении остается лишь разница между очками бордажа победителя и проигравшего. Именно столько очков запаса прочности он может распределить между

этими кораблями, и может даже ему придется потерять свои трофеи.

7. По похожим правилам штурмуются форты, только в этом случае в результате схватки, стороны не захватывают корабли друг друга, бой идет только за форт. Форт при штурме имеет преимущество – очки штурма для форта определяются по схеме: 1 и 2 – 1 очко, 3 и 4 – 3 очка, 5 и 6 – 5 очков. При штурме форта в его защиту могут выступить все корабли находящиеся в порту (кроме тех, которые ремонтируются). Для таких кораблей очки штурма определяются как очки бордажа. Победителю, который имеет больше очков штурма, будет принадлежать форт после битвы, и он устанавливает на него свой флаг. Разницу очков штурма победитель распределяет между своими кораблями и фортом. Все корабли проигравшей стороны после боя имеют только по 1 единице запаса прочности, а если корабль был и до боя с минимальным резервом (1 ед.), то он снимается с поля.

8. Корабли можно ремонтировать, для этого необходимо корабль привести в порт любого своего форта и простоять там без движения и стрельбы, столько ходов, сколько пробоин Вы хотите залатать.

9. Форт тоже можно отремонтировать, для этого в порт вводятся 2 корабля, и каждый ход, когда эти корабли не ходят и не стреляют восстанавливается 1 повреждение форта.

Условия победы:

Победителем становится Игрок, первым выполнивший одно из условий:

1. Захватил Королевский порт противника (простоял там 4 хода подряд одним корабликом или 2 хода подряд двумя кораблями).
2. У противника не осталось корабликов.
3. Захвачен или разрушен последний форт противников, и в течение 3 следующих ходов никто из них не смог захватить или восстановить форт.

С искренними пожеланиями
успехов в освоении игры,
команда «BombatGame»
www.bombatgame.com

