

НЕПОБЕДИМАЯ АРМАДА



Автор игры: Константин Кривенко

ПРАВИЛА ИГРЫ

THE SHIPS – это игра про небольшие и быстрые увлекательные сражения парусных кораблей. В The Ships под командованием игроков находятся известные корабли того времени, которые оставили свой след в истории морских сражений и сыграли большую роль в развитии флота. Победа в игре достигается полным уничтожением корабля противника, но некоторые сценарии рассчитаны не на уничтожение противника, а на выполнение ряда поставленных задач.

Стартовый набор Непобедимая армада включает в себя все необходимое для игры двух человек. В наборе есть две модели разных кораблей, которые имеют детальное внешнее сходство с известными кораблями XVI - века английским галеоном Ревендж и испанским галеоном Сан Мартин. Эти модели могут использоваться для отыгрыша непосредственно галеонов Ревендж и Сан Мартин, но если игроки заменят карточки кораблей, то благодаря внешнему сходству, этими моделями можно будет отыгрывать другие корабли, такие как английский Сваллоу и испанский Сантьяго. Вы можете приобрести дополнительно к стартовому набору 2 модели кораблей, и тогда вы сможете одновременно использовать 4 разных корабля в игре.

Что такое карточки кораблей и как ими пользоваться, мы расскажем вам подробно далее в правилах в соответствующем разделе.



РУКОВОДСТВО КНИГОЙ ПРАВИЛ

Эта книга правил написана для игроков, которые уже изучили Курс молодого Капитана, если вы впервые взяли в руки правила игры и только начинаете свою карьеру капитана корабля, то отложите пока в сторону эту книгу и возьмите Курс молодого Капитана, в тех правилах мы вам расскажем, как сделать первые шаги в игре, и изучим только основные пункты правил. После того как вы изучите Курс молодого Капитана и проведете свое первое сражение, мы с вами вернемся к этой книге правил, и вы узнаете о дополнительных возможностях игры. Если вы скачали данные правила с нашего сайта www.the-ships.com, то скачайте там же еще и Курс молодого Капитана, лучше начать с них. Следует обратить внимание тех, кто скачал правила с сайта, что для изучения правил лучше иметь при себе игровые компоненты из стартового набора Непобедимая армада. Итак, отложите данные правила и возьмите в руки Курс молодого Капитана, к этой книге мы вернемся позже.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

• Книга правил игры

Это основная книга правил, которую вы сейчас держите в руках.

• 2 памятки игроков

Это памятные листы правил, в которых указаны только важные пункты правил и значения, чтобы не держать их в памяти при игре. Эти памятки лучше иметь рядом с игровым полем, чтобы быстро воспользоваться, если возникнут вопросы.

• 1 модель корабля Ревендж

Это модель корабля, которую нужно предварительно собрать перед игрой. Модель корабля Ревендж представляет один из английских кораблей на игровом поле, согласно выбранной карточке корабля.



• 1 модель корабля Сан Мартин

Это модель корабля, которую нужно предварительно собрать перед игрой. Модель корабля Сан Мартин представляет один из испанских кораблей на игровом поле, согласно выбранной карточке корабля.



• Фишка направления ветра

Эта фишка должна находиться на краю игрового поля, она показывает, в каком направлении в данной игре будет дуть ветер.



• 29 жетонов движения

С их помощью производятся все движения кораблей.



• 4 фишки пожара

Эта фишка должна устанавливаться на подставку корабля, когда на нем возникает пожар. Фишка пожара устанавливается на правый или на левый борт, в зависимости от того, где возник пожар.



• 4 планшета кораблей

Это планшет корабля, в котором указаны все параметры выбранного корабля. В ходе игры на планшете нужно будет отмечать повреждения корабля и потери экипажа.



• 4 карты приказов

Это карта действий вашего корабля. На ней предстоит отмечать маршрут движения и выбранные приказы для экипажа и солдат в трюме.



• 16 карт трюма кораблей

Это карта трюма вашего корабля. Всего у корабля есть 4 разных карты трюма. Каждый корабль может одновременно везти дополнительный порох для пушек, пикинеров или мушкетеров, а также сундуки с сокровищами. В соответствующей карточке нужно будет написать численность людей либо количество перевозимого пороха или сокровищ. Общая вместимость трюма указана в планшете.



• 9 карт стрельбы пушек

Это карта стрельбы для каждого борта, а для некоторых кораблей и для кормы. На этой карте нужно указывать дальность стрельбы, с которой будет открыт огонь по противнику.



• 9 карт заряда пушек

Это карта заряда пушек для каждого борта, а для некоторых кораблей и для кормы. Она находится на планшете корабля над картой стрельбы. В ней нужно будет отмечать один из трех типов заряда, которым будет произведен залп. Между залпами эта же карта будет использоваться для перезарядки пушек.



• 9 игровых полей

Это игровая карта, которая состоит из 9 двухсторонних полей. При разном составлении полей вы будете каждый раз получать новое игровое поле, что придаст больше интереса и возможностей в игре. Местность в игре представлена не только простой безграничной водной гладью, но еще и элементами суши, мелководьем, на котором можно будет встать на якорь, и мелью, где корабль может попасть в безвыходное положение.



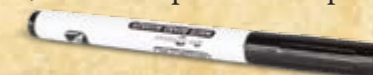
• 10 двадцатигранных кубиков

Эти кубики, используются в игре для определения результатов стрельбы пушек.



• 2 маркера для карточек

Это маркер, которым нужно делать отметки на карточках. Отметки, сделанные этим маркером, легко стираются с карточки.



ОБЩИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Итак, поздравляем, вы уже изучили Курс молодого Капитана и провели свое первое сражение. Теперь вы легко изучите Общие правила игры и раскроете для себя новые возможности. Но и на этом мы не остановимся и после изучения общих правил, в которых вы найдете дополнение к тому, что изучили в Курсе молодого Капитана, предложим Расширенные правила игры. Где уже как опытный игрок, у которого за плечами будет целый ряд сражений по книге сценариев из стартового набора «Непобедимая армада», а может быть даже и свои собственные договорные битвы, вы узнаете о еще более интересных правилах. С использованием Расширенных правил ваша тактика и хитрость сможет преобладать над боевой мощью кораблей противника. Но перед этим изучим Общие правила игры.

ПОДГОТОВКА И ИГРЕ

Прежде чем приступить к игре, вам потребуется выполнить некоторые действия. Старайтесь не нарушать очередность действий, чтобы ничего не упустить и не забыть.

1. Решите с оппонентом любым удобным для вас способом, кто будет играть за англичан, а кто будет играть за испанцев. После того как вы сделаете выбор, вашего оппонента можно называть противником (на время игры, конечно же), что мы и будем делать для простоты изучения правил игры.
2. Выберите сценарий игры из книги сценариев, прилагаемой к стартовому набору Непобедимая армада. Пока воздержитесь от последних двух сценариев. Их мы вам посоветуем, когда изучите Расширенные правила игры.

Вы можете также скачать сценарий с нашего сайта www.the-ships.com либо придумать свой собственный сценарий. Кроме этого, вы можете разыграть бой в открытом море по приведенным ниже правилам.

3. Выберите корабль, за который будете играть, и возьмите себе его планшет и карту приказов. Мы пропустили сборку моделей, потому что рассчитываем, что это вы сделали еще при изучении Курса молодого Капитана, но если вы посчитали себя опытным игроком в военные игры и не воспользовались Курсом молодого Капитана, а сразу решили изучать всю книгу правил целиком, то сейчас самое подходящее время, чтобы собрать модели кораблей. Следуйте указаниям инструкции по сборке, прилагаемой к стартовому набору, даже если считаете себя не только опытным игроком в военные игры, но еще и

опытным моделистом. Установите на подставку в передней части корабля табличку с названием корабля.

4. Соберите на столе или любой другой удобной для вас ровной поверхности игровое поле, как показано в сценарии.
5. Определите направление ветра и установите фишку направления ветра на игровое поле.
6. Расставьте корабли по условиям сценария. Не забывайте, что кроме места под игровое поле вам еще потребуется свободное пространство вокруг него для карт и броска кубиков.
7. Возьмите для каждого корабля карты стрельбы пушек и карты заряда пушек. Обратите внимание на выбранный сценарий, возможно, там будут дополнительные условия для пушек кораблей.
8. Возьмите для каждого корабля по три карты трюма. Обратите внимание на выбранный сценарий. Если там есть дополнительные условия по тому, что находится в трюме, то это надо отметить на соответствующих картах трюма. Если никаких дополнительных условий нет, то количество перевозимого пороха и численность людей в трюме зависят от вашего решения.
9. Возьмите жетоны движения для каждого корабля и положите рядом с планшетом корабля.
10. Подготовьте кубики. Они должны лежать на столе так, чтобы обоим игрокам было удобно их взять.
11. Возьмите два маркера. Один оставьте себе, а второй отдайте противнику, чтобы он не просил его у вас каждый ход и не отвлекал от важных дел.

Если вы все делали правильно и последовательно, то у вас на столе должна быть примерно такая обстановка:

1. Английский корабль на игровом поле
2. Планшет английского корабля
3. Карта приказов английского корабля
4. Карты стрельбы пушек
5. Карты заряда пушек
6. Карты трюма английского корабля
7. Испанский корабль на игровом поле
8. Планшет испанского корабля
9. Карта приказов испанского корабля
10. Карты стрельбы пушек
11. Карты заряда пушек
12. Карты трюма испанского корабля
13. Фишка направления ветра
14. Двадцатигранные кубики
15. Жетоны движения английского корабля
16. Жетоны движения испанского корабля
17. Маркеры для карточек



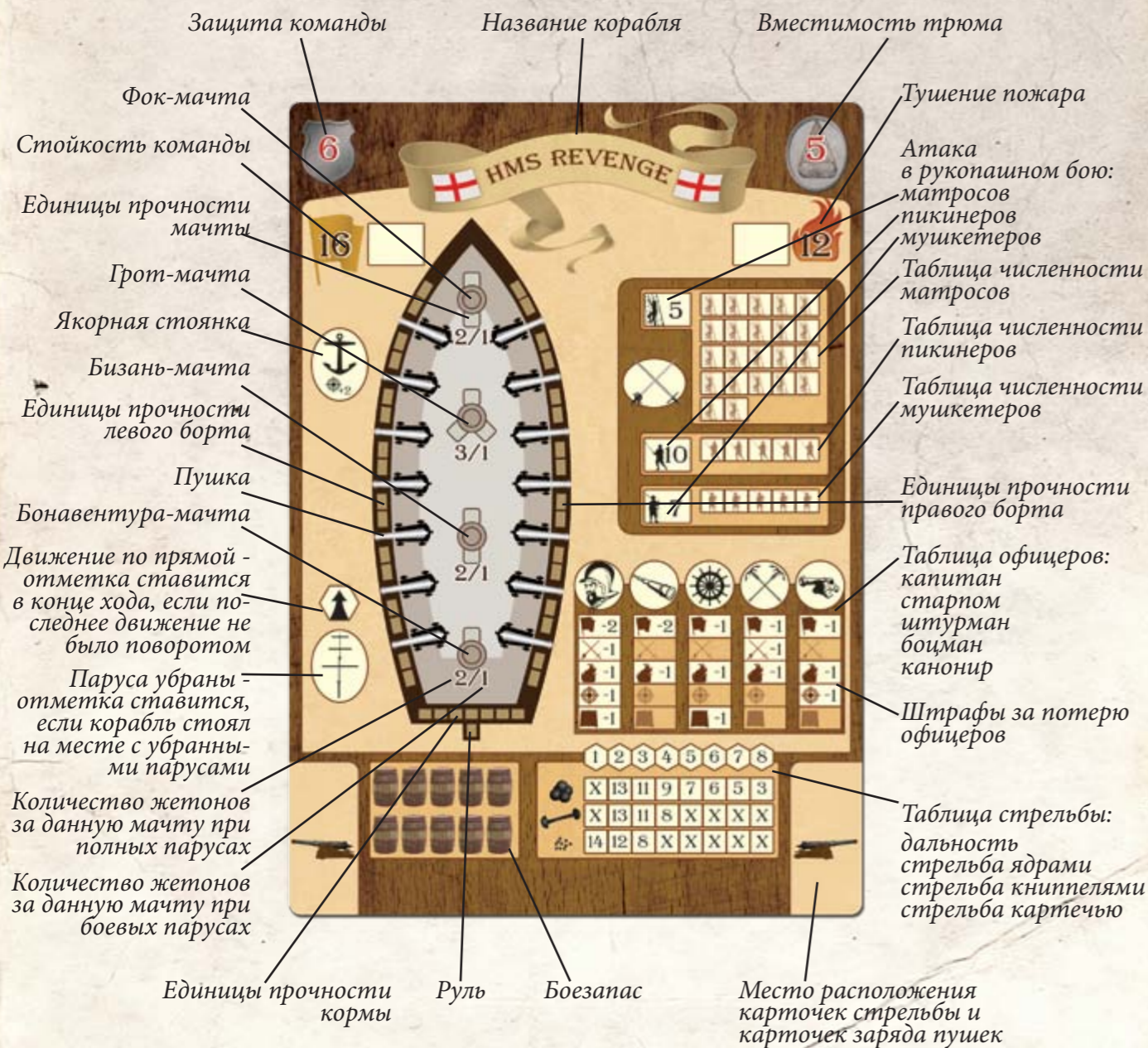
Теперь пора подробно узнать, что же такое **Планшет корабля**.

Каждому кораблю на игровом поле соответствует планшет корабля. На планшете схематически изображен корпус корабля (вид сверху) и целый ряд символов, показывающих состояние корабля. Планшет корабля служит для отслеживания изменений в состоянии корабля, таких как: получение повреждений, потери экипажа и солдат, расход боезапаса, записи действий

корабля в предыдущем ходу и еще ряд параметров, которые мы будем изучать в Расширенных правилах игры.

При объяснении правил игры мы будем ссылаться на тот или иной параметр. Предоставленные схемы планшета корабля и карты приказов помогут вам ориентироваться. Пока только запомните, где она находится. Мы советуем оставить закладку на странице со схемой, к ней мы будем обращаться неоднократно.

ПЛАНШЕТ КОРАБЛЯ



КАРТА ПРИКАЗОВ

На карте приказов нужно отмечать маршрут корабля и приказы для экипажа и солдат.



Планшет корабля и карту приказов легко сопоставить по названию корабля. Табличку с этим же названием нужно будет установить на подставку с моделью корабля.



Теперь мы разберем каждый пункт подготовки к игре более подробно. Опытные игроки, для которых подготовка к игре не вызвала вопросов, могут пропустить этот раздел и сразу перейти к разделу Начало игры, но мы все-таки советуем внимательно прочитать этот раздел, чтобы не возникло вопросов в дальнейшем.

1. Выбор стороны.

Все корабли в игре индивидуальны, и каждый имеет достоинства, преимущества и недостатки. Изучите все планшеты и карточки кораблей, прежде чем сделать выбор. Если на данный момент выбор для вас затруднителен, то мы предлагаем выбрать английский галеон Ревендж и испанский галеон Сан-Мартин. Эти два корабля имеют разные параметры, но в целом имеют примерно одинаковое значение в сражении.

2. Выбор сценария.

Вы можете выбрать любой понравившийся вам сценарий из книги сценариев, которая прилагается к стартовому набору Непобедимая армада. Если особой разницы в сценариях вы пока не увидели, то мы советуем остановиться на первом сценарии.

3. Выбор корабля.

Теперь вам нужно взять модель корабля, его планшет и карту приказов. В стартовом наборе для каждой модели корабля есть по два варианта планшетов. Так игрок за англичан может выбирать между Ревендж и Свалоу, а игрок за испанцев между Сан-Мартин и Сантьяго. Независимо от названия выбранного корабля на игровом поле за англичан будет модель корабля Ревендж, а у игрока за испанцев модель корабля Сан-Мартин.

4. Подготовка игрового поля.

Соберите игровое поле, как показано на рисунке выбранного вами сценария. Перед началом игры необходимо определить, на какой стороне поля каждый игрок расставляет свои корабли. В каждом сценарии расстановка кораблей уже определена, поэтому игрокам остается только занять ближайшее место к своему кораблю от края игрового поля.

Для надежной фиксации игровых полей их нужно закрепить между собой специальными фиксаторами, которые прилагаются к стартовому набору. Как закрепить между собой поля показано в Курсе молодого Капитана.

5. Направление ветра.

Перед расстановкой кораблей определите направление ветра. Для этого расставьте на игровом поле двадцатигранные кубики, как показано на рисунке.

Бросьте кубик, чтобы определить направление ветра.

При выпадении 1, 2, 3 – ветер дует в направлении от центрального гекса к гексу с кубиком «3»; при выпадении 4, 5, 6 – к гексу с кубиком «6», и далее по схеме.

Если выпало 19 или 20, бросьте кубик еще раз.

Установите фишку направления ветра на игровое поле в соответствии с результатом броска кубика.



6. Расстановка кораблей.

После того как определено направление ветра, игроки могут расставлять свои корабли на игровом поле. В сценарии дана либо точная расстановка кораблей, либо одному из игроков дано право первым выставить свой корабль, либо игрокам предоставлена возможность определить очередность расстановки случайным образом. Для этого каждый игрок должен бросить кубик. Игрок, у которого выпало большее значение, расставляет корабли в своей зоне расстановки первым. Затем корабли расставляет второй игрок на противоположной стороне. Если вы играете в свободный сценарий, то мы рекомендуем при расстановке кораблей пользоваться данным правилом. Помните, что корабли надо расставлять, после того как будет определено направление ветра. Зоной расстановки считаются первые три полных гекса со стороны игрока.



7. Карты пушек.

Для каждого корабля есть свои карты пушек. При выборе карт стоит ориентироваться по названию корабля. Нужно взять комплекты карт стрельбы пушек и заряда пушек. Каждая карта заряда и стрельбы соответствует определенному борту корабля:



Карты заряда пушек



В начале игры необходимо выбрать, каким типом боеприпасов заряжены пушки, и отметить это в карточках, если в условиях сценария не указано, что корабль начинает игру с незаряженными орудиями.

В ходе прочтения правил вы узнаете подробно, как пользоваться картами пушек.

8. Карты трюма.

Эти карточки используются для записи количества перевозимых в трюме мушкетеров, пикинеров и дополнительного пороха. В некоторых сценариях потребуются особые карты сокровищ.



Общее число мушкетеров, пикинеров, дополнительного пороха и сокровищ не должно превышать вместимость трюма корабля. Вместимость трюма корабля указана в планшете корабля.

9. Жетоны движения.

Игроки каждый ход получают жетоны движений согласно выбранным парусам корабля, выкладывают одновременно на стол и тратят исходя из возможности движения корабля относительно ветра. Естественно, более подробно о жетонах будет описано в ходе объяснения приказов, пока что вам нужно взять количество жетонов для всех мачт, которое указано в планшете корабля. Следует смотреть на большее значение для каждой мачты.

10. Игровые кубики.

Возьмите все кубики, которые входят в стартовый набор, и положите их рядом с игровым полем. По возможности кубики должны лежать так, чтобы все игрокам было удобно пользоваться. Чтобы узнать выпавшее значение на кубике при броске, следует смотреть на верхнюю грань кубика после его остановки. Указанное число и будет являться выпавшим значением.

11. Маркеры для карточек.

У каждого игрока должен быть под рукой маркер для карточек. Этим специальным маркером можно наносить надписи и отметки на карточках, а после стереть их ватным тампоном или салфеткой. Для вашего удобства в стартовом наборе есть ватные тампоны для стирания отметок на карточках. После того как они придут в негодность, постарайтесь найти что-нибудь похожее. Далее в тексте, когда будет требоваться что-либо отметить или зачеркнуть, это будет подразумевать то, что эти действия на карточке нужно сделать с помощью маркера.

НАЧАЛО ИГРЫ

Игра длится несколько ходов, пока не будет уничтожен корабль противника или пока не закончится последний ход согласно условию сценария. Каждый ход состоит из 5 фаз:

1. Отдача приказов
2. Проверка на стойкость. (Только при игре по Расширенным правилам)
3. Получение жетонов движения
4. Выполнение приказов
5. Простановка отметок в карточках кораблей

Фазы хода проводятся строго в указанной очередности. Оба игрока производят действия в каждой фазе одновременно. Фаза хода считается завершенной только тогда, когда все относящиеся к ней действия игроков в этот ход будут завершены. Приступать к следующей фазе до окончания предыдущей нельзя.

ФАЗА 1. ОТДАЧА ПРИКАЗОВ

В эту фазу игроки определяют, какие действия будут производить корабли в данный ход. Возьмите в руки карту приказов корабля. Приказы отдаются скрытно от противника. После того как приказы будут отданы, карту действий корабля нужно перевернуть лицевой стороной вниз, чтобы противник не видел ваши планы.

• Выбор положения парусов

Игрок должен выбрать одно из трех положений парусов и отметить соответствующий символ в карточке приказов.



Паруса убраны. Защита мачт равна 16. Корабль не получает жетонов движения. Меткость стрельбы увеличивается на +2. Корабль не получает жетонов движения.



Паруса в боевом положении. Защита мачт равна 10. За каждую мачту корабль получает меньшее количество жетонов движения, которое для нее указано на планшете.



Все паруса полностью подняты. Защита мачт равна 6. За каждую мачту корабль получает большее количество жетонов движения, которое для нее указано на планшете. Меткость стрельбы уменьшается на -1.

Про защиту парусов вы узнаете далее, когда придет время стрелять по ним кнйпцелями .

• Движение корабля

Если вы на корабле подняли паруса в боевое положение либо подняли их полностью, необходимо указать маршрут движения. Корабль не может оставаться на месте с поднятыми парусами.



Поворот влево



Движение по прямой



Поворот вправо

При составлении маршрута нужно учитывать следующие правила: Движение на один гекс или поворот требует 1, 2 или 3 жетонов действий в зависимости от того, как ваш корабль расположен относительно ветра.



Движение или поворот при попутном ветре требует 1 жетон движения.



Движение или поворот при боковом ветре требует 2 жетона движения.



Движение или поворот при встречном ветре требует 3 жетона движения.

Расположение корабля относительно ветра определяется перед каждым движением в течение одного хода.



Для удобства расчета необходимых жетонов движения для каждого движения или поворота используется графа Стоимость движения. В ней указывается количество жетонов движения, которое нужно будет потратить на каждое движение или поворот. Общая стоимость движений и поворотов корабля не может превышать количество жетонов движения, которые корабль получит в этот ход.

Некоторые корабли не могут производить два поворота один за другим. В карте приказов этих кораблей символ поворота выглядит так. Такие корабли обязаны совершить движение вперед хотя бы на один гекс прежде чем сделать поворот. Эти корабли могут начать движение с поворота, только если в их планшете есть отметка о том, что последним движением в предыдущий ход было движение вперед.



Корабли, в карте действий которых символ поворота выглядит так, могут производить повороты когда угодно, в том числе и несколько поворотов подряд.

Маршрут движения. Теперь, ориентируясь по ветру и учитывая маневренность своего корабля, вы можете проложить маршрут. Маршрут указывается снизу вверх. Выберите один из трех вариантов движения, поставьте отметку и запишите, сколько вам потребуется потратить жетонов движения для выбранного маневра. Далее продолжайте прокладывать маршрут, пока у вас не закончатся жетоны движения.

• На бордаж!



Отдавая этот приказ, необходимо выбрать положение парусов, как описано выше.

Указывать маршрут движения не нужно. Вместо этого корабль будет двигаться по направлению к кораблю противника, который вы хотите взять на бордаж.

Подробно движение при бордаже мы рассмотрим при выполнении этого приказа. Чтобы отдать этот приказ, корабль противника должен находиться не далее 2 гексов от вашего корабля.



Теперь мы рассмотрим приказы, которые, как правило, отдаются и выполняются вместе с приказом на передвижение. В некоторых случаях приказ можно отдать, только если корабль не двигается. Кораблю можно отдать сразу несколько разных приказов, описанных ниже.



Этот корабль будет двигаться под боевыми парусами, кроме этого, пушки правого борта будут перезаряжаться, а мушкетеры выйдут на палубу.

•Зарядить пушки

Приказ отдается каждому борту корабля по отдельности, а для некоторых кораблей и корме. Приказ можно отдать в начале любого хода, даже если пушки уже заряжены, только в случае уже заряженных пушек данный приказ звучит как Перезарядка пушек.

Важно! Каждому кораблю соответствует свой набор карт заряда пушек. Нельзя использовать карты от другого корабля.

Отметьте в карточке заряжения пушек один из трех типов заряда:



Ядра – используются при стрельбе по корпусу корабля противника. Стрелять по форту и другим строениям можно только ядрами.



Книппели – используются при стрельбе по мачтам и парусам корабля противника.



Картечь – используется при стрельбе по матросам и солдатам противника.

После того как вы зарядите пушки, положите карту заряда пушек на планшет корабля на определенное место. Каждый ход, начиная с того, в который был отдан приказ, в карточке заряжения нужно сделать отметку.

Если в начале хода отметки стоят во всех графах карты заряда пушек, пушки этого борта готовы к стрельбе.

При выполнении приказа карту заряда пушек нужно будет вскрыть, и, если при вскрытии окажется, что она не заполнена, либо отмечено более одного вида зарядов, будет считаться, что пушки не заряжены. Залп не будет произведен.

•Изменение дальности стрельбы

Приказ отдается каждому борту корабля по отдельности, а для некоторых кораблей и корме. Приказ можно отдать, только если в начале хода пушки соответствующего борта или кормы заряжены и готовы к стрельбе

Пример: Пушки этого борта будут стрелять по кораблю противника с расстояния 5 и менее гексов.



В карте стрельбы пушек нужно указать дальность стрельбы.

Дальность стрельбы, указанная в карточке, не должна превышать максимальную дальность стрельбы заряда того типа, которым заряжены пушки соответствующего борта.



Приказ отдан правильно



Приказ отдан неправильно



Заполненную карту стрельбы пушек нужно положить на планшет поверх карты заряда пушек.

Если при вскрытии карты стрельбы окажется, что дальность не указана либо указана неверно, залп не производится.

•Пикинеры на палубу!

Приказ заставляет пикинеров выйти на палубу. В карте приказов корабля нужно отметить символ приказа и указать стрелкой, во время какого движения или поворота корабля пикинеры выйдут на палубу. Если в этот ход паруса корабля будут убраны, рисовать стрелку не нужно - пикинеры выйдут на палубу в самом начале хода. При выполнении приказа нужно перевернуть и положить карту трюма с пикинерами так, чтобы все игроки могли видеть численность пикинеров на корабле.



Пример: Этот корабль получил приказ «Пикинеры на палубу». Пикинеры выйдут на палубу в момент, когда корабль будет совершать второе из запланированных движений.



•Пикинеры в трюм

Приказ заставляет пикинеров вернуться в трюм. В карте приказов корабля нужно отметить символ приказа и указать стрелкой, во время какого движения или поворота корабля пикинеры уйдут обратно в трюм. Если в этот ход паруса корабля будут убраны, рисовать стрелку не нужно - пикинеры вернуться в трюм в самом начале хода.

•Мушкетеры на палубу!

Приказ заставляет мушкетеров выйти на палубу. В карте приказов корабля нужно отметить символ приказа и указать стрелкой, во время какого движения или поворота корабля мушкетеры выйдут на палубу. Если в этот ход паруса корабля будут убраны, рисовать стрелку не нужно - мушкетеры выйдут на палубу в самом начале хода.

•Мушкетеры в трюм

Приказ заставляет мушкетеров вернуться в трюм. В карте приказов корабля нужно отметить символ приказа и указать стрелкой, во время какого движения или поворота корабля мушкетеры уйдут обратно в трюм. Если в этот ход паруса корабля будут убраны, рисовать стрелку не нужно - мушкетеры вернуться в трюм в самом начале хода.

•Стрельба мушкетеров

Приказ может быть отдан только в том случае, если мушкетеры находятся на палубе на начало хода. Необходимо указать дальность, на которой мушкетеры будут производить стрельбу. Если дальность стрельбы не указана, мушкетеры не будут стрелять.



•Поднять якорь

Приказ можно отдать кораблю, который стоит на якоре. Если стоящий на якоре корабль поднимает паруса, то он обязан поднять якорь.

•Бросить якорь

Чтобы отдать кораблю такой приказ, он должен на начало хода быть с убранными парусами. Гекс, на котором находится передняя часть корабля, должен быть мелководьем.

Корабль будет оставаться на месте, получая при этом бонус к стрельбе.



• Поворот на месте



Этот приказ можно отдать кораблю с убранными парусами. Любой корабль, даже потерявший все мачты или руль, может получить этот приказ.



В карточке приказов нужно отметить, будет корабль поворачиваться вокруг носового либо вокруг кормового гекса. Также следует указать, в какую сторону будет поворачиваться корабль.



Если корабль получает приказ «Поворот на месте», то он не может в этот ход получить какой-либо еще приказ движения.

На данный момент это все приказы, которые стоит изучить в Общих правилах игры. Есть еще приказы в игре, но о них мы расскажем уже в Расширенных правилах игры. Пока остановимся на этом, посмотрим, как выполнять эти приказы и как вести бой с кораблем противника. А после того как вы проведете сражения по сценариям и изучите Общие правила, можно будет перейти уже к изучению Расширенных правил игры.

Не забудьте, что после того, как вы отдадите все приказы, карту движения корабля нужно перевернуть лицевой стороной вниз, чтобы противник не видел ваши приказы.

ФАЗА 2. ПРОВЕРКА СТОЙКОСТИ

В Общих правилах мы пропустим эту фазу и оставим ее до изучения Расширенных правил. Пока только следует отметить, что данные действия в игре нам еще предстоят, но сначала надо укрепитесь в Общих правилах игры. Итак, пропускаем эту фазу хода и переходим сразу к третьей фазе.

ФАЗА 3. ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ДВИЖЕНИЙ

Когда все приказы отданы, нужно перевернуть карты приказов кораблей лицевой стороной вверх.

Важно! Карты стрельбы и заряда пушек и карты трюма не следует вскрывать до тех пор, пока это не потребуется для выполнения приказа.

Теперь нам нужно получить жетоны движения за корабли с поднятыми парусами

Корабли с убранными парусами жетоны действий не получают.

Корабли под боевыми парусами получают за каждую мачту наименьшее количество жетонов движения из двух указанных.

Корабли под полными парусами получают за каждую мачту наибольшее количество жетонов движения из двух указанных.



ФАЗА 4. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ

Движение корабля

Игроки выкладывают на игровое поле по одному жетону движения за каждый корабль под боевыми парусами и два жетона за корабль под полными парусами.

Если выложенных жетонов достаточно, чтобы выполнить движение, вы можете сделать первое движение, указанное в карте приказов корабля. Корабли под полными парусами при попутном ветре могут совершить сразу два движения. В этом случае сначала корабль под полными парусами выполняет первое.

Затем прочие корабли выполняют свои движения, а корабль под полными парусами – второе движение.



Выполненное движение стирается из карты приказов корабля. Израсходованные на выполнения действия жетоны сбрасываются; неизрасходованные – остаются в игре.

Затем игроки снова выкладывают жетоны за свои корабли (1 за боевые паруса и 2 за полные) и производят запланированные движения. Эта процедура повторяется до тех пор, пока жетоны не закончатся.

Когда у корабля заканчиваются жетоны, его движение в этот ход завершается. Если у корабля остаются неизрасходованные жетоны, но их количества не хватает для передвижения, эти жетоны сбрасываются.



Если последним движением корабля было движение вперед, в планшете корабля нужно сделать соответствующую отметку.



Пример



Испанский корабль двигается под полными парусами, в то время как английский корабль двигается под боевыми парусами. За испанский корабль нужно выложить 2 жетона, а за английский только 1. Для английского корабля ветер является встречным и стоимость передвижения равна 3 жетона движения. Одного жетона недостаточно, и пока английский корабль не двигается.



Для испанского корабля ветер является попутным и стоимость одного движения равна 1 жетону движения. Поэтому испанский корабль производит 2 движения: 1 – движение вперед; 2 – поворот.

Снова выкладываем 1 жетон за английский корабль и 2 за испанский корабль. Английскому кораблю все еще не хватает жетонов движения для совершения передвижения, и он снова остается на месте. После совершения поворота ветер стал для испанского корабля боковым, и стоимость передвижений для него поднялась до 2 жетонов. Поэтому сейчас испанский корабль выполняет только одно движение вперед.



Выкладываем еще один жетон за английский корабль и 2 за испанский. Теперь за английский корабль выложено 3 жетона и он, наконец, может совершить движение. Испанскому кораблю также хватает жетонов для совершения своего движения. Корабли совершают свои движения одновременно – английский корабль поворачивает, а испанский корабль – двигается вперед.



Теперь ветер является боковым и для испанского, и для английского корабля.

У испанского корабля жетоны движения закончились, поэтому его движение в этом ходу завершено. За английский корабль выкладывается последний, четвертый жетон. Одного жетона недостаточно для движения или поворота при боковом ветре. Поскольку больше жетонов у английского корабля нет, этот жетон остается неиспользованным и сбрасывается. Движения кораблей в этот ход завершены.



Корабль San Martin получил 6 жетонов движения



Карточка заполнена правильно



Карточка заполнена неправильно

Общая стоимость движений и поворотов корабля не может превышать количества жетонов движения, которые корабль получил в этот ход. Если у корабля закончились жетоны движения, корабль останавливается, даже если у него остались невыполненные движения или повороты.

Если после выполнения всех запланированных движений и поворотов у корабля остались неизрасходованные жетоны движения, он обязан потратить их на движение вперед. Если оставшихся жетонов не хватает, они теряются.

Пример: Корабль получил 9 жетонов. После завершения запланированных движений осталось 3 жетона.



1, 2, 3 – запланированные движения
4, 5, 6 – незапланированные движения



Запланированные движения



Движения, которые выполнит корабль



Если корабль не может совершить запланированный поворот (из-за того, что не может делать несколько поворотов подряд), вместо этого поворота он обязан произвести движение вперед.

Столкновения

В ходе движения корабли могут столкнуться друг с другом или с рифами. Если совершение запланированного движения не может быть продолжено из-за того, что другой корабль создает для этого помеху, движение корабля прерывается. Данный случай считается столкновением. Корабли получают повреждения в зависимости от того, как именно они столкнулись.



Лобовое столкновение

Оба корабля получают по 4 повреждения в каждый борт.



Столкновение с кормой

Корабль, которому ударили в корму, получает 4 повреждения в корму, а корабль, ударивший носом, получает по 1 повреждению в каждый борт и 1 повреждение в переднюю мачту.



Таран

Протараненный корабль получает 4 повреждения в борт, а протаранивший корабль получает по 1 повреждению в каждый борт.



Борт о борт

Каждый корабль получает по 2 повреждения в столкнувшиеся борта.



Бортом в корму

Корабль, которому ударили в корму, получает 4 повреждения в корму, а корабль, ударивший бортом, получает 2 повреждения в борт.



Бортом в носовую часть

Корабль, ударивший бортом, получает 2 повреждения в борт, а корабль, в который ударили, получает по 1 повреждению в каждый борт.



Пересечение маршрутов движения



Если корабли одновременно должны зайти на один и тот же гекс, то, чтобы определить какой корабль все-таки зайдет на этот гекс, нужно игрокам бросить по кубику. Игрок, у которого выпало меньшее значение, проигрывает, и его корабль должен зайти на спорный гекс. Корабли останавливаются, и у них происходит столкновение.

Столкновение с элементами местности.

Возможны два варианта столкновения с элементами местности.



Лобовое столкновение

Корабль получает 8 повреждений в каждый борт.



Столкновение бортом

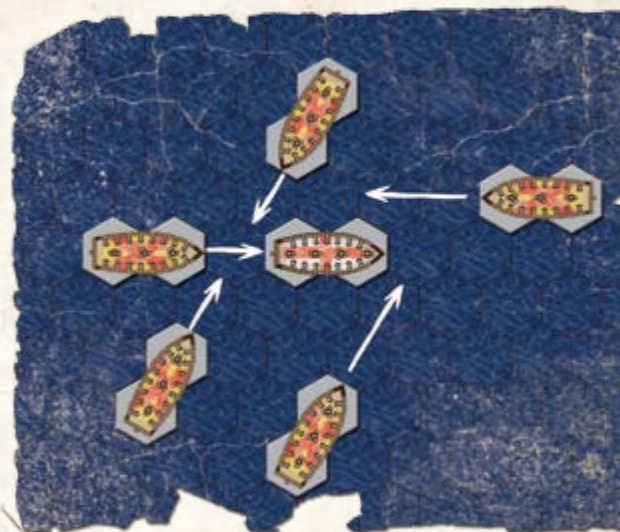
Корабль получает 4 повреждения в ударивший борт.



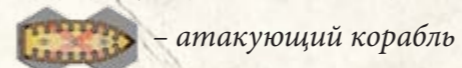
Движение корабля при абордаже

При выполнении абордажа корабль получает жетоны движения согласно общим правилам (в соответствии с состоянием парусов). Выполняемые таким кораблем движения определяются не приказом, а положением корабля относительно корабля, который он собирается взять на абордаж. Когда количество выложенных жетонов движения корабля, получившего приказ «Абордаж», достаточно для совершения движения, корабль обязан:

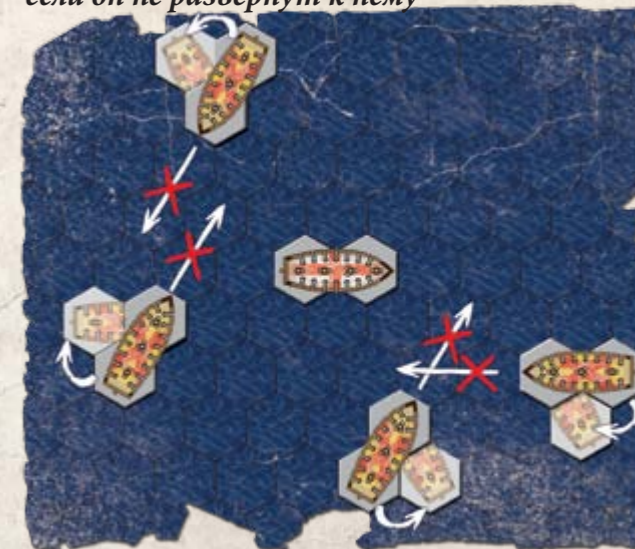
Совершить движение по прямой, если он развернут в сторону цели абордажа



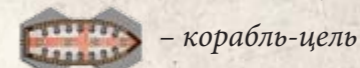
Во всех этих случаях атакующий корабль является развернутым в сторону корабля-цели абордажа.



Повернуть по кратчайшему маршруту в сторону вражеского корабля, если он не развернут к нему



Во всех этих случаях атакующий корабль не является развернутым в сторону корабля-цели абордажа.



В спорных ситуациях действие корабля, идущего на абордаж, выбирает управляющий им игрок.

ПРОЧИЕ ПРИКАЗЫ

Бросить якорь



Приказ выполняется в самом начале фазы выполнения приказов. На планшете корабля необходимо сделать отметку, что он стоит на якорь. Стоящий на якорь корабль получает бонус к стрельбе, как указано на планшете корабля.

Поднять якорь



Первый полученный кораблем жетон движения тратится на то, чтобы поднять якорь. Вне зависимости от направления ветра тратится только один жетон. Остальные жетоны движения могут быть использованы согласно основным правилам движения.

Вывод на палубу мушкетеров и пикинеров



Мушкетеры или пикинеры выходят на палубу в момент выполнения одного из передвижений корабля, отмеченного при отдаче приказа. Положите соответствующую трюмную карточку так, чтобы все игроки могли видеть численность пикинеров или мушкетеров на корабле.

Когда мушкетеры и пикинеры выходят на палубу, нужно сделать отметки в их таблицах.

Каждой единице мушкетеров и пикинеров на палубе соответствует один соответствующий символ в таблице. Зачеркните все лишние символы.

Пока мушкетеры и пикинеры находятся на палубе, они могут получить повреждения в результате стрельбы или ближнего боя при abordage.

За каждую потерянную единицу численности пикинеров или мушкетеров зачеркните соответствующий символ в карте корабля.

Возвращение в трюм мушкетеров и пикинеров



Мушкетеры или пикинеры возвращаются в трюм в момент выполнения одного из действий корабля, отмеченного при отдаче приказа.

Поверните соответствующую трюмную карточку лицевой стороной вниз, чтобы показать, что солдаты вернулись в трюм.



Мушкетеры выполняют приказ «На палубу». В данный момент в трюме 4 единицы численности мушкетеров. В карте корабля необходимо зачеркнуть все символы мушкетеров, кроме четырех.



Поворот на месте

Выполнение поворота на месте не требует жетонов движения. Корабль разворачивается в конце фазы движения, одновременно с выполнением последнего движения других кораблей.



Корабль разворачивается вокруг кормы вправо.

Корабль разворачивается вокруг носа влево.

Если отдан этот приказ, никакие другие движения в этот ход не могут быть произведены.

Стрельба



Как только в зоне поражения появляется корабль противника, по нему производится стрельба. Необходимо показать противнику карту стрельбы пушек, чтобы подтвердить, что его корабль вошел в зону поражения, а также показать карту заряда пушек и объявить, каким типом заряда заряжены пушки данного борта или кормы.

Если в этот момент оказывается, что карточки стрельбы и заряжения не заполнены либо заполнены неправильно, стрельба не производится.

Если в зоне поражения оказывается несколько вражеских кораблей, игрок может выбрать, по какому из них стрелять.

Линия видимости

Иногда цель стрельбы может быть загорожена сушей или другими кораблями. Чтобы определить, можно ли стрелять по данному кораблю или нет, нужно руководствоваться следующими правилами:

Проведите прямую линию от центра подставки стреляющего корабля до центра подставки цели стрельбы. Для наглядности можно воспользоваться ниткой, линейкой и т.п.

Если эта линия проходит через гекс суши или гекс подставки другого корабля, стрельба невозможна. В прочих случаях, в том числе если линия проходит по краю гекса суши либо подставки другого корабля, стрелять можно.



Каждый борт корабля, а у некоторых и корма, обладает своими секторами стрельбы.

В карточках стрельбы для каждого борта и кормы указывается дальность стрельбы.

Гексы внутри сектора стрельбы, находящиеся не дальше указанного расстояния, считаются зоной поражения.

Чтобы производить стрельбу, пушки должны быть заряжены. Пока пушки перезаряжаются, они не имеют зоны поражения и не могут стрелять.



Зона поражения правого борта – 3 гекса

Тест на попадание

- Найдите в таблице стрельбы строку, соответствующую тому типу заряда, которым производится стрельба.
- Найдите графу, соответствующую расстоянию до цели стрельбы.
- Расстояние до цели всегда определяется по кратчайшему маршруту.



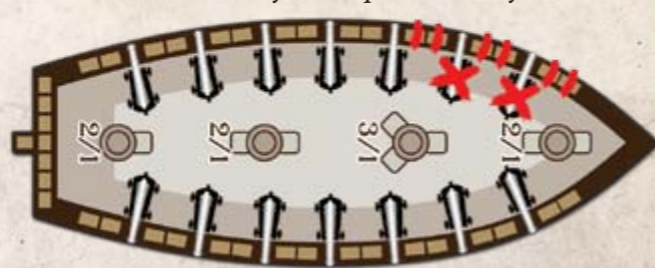
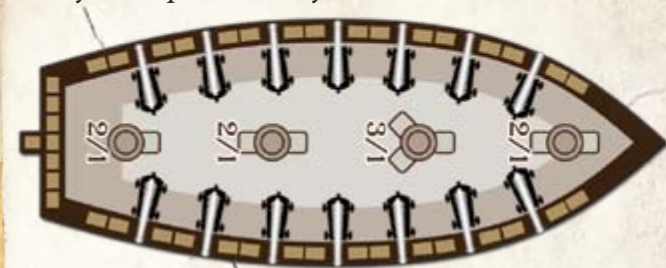
Расстояние до цели стрельбы – 4 гекса



Значения в графах таблицы стрельбы будут использоваться для стрельбы по противнику. Если в графе стоит символ X, значит, расстояние между кораблями слишком велико (либо слишком мало) для стрельбы такими зарядами. Стрельба производиться не будет.

При стрельбе левым бортом нужно бросить 7 кубиков.

При стрельбе левым бортом нужно бросить 5 кубиков.



За каждую пушку нужно бросить 1 кубик.

За уничтоженные пушки кубик не бросается.

Результаты бросков нужно сравнить со значением из таблицы стрельбы. Результаты броска равные или меньшие, чем число из таблицы стрельбы, – это **попадания**. Результаты, превосходящие число из таблицы стрельбы, – **промахи**.



Выпали значения: 4, 8, 11, 19, 10, 2, 15
3 попадания: 4, 8, 2
4 промаха: 11, 19, 10, 15

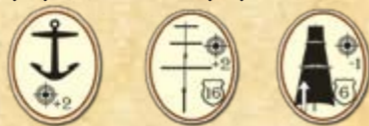
+4 к значениям таблицы



Выпали значения: 4, 8, 11, 19, 10, 2, 15
5 попаданий: 4, 8, 11, 10, 2
2 промаха: 19, 15



Некоторые приказы или состояния корабля могут улучшать или ухудшать стрельбу.



Все указанные модификаторы применяются к значениям из таблицы стрельбы.

После проведения стрельбы следует зачеркнуть в карте корабля одну бочку с порохом и стереть все отметки из карт стрельбы и заряда пушек. Теперь пушки выстрелившего борта необходимо перезарядить, чтобы стрелять из них снова. Уберите карты стрельбы и заряда пушек, которые только что произвели залп, с карты корабля, чтобы показать их перезарядку.

Стрельба ядрами

Попадания ядрами повреждают один из бортов либо корму, в зависимости от расположения кораблей.



- Попадания в правый борт
- Попадания в левый борт
- Попадания в корму



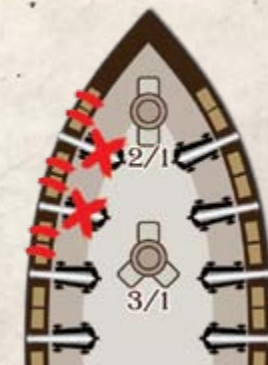
В данном случае попадания следует распределить поровну между бортами. Если выпало нечетное число попаданий, «лишнее» попадание повреждает любой борт по выбору игрока – хозяина обстрелянного корабля.

За каждое попадание необходимо зачеркнуть единицу прочности соответствующего борта либо кормы. Зачеркивать единицы прочности бортов нужно по направлению от носа к корме, а единицы прочности кормы – от левого борта к правому.

Если единицы прочности борта или кормы по обе стороны пушки зачеркнуты, эта пушка считается уничтоженной. Ее необходимо зачеркнуть.

В данном случае в левый борт корабля попали 6 раз – зачеркиваются 6 единиц прочности соответствующего борта, а также 2 пушки в зоне повреждения.

За 2 уничтоженные пушки вычеркиваются 2 единицы экипажа.



За каждую уничтоженную пушку следует зачеркнуть единицу численности экипажа в планшете корабля.

За каждую зачеркнутую единицу прочности кормы следует зачеркнуть единицу численности экипажа в планшете корабля.

Если все единицы прочности одного из бортов либо кормы зачеркнуты, корабль тонет. Уберите этот корабль с игрового поля – он уничтожен.

Стрельба кннпелями

Проведите тест на попадание, как описано выше. За каждое попадание защищающемуся игроку следует бросить 1 кубик. Выпавшие значения нужно сравнить со значением защиты мачт. Защита мачт зависит от выбранного в этот ход положения парусов.



Если выпавшее на кубике значение меньше или равно значению защиты, то мачта не получает повреждения. Если значение на кубике больше значения защиты, то мачта повреждена.

У каждого корабля есть несколько мачт. Повреждения назначаются мачтам в определенном порядке, в зависимости от расположения вашего корабля и корабля противника:



Стрельба со стороны носа
Повреждения назначаются мачтам, начиная с передней неуничтоженной мачты.

Стрельба со стороны борта. Повреждения назначаются сначала средней мачте, затем уже любой соседней с ней мачте по выбору игрока, чей корабль находится под обстрелом.



Стрельба со стороны кормы
Повреждения назначаются мачтам, начиная с неуничтоженной задней, затем средней мачте, ну а потом уже передней мачте.



Когда мачта теряет все единицы прочности, она считается уничтоженной. Корабль немедленно теряет столько неизрасходованных жетонов движения, сколько было получено за эту мачту. В дальнейшем корабль не будет получать жетоны движения за уничтоженную мачту.

За каждую зачеркнутую единицу прочности мачты следует зачеркнуть единицу численности матросов в планшете корабля.



San Martin двигается под полными парусами, поэтому он получает 6 жетонов движения.



Во время стрельбы кннпелями мачты корабля получили 5 единиц повреждения.

Поскольку стрельба ведется со стороны носа, сначала повреждения получает передняя мачта.



Получив 3 единицы повреждения, передняя мачта была уничтожена.

При этом корабль теряет:

2 неизрасходованных жетона движения

3 единицы численности матросов



Оставшиеся 2 единицы повреждения получает центральная мачта.

2 матроса тоже должны быть зачеркнуты



Выпали значения:
2, 3, 5, 8, 11, 14, 19

5 попаданий: 2, 3, 5, 8, 11
2 промаха: 14, 19

За 5 попаданий следует бросить 5 кубиков и сравнить выпавшие значения со значением защиты мачт.



Выпали значения: 11, 12, 16, 1, 7

3 повреждения: 11, 12, 16

2 промаха: 1, 7

Стрельба картечью

Проведите тест на попадание, как описано выше. За каждое попадание следует бросить 1 кубик. Выпавшие значения нужно сравнить со значением защиты команды, которое указано на карте обстрелянного корабля. Бросок кубиков на попадание делает атакующий игрок, а бросок кубиков на защиту делает защищающийся игрок.

Если выпавшее на кубике значение меньше или равно значению защиты команды, то команда не несет потери. Если значение на кубике больше защиты, то обстрелянный корабль теряет единицу численности матросов.

Понесенные потери немедленно отмечаются на карте корабля.



Выпали значения:
2, 4, 5, 8, 8, 16, 17

5 попаданий: 2, 4, 5, 8, 8
2 промаха: 16, 17

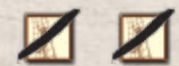
За 5 попаданий следует бросить 5 кубиков и сравнить выпавшие значения со значением защиты команды.



Выпали значения:
3, 7, 10, 15, 17

3 промаха: 3, 7, 10

2 потери: 15, 17



Стрельба мушкетеров



Сектор стрельбы мушкетеров изображен на рисунке справа.

Дальность зоны поражения мушкетеров назначается при отдаче приказа и может составлять 1 или 2 гекса.

Как только в зоне поражения мушкетеров оказывается вражеский корабль, они обстреливают его. За каждую единицу численности мушкетеров на палубе атакующему игроку нужно бросить 1 кубик. В один ход может стрелять не более 5 единиц численности мушкетеров, так что, если на палубе их больше 5, все равно нужно бросить 5 кубиков.



Нужно бросить 3 кубика

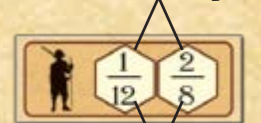


Нужно бросить 5 кубиков



Нужно бросить 5 кубиков

Дальность стрельбы



Меткость

Результаты бросков нужно сравнить со значением меткости из таблицы стрельбы. Результаты броска равные или меньшие, чем число из таблицы стрельбы, – это попадания. Результаты, превосходящие число из таблицы стрельбы, – промахи.

За каждое попадание защищающемуся игроку следует бросить 1 кубик. Выпавшие значения нужно сравнить со значением защиты команды обстрелянного корабля.

Если выпавшее на кубике значение меньше или равно значению защиты команды, то команда не несет потери. Если значение на кубике больше защиты, то обстрелянный корабль теряет единицу численности матросов.

Понесенные потери немедленно отмечаются на карте корабля.

Мушкетеры стреляют только один раз за ход. Однако им не нужно перезаряжаться, поэтому мушкетеры могут стрелять каждый ход.

Выпали значения: 1, 5, 7, 15, 20

3 попадания: 1, 5, 7

2 промаха: 15, 20

За 3 попадания следует бросить 3 кубика и сравнить выпавшие значения со значением защиты команды.



Выпали значения:
8, 12, 5

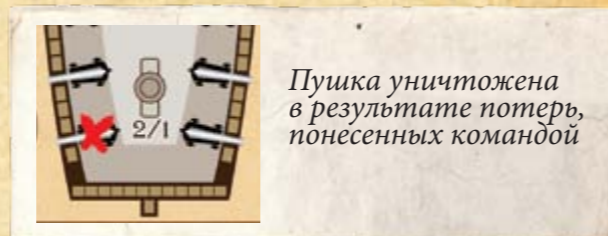
2 промаха: 5, 8

1 потеря: 12



Потери, нанесенные матросам

Если корабль теряет единицу численности матросов в результате стрельбы картечью, стрельбы мушкетеров или если его корма получила повреждения, в карте этого корабля необходимо зачеркнуть либо одну пушку с любого борта, либо единицу прочности любой мачты. Пушки следует вычеркивать, начиная со стороны кормы.



Если мушкетеры или пикинеры находятся на палубе корабля, то за каждую потерю в численности матросов (от стрельбы картечью, потери пушки от стрельбы ядрами, потери единицы прочности мачты от стрельбы кнйшпелями), теряется также единица численности мушкетеров или пикинеров по выбору игрока.

Если у корабля не осталось единиц численности матросов, корабль считается выведенным из строя. Такой корабль не может выполнять приказы, но он остается на игровом поле. Если задача сценария – уничтожить корабль противника, такой корабль считается уничтоженным.



Абордаж

Когда выполняющий приказ «Абордаж» корабль совершает движение и подходит вплотную к вражескому кораблю, нужно провести проверку на зацепление. Бросьте кубик.

- Если на нем выпало больше 12, зацепить вражеский корабль не удалось.

Корабли продолжают движение согласно основным правилам.



Тем не менее, если после совершения следующего движения выполняющий приказ «Абордаж» корабль опять окажется рядом с вражеским кораблем, проверка на зацепление проводится снова. Эта проверка будет проводиться каждый раз, когда выполняющий приказ «Абордаж» корабль совершит действие и окажется рядом с вражеским кораблем.

- Если выпавшее на кубике значение меньше либо равно 12, вражеский корабль считается зацепленным.
- Если на палубе атакующего корабля есть пикинеры, к результату броска добавляется 4.
- Если на палубе обороняющегося корабля есть мушкетеры, от результата броска отнимается 4.

Корабли прекращают выполнение всех полученных приказов, теряют все оставшиеся жетоны движения и вступают в ближний бой, но при этом мушкетеры и пикинеры могут продолжить подниматься на палубу, если такой приказ им был отдан. Участвующие в ближнем бою корабли не могут двигаться, получать какие-либо приказы или быть объявлены целью стрельбы (в том числе — стрельбы мушкетеров).

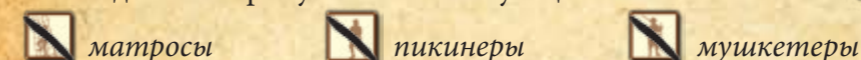
Вступившие в ближний бой корабли, а также те, которые находятся в ближнем бою в начале хода, получают 4 жетона движения. Эти жетоны разыгрываются так же, как при движении под боевыми парусами. За каждый разыгранный жетон проводится один раунд ближнего боя.

В каждом раунде 5 единиц численности пикинеров, мушкетеров либо матросов наносят удары противнику. В первую очередь наносят удары пикинеры, затем мушкетеры и в последнюю очередь — матросы. За каждую единицу численности кидается 1 кубик. Во избежание путаницы броски за матросов, мушкетеров и пикинеров следует производить по отдельности.

Результаты бросков нужно сравнить с характеристикой «Ближний бой» матросов, пикинеров либо мушкетеров, в зависимости от того, за кого бросается кубик.

Если выпавшее число меньше характеристики Ближний бой либо равно ей, команда вражеского корабля теряет единицу численности.

В первую очередь выбывают пикинеры, если пикинеров на палубе нет, мушкетеры, и в последнюю очередь – матросы. За каждую потерянную единицу численности матросов, пикинеров и мушкетеров в карте корабля необходимо зачеркнуть соответствующий символ.



Все потери учитываются только после того, как оба игрока произведут броски.

Если на момент начала абордажа в трюме участвующего в абордаже корабля находятся мушкетеры либо пикинеры, они обязаны выйти на палубу в начале следующего хода.

Ближний бой продолжается, пока один из кораблей не будет взят на абордаж (т. е. потеряет все единицы численности команды, мушкетеров и пикинеров). Выигравший абордаж корабль не считается связанным боем и может получать и выполнять приказы, как обычно, начиная со следующего хода. Он не может начать движение с поворота.

Если движение по прямой приведет к столкновению с проигравшим абордаж кораблем, то кораблю следует отдать приказ «Разворот на месте».

Многосторонний абордаж

Иногда один корабль может сражаться с несколькими вражескими кораблями. Такой корабль наносит 5 ударов по каждому из вражеских кораблей, с которыми он сражается. Перед каждым броском игрок должен распределить удары между вражескими кораблями.

Пример:

Игрок объявляет, что атаки за 3 единицы численности пикинеров и 2 единицы численности матросов будут проведены по первому вражескому кораблю, а удары за 5 единиц численности мушкетеров – по второму кораблю.



San Martin

San Martin

При нанесении противнику удара выпали следующие значения:

- матрос: 2 – попадание
- пикинеры: 1, 10 – попадания, 15 – промах
- мушкетер: 6 – попадание

HMS Revenge

HMS Revenge

При нанесении противнику удара выпали следующие значения:

- матросы: 5 – попадание, 9, 7 – промахи
- мушкетеры: 6 – попадание, 18 – промах

Одновременность и последовательность выполнения действий

Наша игра основана на воспроизведении действий кораблей, максимально приближенном к реальному времени. Поэтому время от времени возникают ситуации, когда важно четко определить последовательность действий. Общий принцип, которым следует руководствоваться, таков: стрельба производится либо до, либо после движения или поворота, а прочие действия, такие как перемещение мушкетеров или пикинеров на палубу, – во время выполнения движения либо поворота. Ниже приведено несколько примеров, иллюстрирующих этот принцип.



1. В начале хода пушки обоих кораблей готовы к стрельбе, а на их палубах находятся мушкетеры. В данном случае оба корабля производят стрельбу (как пушечную, так и стрельбу мушкетеров) перед тем, как начнут совершать движения, и притом одновременно. Для удобства следует произвести броски по очереди, но потери (например, уничтоженные пушки) вступят в силу только после того, как оба корабля произведут стрельбу.

2. Два корабля идут под полными парусами в одном направлении. Оба корабля выполняют движения одновременно. Поэтому эти корабли не будут стрелять до и после каждого передвижения. Каждый корабль будет вне сектора стрельбы другого корабля.



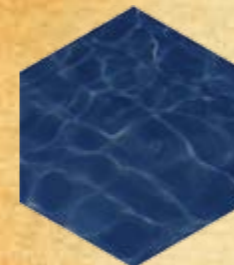
3. Оба корабля идут под боевыми парусами. Согласно полученному в данный ход приказу, мушкетеры второго корабля выходят на палубу во время первого производимого им движения. Поскольку для первого корабля ветер является попутным, а для второго – встречным, первый совершит свое первое движение (поворот) раньше, чем второй корабль произведет свое первое движение. В результате поворота первого корабля второй корабль попадает в его сектор стрельбы. Стрельба производится немедленно.



Поскольку второй корабль начал выкладывать жетоны для выполнения первого движения, считается, что в данный момент он производит его, соответственно, мушкетеры вышли на палубу и могут получить повреждения в результате стрельбы первого корабля.

МЕСТНОСТЬ

Глубокая вода



Корабли могут перемещаться, как обычно. Корабль, находящийся на двух гексах глубокой воды, не может бросать якорь.

Неглубокая вода



Корабли могут перемещаться, как обычно. Корабль, хотя бы один из двух гексов подставки которого находится на неглубокой воде, может бросить якорь.

Мель



Корабли не могут перемещаться по гексам мели. Если корабль заходит на такой гекс, его движение немедленно прекращается. До конца игры этот корабль не сможет двигаться.

Суша



Корабли не могут перемещаться по гексам суши или заходить на них. Если, в результате ошибки планирования корабль должен зайти на гекс суши, он получает повреждения, как при столкновении с рифами, но перемещение на гекс не производится. Движение такого корабля немедленно прекращается.

Неполные гексы и край игрового поля

Обычно корабли не могут заходить на неполные гексы или выходить за край игрового поля. Если корабль должен произвести такое движение, он останавливается. Этот корабль может немедленно развернуться любым образом, как при выполнении приказа «Поворот на месте».



Условия победы некоторых сценариев разрешают кораблям выходить за край игрового поля в местах, отмеченных на карте сценария. В таких случаях корабль считается вышедшим с игрового поля, как только он заходит на неполный гекс либо частично выходит за край поля.

При выходе корабля за край игрового поля Вы можете переложить одну (или, при необходимости, несколько) из карт, находящихся с противоположной стороны игрового поля так, чтобы корабль мог продолжить движение. Это можно делать только, если на перекладываемой карте нет кораблей и только в случае если всё игровое поле состоит из глубокой воды (например, когда Вы разыгрываете сценарий «Бой в открытом море»).



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Удачный выстрел может нанести кораблю серьезный урон. Повреждение руля делает корабль неуправляемым, а потеря одного из офицеров снижает эффективность действий, за которые отвечал этот офицер. Но хуже всего для деревянных кораблей было возникновение пожара. Приведенные в этом разделе правила позволяют учитывать все эти факторы.

Повреждение руля

При стрельбе ядрами по корме есть шанс повредить руль вражеского корабля. За каждое попадание по корме вражеского корабля необходимо бросить кубик. Если на любом из этих кубиков выпало 1 или 2, считается, что руль обстрелянного корабля уничтожен. Зачеркните руль в планшете этого корабля. Корабль с поврежденным рулем не может поворачивать – он двигается только вперед.



Пожар



При стрельбе ядрами есть шанс, что на обстрелянном корабле начнется пожар. За каждое попадание игрок производящий стрельбу должен бросить кубик. Если на любом из этих кубиков выпало 1, 2, 3, на корабле начинается пожар.

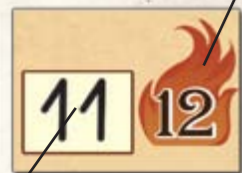
Установите фишку «Пожар» на подставке корабля со стороны обстрелянного борта (страница 23). Если стрельба производилась по корме либо попадания распределялись между бортами, киньте кубик. При выпадении четного числа загорается правый борт, при выпадении нечетного - левый.



Обстрелянный корабль немедленно получает приказ «Тушение пожара».

Тушение пожара

Базовое значение Способности тушения пожара



Текущее значение Способности тушения пожара

Как только на корабле возникает пожар, все выполняемые кораблем приказы отменяются. Корабль немедленно прекращает движение и получает приказ «Тушение пожара».

Приказ выполняется либо немедленно после возникновения пожара, либо, если пожар не был потушен, в начале фазы «Выполнение приказов». Выполняющий приказ «Тушение пожара» корабль не может передвигаться либо выполнять другие приказы.

Игроку, на корабле которого возник пожар, требуется бросить 1 кубик за каждые 5 полных единиц численности команды (но не меньше 1 кубика, даже если на корабле осталось меньше 5 единиц численности команды), выбрать наименьший результат и сравнить с текущим значением способности к тушению пожара.

Если выпавшее значение меньше или равно характеристике «Тушение пожара», пожар потушен, на следующий ход команда получает приказы как обычно.



Если выпавшее значение превосходит характеристику «Тушение пожара», то на начало следующего хода корабль получает повреждения (4 единицы прочности горящего борта от носа и 1 единица прочности мачт) по выбору хозяина корабля.

Если на кубике выпало 20, считается, что произошел взрыв порохового погреба, – корабль уничтожен.

В состоянии паники команда не может выполнять приказ «Тушение пожара».

При пожаре на корабле с паникующей командой необходимо бросить 1 кубик. При выпадении 20 считается, что происходит взрыв порохового погреба. При любых других значениях ничего не происходит.

Потеря офицеров

За каждую единицу численности матросов (но не мушкетеров или пикинеров!), потерянную кораблем, следует бросить кубик. Каждый кубик, на котором выпало 1, 2, 3, приводит к потере офицера.

Киньте кубик ещё раз и сверьте результат броска с таблицей:

| | 1-4 Капитан | 5-8 Старпом | 9-12 Штурман | 13-16 Боцман | 17-20 Канонир |
|-----------------|----------------|----------------|-----------------|-----------------|------------------|
| Стойкость | -2 | -2 | -1 | -1 | -1 |
| Рукопашный бой | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| Тушение пожара | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| Стрельба | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| Жетоны движения | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |

Зачеркните соответствующего офицера в карте корабля. Теперь корабль будет получать штрафы к характеристикам, указанным в планшете корабля.

Старпом может заменить любого офицера кроме капитана. Вы можете зачеркнуть старпома вместо соответствующего офицера.

Пример:

В результате вражеской стрельбы погиб канонир. Игрок объявляет, что старпом заменяет погибшего канонира. В карте корабля нужно зачеркнуть не канонира, а старпома.



Если выпал результат, соответствующий офицеру, который уже погиб, бросьте кубик снова.

Если все офицеры на корабле погибли, корабль не может получать никаких приказов и не выполняет никаких действий. Этот корабль считается сдавшимся. Такой корабль не может выполнять приказы, но он остается на игровом поле. Если задача сценария – уничтожить корабль противника, такой корабль считается уничтоженным. В случае, если такой корабль взят на abordаж, ближнего боя не производится (считается, что команда корабля сдается). Все оставшиеся на таком корабле матросы, мушкетеры и пикинеры считаются уничтоженными.

Приказ «Высадка на берег»



Этот приказ потребуется для выполнения задач некоторых сценариев, а также в дополнении к игре, которое позволит вести бои на суше. Приказ «Высадка на берег» можно отдать кораблю, который стоит на якоре рядом с гексом суши.



Выполняющий этот приказ корабль получает четыре жетона действий. Эти жетоны разыгрываются так же, как при движении под боевыми парусами (выкладывается по 1 жетону). За каждый разыгранный жетон единица численности мушкетеров либо пикинеров высаживается на берег.



Зачеркните соответствующий символ в карте корабля.

Высаживаться могут только вышедшие на палубу мушкетеры и пикинеры.

Паника

При получении некоторых повреждений команда корабля может запаниковать.

В случае, если:

- мачта корабля была уничтожена;
- один из офицеров корабля погиб;
- на корабле начался пожар;

Корабль обязан немедленно пройти проверку на стойкость.

Чтобы пройти проверку на стойкость, бросьте кубик и сравните результат броска со Стойкостью корабля. Если одновременно случилось несколько событий, требующих прохождения проверки на стойкость, корабль проходит проверку только один раз. Стойкость может понижаться при потере офицеров. Каждый раз, когда офицер гибнет, запишите новое значение Стойкости в соответствующей графе на планшете корабля.



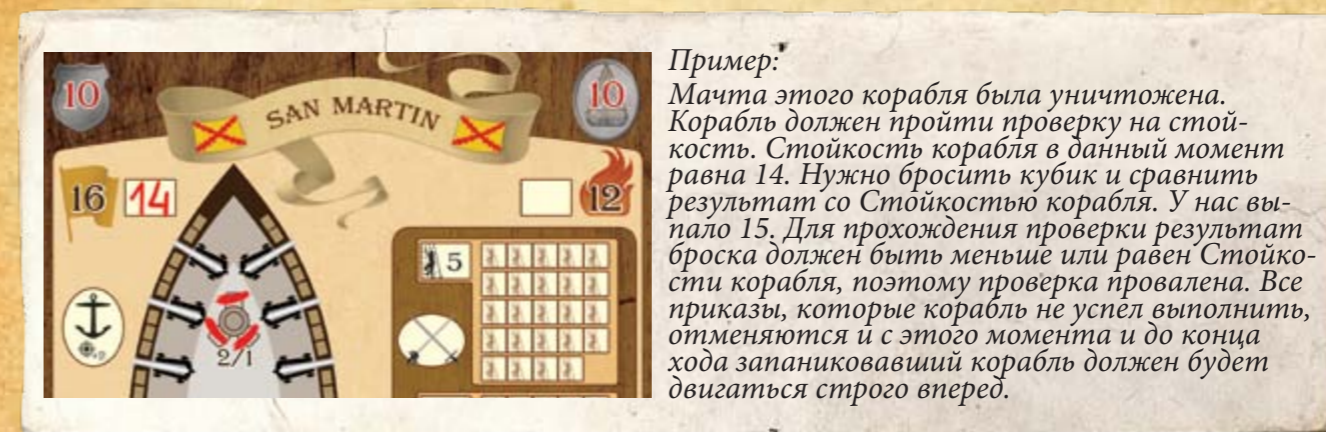
При потере старпома стойкость команды уменьшается на 2.



Если результат броска меньше или равен Стойкости, проверка пройдена – корабль может продолжать выполнять полученные в этот ход приказы.

Если результат броска больше, чем Стойкость корабля, проверка не пройдена – команда корабля впадает в состояние паники. Все приказы, которые корабль не успел выполнить, отменяются. Корабль, команда которого запаниковала, обязан потратить все оставшиеся у него жетоны движения на движение только вперед.

Если паникующий корабль взят на абордаж, считается, что команда корабля сдается. Все оставшиеся на таком корабле матросы, мушкетеры и пикинеры считаются уничтоженными.



Пример:

Мачта этого корабля была уничтожена. Корабль должен пройти проверку на стойкость. Стойкость корабля в данный момент равна 14. Нужно бросить кубик и сравнить результат со Стойкостью корабля. У нас выпало 15. Для прохождения проверки результат броска должен быть меньше или равен Стойкости корабля, поэтому проверка провалена. Все приказы, которые корабль не успел выполнить, отменяются и с этого момента и до конца хода запаниковавший корабль должен будет двигаться строго вперед.

Фаза «Проверка на стойкость»

Если на начало хода корабль находится в состоянии Паники, он может получить приказы, как обычно. Однако после фазы «Отдача приказов» этот корабль должен пройти проверку на стойкость. Бросьте кубик и сравните результат броска со Стойкостью корабля. Если результат броска меньше или равен Стойкости, проверка пройдена – корабль может выполнять приказы, как обычно. Если результат броска больше, чем Стойкость корабля, проверка не пройдена – в этот ход корабль не будет выполнять полученных приказов и передвигаться. Паруса у этого корабля считаются убранными.



СОДЕРЖАНИЕ

| | | | |
|---|----|---|----|
| Игровые компоненты. | 1 | Прочие приказы. | 18 |
| Общие правила игры. | 2 | Бросить якорь | 18 |
| Подготовка и игре. | 2 | Поднять якорь | 18 |
| Планшет корабля | 4 | Вывод на палубу мушкетеров и пикинеров | 18 |
| Карта приказов | 5 | и пикинеров | 18 |
| Начало игры | 8 | Возвращение в трюм мушкетеров | |
| Фаза 1. Отдача приказов | 8 | и пикинеров | 19 |
| Выбор положения парусов | 8 | Поворот на месте | 19 |
| Движение корабля. | 8 | Стрельба. | 19 |
| Маршрут движения | 9 | Линия видимости | 19 |
| На абордаж!. | 9 | Тест на попадание | 20 |
| Зарядить пушки | 10 | Стрельба ядрами. | 21 |
| Изменение дальности стрельбы. | 10 | Стрельба кнйпцелями. | 22 |
| Пикенеры на палубу! | 11 | Стрельба картечью | 23 |
| Пикинеры в трюм | 11 | Стрельба мушкетеров. | 23 |
| Мушкетеры на палубу! | 11 | Потери, нанесенные матросам | 24 |
| Мушкетеры в трюм | 11 | Абордаж | 24 |
| Стрельба мушкетеров. | 11 | Многосторонний абордаж | 25 |
| Поднять якорь | 11 | Одновременность и последовательность | |
| Бросить якорь | 11 | выполнения действий. | 26 |
| Поворот на месте | 12 | Местность | 27 |
| Фаза 2. Проверка стойкости. | 12 | Неполные гексы и край игрового поля | 27 |
| Фаза 3. Получение жетонов движений | 12 | Расширенные правила игры. | 28 |
| Фаза 4. Выполнение приказов | 13 | Критические повреждения. | 28 |
| Движение корабля. | 13 | Повреждение руля. | 28 |
| Столкновения | 16 | Пожар | 28 |
| Пересечение маршрутов движения. | 16 | Тушение пожара | 28 |
| Столкновение с элементами местности | 17 | Потеря офицеров | 29 |
| Движение корабля при абордаже. | 17 | Приказ «Высадка на берег». | 30 |
| | | Паника | 30 |
| | | Фаза «Проверка на стойкость» | 31 |

НАД СОЗДАНИЕМ ИГРЫ РАБОТАЛИ:

Константин Кривенко – автор идеи и правил игры
Антон Хвалько – бренд-менеджер; ведущий разработчик
Евгений Курбатов – директор по маркетингу, PR и рекламе
Константин Комаров – директор по производству настольных игр
Константин Ершов – бренд-менеджер
Алена Амелина – начальник отдела по подготовке к производству
Андрей Аксенов – главный конструктор
Сергей Сергеев – заместитель главного конструктора
Александр Кривенко – инженер-конструктор
Владимир Казаков – инженер-конструктор
Андрей Смирнов – инженер-конструктор
Ренат Залялиев – инженер-конструктор
Тимур Астанов – инженер-конструктор
Дмитрий Клочков – инженер-конструктор
Дмитрий Дьяченко – фотограф
Екатерина Самухина – ведущий дизайнер
Татьяна Романова – дизайнер
Никонова Лилия – дизайнер
Сергей Мирасов – дизайнер
Дмитрий Дудчик – художник
Африка Мир – художник

В ТЕСТИРОВАНИИ ИГРЫ УЧАСТВОВАЛИ:

Тимофей Шишкин, Павел Розенберг, Николай Кузьмин, Лев Скорбунов,
Олег Щеглов, Иван Дроботов, Леонид Павлюхин, Юрий Журавлев,
Ярослав Павлишинец, Наталья Тележкина, Сергей Мицкевич, Вячеслав Лысенко,
Леонид Уманский, Виталий Лебедев, Александр Вилков, Петр Мисюра,
Павел Ганин, Виктория Смирнова, Егор Ульбик, Станислав Спирин

