

УРОВЕНЬ АДМИРАЛ

Дополнение к правилам Игровой системы «Адмирал».

Вступление.

Существует множество захватывающих стратегических и тактических приемов морского боя, которые нам бы хотелось перенести в настольную игровую систему Адмирал, но сегодня мы остановились на наиболее значимых по нашему мнению. Поэтому просим относиться к уровню правил Адмирал, как к открытому источнику, который мы вместе в вашей помощи будем постоянно дополнять.

Основные изменения в правилах.

Вводится новое правило – правило значимости позиции корабля, то есть расположение корабля в квадрате, его ориентация относительно сторон света является значимой. В соответствии с количеством основных направлений в игре (8 секторов на вертушке) и позиций, которые может занять корабль в квадрате тоже 8, На практике это имеет два следствия:

1. Следующий ход корабль начинает в направлении, куда ориентирован нос корабля;
2. Стрельба ведется бортами, только в направлениях перпендикулярных ориентации корабля, а также курсовыми пушками по направлению ориентации корабля, и кормовыми пушками – в противоположную сторону;

Эта два основных принципа, которые формируют базу для создания правил уровня Адмирал.

Как же ходит кораблик с учетом значимости ориентации корабля в квадрате?

В штиль:

Начнем с простого, в штиль кораблям, которые не ходят в штиль разрешается развернуться - сменить ориентацию корпуса на 45 гр. Те корабли, которые ходят в штиль, могут осуществить дополнительный поворот корпуса на 45 гр. за каждое очко хода в штиль (установленные для прямых направлений), при этом корабль либо разворачивается на месте, либо использует имеющиеся очки хода на перемещение, нельзя комбинировать повороты и перемещения в штиль в пределах одного хода.

Дополнительно вводится правило 2-х штилей подряд, которое игроки используют следующим образом:

- у кораблей, которые в штиль по диагональным направлениям имеют дальность хода 0, при этом по прямым направлениям у них в штиль дальность хода 1, появляется право переместиться по диагонали на 1 клетку в сторону, куда ориентирован нос корабля, если он второй штиль подряд не менял эту ориентацию, т.е. 1 диагональное перемещение в 2 штиля;

- у кораблей, которые в штиль не ходят, появляется право переместиться по прямой на 1 клетку в сторону, куда ориентирован нос корабля, если он второй штиль подряд не менял эту ориентацию, т.е. 1 перемещение по прямой в 2 штиля.

При свежем ветре:

Вводится дополнительно правило для разворота, то есть корабль может совершать разворот, по правилам, установленным для штиля, при этом такой корабль уже не сможет ходить. Дополнительно

обращаем внимание, что корабли, которые ходят в штиль, могут разворачивать корабль быстрее, это применимо и при развороте при свежем ветре.

Дальность хода определяется аналогично правилам более легкого уровня, т.е. максимальная дальность хода по прямой/по диагонали минус отклонение от направления ветра, при этом на начало хода, игрок уже может определить дальность хода каждого корабля, по-скольку ее необходимо считать в направлении, куда ориентирован нос корабля.

Начав движение в направлении ориентации корабля игрок при перемещении на 1 квадрат (используется 1 очко дальности хода) может завершить его одним из трех маневров, алгоритм движения при этом по прямым и диагональным направлениям несколько отличается и детально описан ниже:

- без смены ориентации корабля:

при движении по прямым направлениям – корабль просто перемещается на следующую по ходу движения клетку, ориентация его не меняется, дальность хода уменьшается на пройденное расстояние, в данном случае на 1;

при движении по диагонали – корабль перемещается на следующую диагональную клетку, ориентация его не меняется, дальность хода уменьшается на пройденное расстояние, в данном случае на 1;

- разворотом вправо на 45 гр.:

при движении по прямым направлениям – корабль просто перемещается на следующую по ходу движения клетку и оттуда смещается на соседнюю клетку вправо, ориентация его изменяется – корпус поворачивается вправо на 45 гр., дальность хода при этом маневре также уменьшается только на 1, несмотря на то, что корабль прошел по 2-м клеткам;

при движении по диагонали – корабль перемещается на следующую диагональную клетку, и этой клетке ориентация его меняется – корпус поворачивается вправо на 45 гр., дальность хода уменьшается на пройденное расстояние, в данном случае на 1;

- разворотом влево на 45 гр.

аналогично развороту вправо, только при смене ориентации корабля, корпус его поворачивается влево на 45 гр.

Общие правила при маневрах с разворотом:

Важно, чтобы осуществить маневр со сменой ориентации при движении по прямым направлениям, то обе клетки должны быть свободны и клетка по ходу движения корабля, и та, в которой он в итоге завершит маневр.

После маневра со сменой ориентации игрок должен рассчитать дальность хода заново, исходя из новой ориентации корабля и только после этого продолжить движение, при этом, если произошла смена ориентации с прямого направления на диагональное, то остаток дальности хода уменьшится на 1 за счет диагонали, а вот при смене ориентации с диагонального направления на прямой курс – обратного увеличения дальности хода не происходит.

Бонус по ветру – этот бонус, который учитывает, как изменилось положение корабля (ориентация) относительно ветра, то есть при развороте на 45 гр. в направлении, которое поворачивает корабль ближе к направлению ветра – игрок получает 1 дополнительное очко к оставшейся дальности хода, и так каждый раз, когда корабль делает поворот по ветру. Однако любая смена ориентации корпуса в направлении, которое противоположно направлению ветра, ведет к применению штрафа - игрок теряет 1 очко остатка дальности при смене ориентации корабля против ветра.

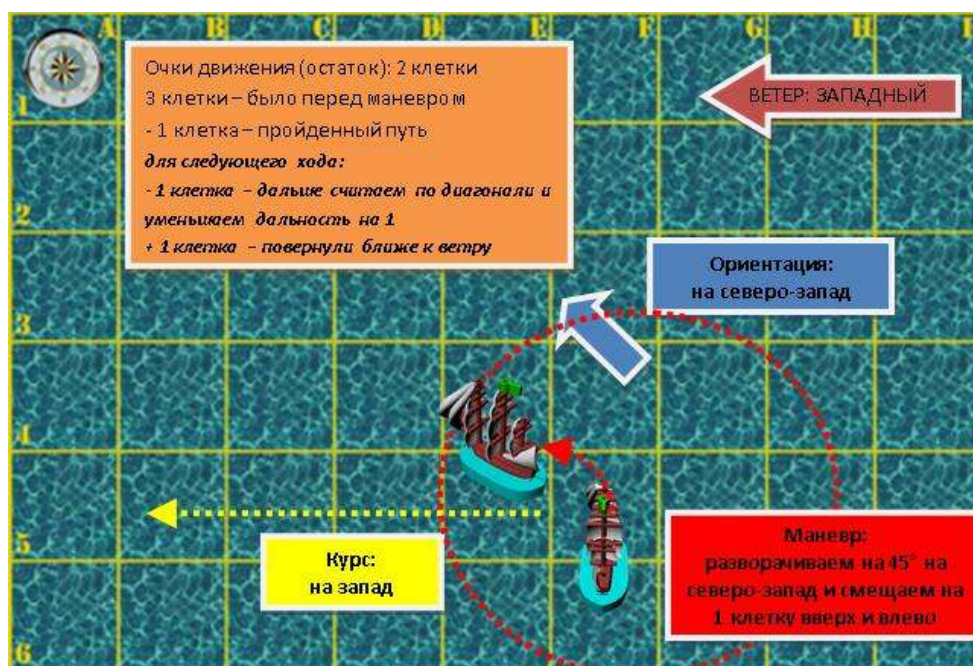
Пример движения:

Бриг ориентирован на север, ветер западный, идем на запад:

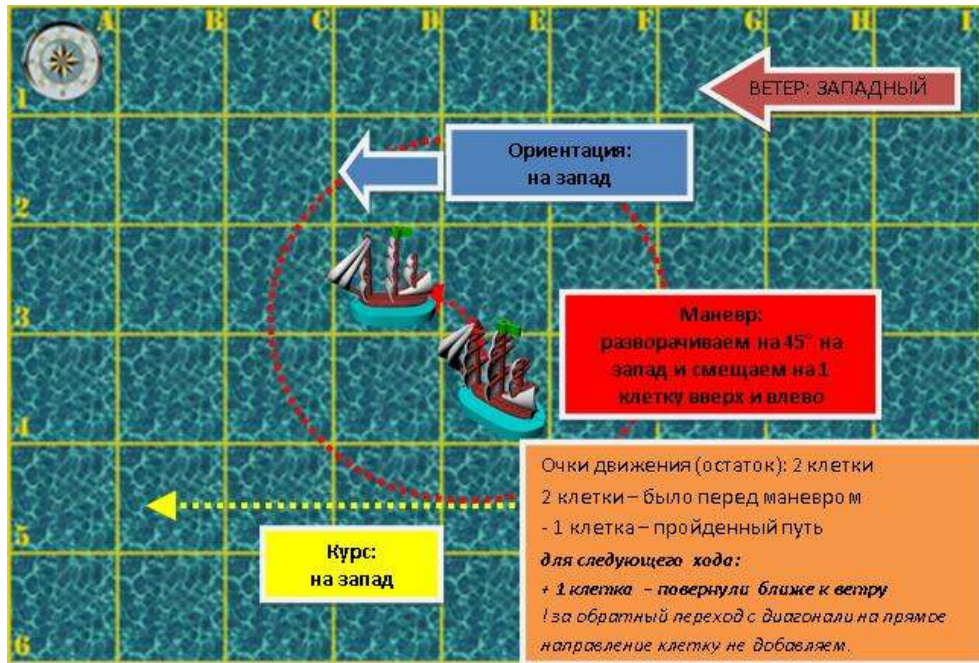
а. начальный запас хода: 5 (бриг по прямой) – 2 (отклонение по ветру) = 3 ед.;



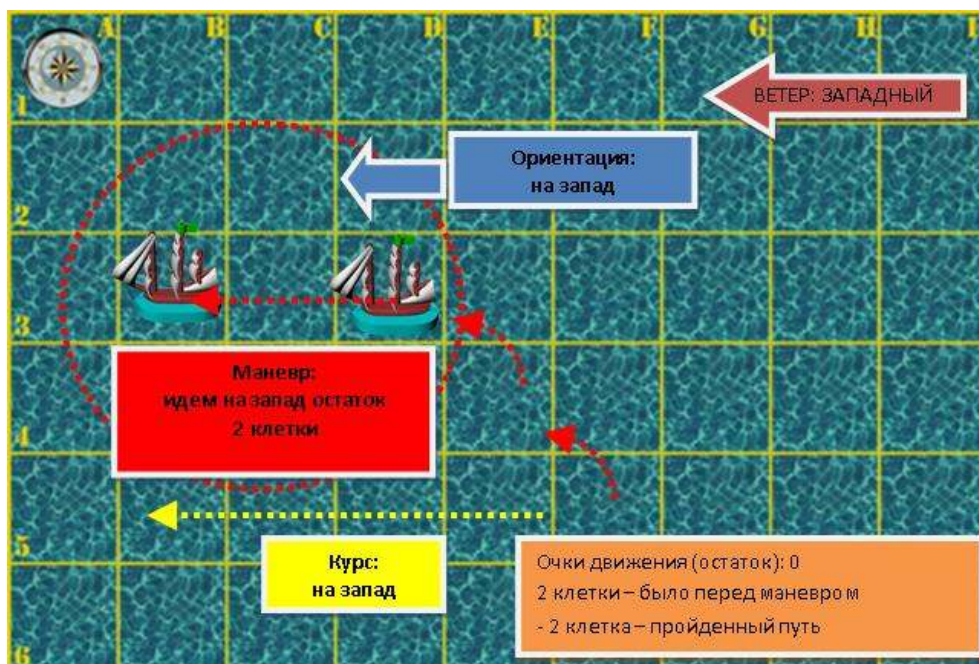
б. первый ход: передвигаем бриг на 1 клетку на север, доворачиваем на 45 гр. влево (на запад) и смещаем на 1 кл. влево (западнее) – фактически смещаем на по диагонали на северо-запад, корабль ориентирован на северо-запад;



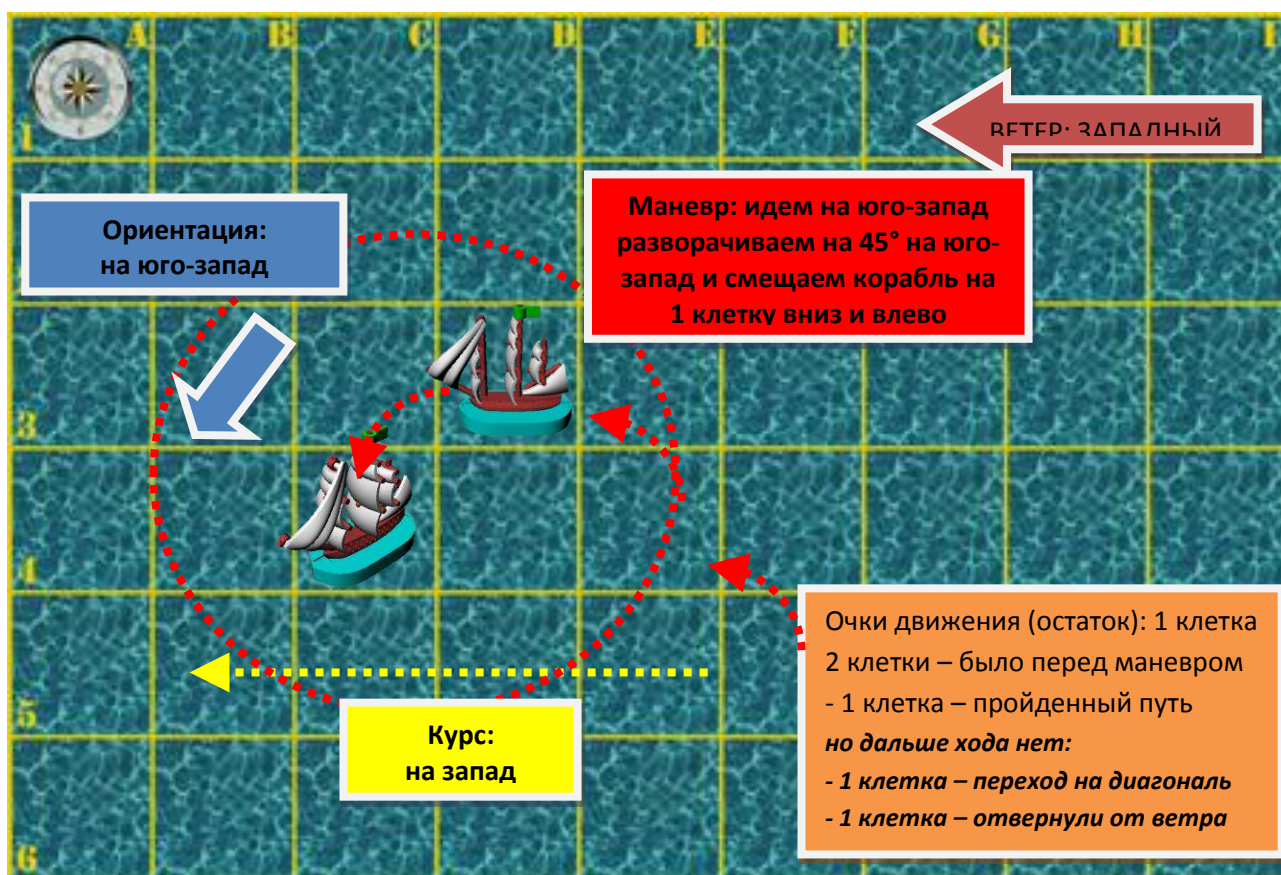
- c. остаток запаса хода: 3 (остаток на начало) – 1 (пройденный путь) – 1 (сменили ориентацию с прямой на диагональ) + 1 (повернули ближе к ветру) = 2 ед.;
- d. второй ход: передвигаем корабль по диагонали на северо-запад и доворачиваем на 45 гр. влево (на запад) – фактически смещаем по диагонали на северо-запад, корабль ориентирован на запад;



- e. остаток запаса хода: 2 (остаток после 1-го хода) – 1 (пройденный путь) + 1 (повернули ближе к ветру) = 2 ед.;
- f. третий ход: передвигаем корабль по прямой на запад на 2 клетки – идем по ветру



или можем совершить маневр с разворотом в 45 гр. на юго-запад (нам ведь надо отыграть те две клетки, которые мы ушли на север, совершая разворот), но в этом случае, корабль смещается на 1 клетку на запад (влево) и 1 клетку на юг (вниз), и там останавливается – ориентация при этом будет на юго-запад.



- а. остаток запаса хода: 2 (остаток после 2-го хода) – 1 (пройденный путь) – 1 (повернули от ветра) – 1 (сменили ориентацию с прямой на диагональ) = -1 ед. – ход окончен

В бурю:

Единственное дополнение в правила перемещения в бурю – после сноса корабль останавливается в положении, когда нос корабля ориентирован в сторону бури.

Как же стреляет кораблик с учетом значимости ориентации корабля в квадрате?

Стрельба бортами, носовыми и кормовыми орудиями:

Стрельба ведется бортами, только в направлениях перпендикулярных ориентации корабля, а также курсовыми пушками по направлению ориентации корабля, и кормовыми пушками – в противоположную сторону. В других направлениях корабль выстрелить не может. То есть при ориентации корабля по горизонтали, он стреляет бортами по вертикальным направлениям, а ретирадными т курсовыми орудиями – вперед и назад по вертикали. По диагоналям корабль выстрелить не может, и наоборот если корабль ориентирован по диагонали, то бортовой залп он может дать по перпендикулярной диагонали, а также может выстрелить кормой или по ходу движения.

Правила для бортового залпа аналогичны правилам стрельбы уровня лейтенант.

Правила стрельбы курсовыми и ретирадными пушками имеют определенные особенности:

- корабли, независимо от вооруженности бортового залпа, имеют только по одному выстрелу курсовыми или ретирадными орудиями, при этом сделав этот выстрел, игрок обязан передвинуть один маркер стрельбы, то есть, если стреляет Бриг или Фрегат, то выстрел например курсовыми пушками, лишает возможности сделать в дальнейшем залп бортами, но при этом Галеон или Линкор используют на выстрел курсовыми орудиями, только один из своих маркеров, а значит они сохраняют возможность выстрелить бортами, но только выстрелов сделают на 1 меньше, т.е. у Галеона останется 1 выстрел, у Линкора -2 выстрела;
- вероятность нанести повреждения из курсовых орудий и пушек на корме существенно ниже, поэтому при определении результатов стрельбы попаданием считается только 5 на кубике. При этом к выстрелам курсовыми и ретирадными орудиями применяется правило увеличения вероятности точного попадания в зависимости от дистанции выстрела, то есть на средней дистанции попаданием будет считаться 5 и 6 на кубике, а при выстреле в упор (с соседних клеток)повреждение будет нанесено сопернику при выпадении – 4,5 или 6 очков на кубике.
- Обращаем внимание, что для выстрелов курсовыми и ретирадными пушками применима также карта капитана, которая повышает точность стрельбы (капитан Таргет), т.е. попаданием в этом случае будет считаться и 2 на кубике.

Выбор цели для стрельбы:

В правилах уровня Адмирал существует возможность выбора цели стрельбы. Существует два вариант – корпус или паруса. Если игрок специально не объявил цель конкретного выстрела, то считается, что выстрел производился по корпусу.

Повреждения корпуса:

Попадание в корпус имеет то же значение, что в правилах уровня Капитан, то есть при получении повреждений в количестве равном запасу прочности корабля, корабль тонет. Дополнительно, в зависимости от количества повреждений корпуса снижается вероятность попадания корабля при стрельбе в соперника бортовыми залпами. Таблица зависимости точности стрельбы корабля от количества повреждений приведена ниже:

Корабль	Вид стрельбы	Вероятность попадания при количестве повреждений		
		Базовая (1,3 и 5)	Сниженная (3 и 5)	Низкая (5)
Линкор	Дальнобойная	0-2	3-4	5-6
Галеон	Дальнобойная	0-1	2	3
Фрегат	Дальнобойная	0-1	2	3
Бриг	Дальнобойная	0	1	2
Форт	Дальнобойная	0	1	2

Аналогичная таблица и для стрельбы со средней дистанции и для выстрела в упор, только дополнительно к базовой вероятности попадания 1, 3 и 5 добавляются грани кубика:

6 – для средней дистанции;

4 и 6 – для выстрела в упор.

В качестве подсказки при определении результатов стрельбы можно использовать следующую схему:

Модификаторы		Бортовой залп		Носовые/ ретирадные орудия	
Базовая вероятность попадания		1, 3, 5		5	
Повреждения корабля	меньше 1/3 запаса прочности	без изменений	-	без изменений	-
	от 1/3 до 2/3 запаса прочности	исключаем 1	-1	без изменений	-
	более 2/3 запаса прочности	исключаем 1 и 3	-1, -3	без изменений	-
Дальность стрельбы	более 1/2 макс. дистанции	без изменений	-	без изменений	-
	от 1/2 макс. дистанции до 1 клетки	дополнительно 6	+6	дополнительно 6	+6
	1 клетка (выстрел в упор)	дополнительно 4 и 6	+4, +6	дополнительно 4 и 6	+4, +6
Карта капитана повышающая точность		дополнительно 2	+2	дополнительно 2	+2

Повреждения паруса:

При попадании в паруса, повреждение выкладывается на пиктограмму, которая определяет дальность хода при свежем ветре, и каждое такое повреждение лишает корабль 1 единицы дальности хода. Повреждения паруса не суммируются с повреждениями корпуса, и на запасе прочности не отражаются, а также не учитываются при абордаже.

Расчеты по точности стрельбы при парусах в точности соответствуют правилам стрельбы по корпусу, на них распространяются все модификаторы:

- зависимость от дистанции выстрела;
- зависимость от полученных кораблем повреждений;
- наличие карта капитана, увеличивающей точность стрельбы.

Критическое попадание:

В правилах уровня Адмирал также вводится правило критического повреждения, так если игрок, делая последний выстрел орудиями своего корабля по корпусу попадает в соперника, то он имеет право бросить кубик еще раз, определив «критичность» нанесенных повреждений. При этом при выпадении на кубике 6-ки, повреждения признаются критическими и корабль соперника, независимо от запаса прочности идет ко дну.

Если критический выстрел был произведен по парусам, значит корабль соперника полностью лишается парусного вооружения (выкладывается столько повреждений парусов, какую дальность хода имеет корабль, который был атакован).

Обращаем внимание, что на критичность кубик пробрасывается только при попадании последним выстрелом с корабля. То есть, если стреляет Бриг или Фрегат, то игрок имеет право сделать бросок на

«крит» автоматически при попадании в соперника, если стреляет Галеон или Линкор, то бросок на критичность делается только в случае успешного попадания именно последним выстрелом, который имеет в запасе корабль. В случае, если выстрелы собраны в залп, и при этом все корабли, участвующие в залпе используют все свои выстрелы, то при попадании игрок также будет иметь право определить критическое попадание. Во всех других случаях при залпе Игрок не имеет права определить критическое попадание.

Правило ответного выстрела:

На уровне Адмирал вводится правило ответного выстрела, то есть корабль, по которому стреляет соперник, имеет право на ответный выстрел сразу после завершения стрельбы и определения ее результатов с учетом броска на критичность повреждений.

Ответный выстрел возможен, если у атакованного корабля остались или еще не использовались выстрелы в рамках разыгрываемого раунда. Игрок делает ответный выстрел и в случае если его ход в рамках раунда был завершен (если остались выстрелы), и в случае когда очередь хода еще не дошла до игрока.

Ответный выстрел делается только тем кораблем, по которому стрелял соперник, по всем правилам стрельбы с объявлением цели стрельбы, количества используемых выстрелов (залпом или по очереди). При этом, если соперник стрелял залпом, то для ответного выстрела может быть выбран любой корабль, который участвовал в залпе.

Важно: Если корабль, по которому объявлена стрельба, управляется капитаном с инициативой, то такой корабль делает ответный выстрел первым, и только после определения ее результатов, осуществляет стрельбу игрок, который инициировал атаку. Если оба корабля с картами капитанов с инициативой, то первым стрельбу ведет игрок, который объявил атаку.

Пересечение линии стрельбы при маневрах:

В правилах на уровне Адмирал вводится пересечения линии огня. Это регулируется следующими правилами:

При начале движения:

Если игрок начинает движение без стрельбы, то другие игроки не будут иметь возможность выстрелить в такой корабль (по логике стрельба была сделана в предыдущем круге). Но если игрок объявляет о том, что он начинает игровые действия конкретным кораблем со стрельбы, то игрок, корабль которого атакуют может использовать право ответного выстрела.

Важно: Когда игрок начинает свои игровые действия, кораблем, который находится на линии огня парусника соперника с преимуществом по инициативе (карта капитана с инициативой), то независимо от того, начинает он со стрельбы или начинает движение, корабль, управляемый капитаном с инициативой имеет право выстрелить по такому кораблю, если игрок, которому он принадлежит, заявил о своем желании сделать выстрел до начала движения.

При маневрах:

Если корабль при маневрах проходит клетку, которая простреливается кораблем другого игрока, то соперники могут обмениваться залпами или выстрелами. При этом следует придерживаться общих правил стрельбы со следующими изменениями:

- если корабль, который маневрирует, проходит простреливаемую соперником клетку без остановки (не планирует завершить движение в данной клетке), то соперник имеет право открыть стрельбу по такому кораблю, при чем он стреляет первым. А игрок, который совершал маневр и был атакован, будет иметь право на ответный выстрел. При этом после определения результатов стрельбы игрок, совершающий маневр, обязан продолжить движение. Важно понимать, что корабль, который маневрирует в момент прохождения клетки должен занять определенную позицию на ней – сориентироваться в клетке, согласно правилам. От этого будет зависеть, в каких направлениях он сможет вести ответную стрельбу, а в каких у него появится мертвая зона, и он не сможет вести ответный огонь.

- если корабль, который маневрирует, завершает движение в простреливаемой клетке, то стрельба проходит по обычным правилам. Сначала стреляет игрок, который завершил маневрирование, потом производится ответный выстрел. Если игрок, завершивший маневр, не открывает стрельбу, то игроки, которые уже завершили свой ход в этом раунде, стрельбу открывать не имеют право, игроки же, которые не ходили, будут вести стрельбу в свой ход. Исключением в обоих случаях будет корабль с картой капитана, которому будет предоставлено право на выстрел по кораблю, завершившему маневр на линии огня капитана с инициативой. При этом в случае стрельбы по кораблю завершившему маневр, он будет иметь право на ответный выстрел.

- третий вариант – корабль просто пересекает линию стрельбы, то есть перемещение идет по диагонали, и фактически корабль не проходит клетку, которая простреливается соперником. В этом случае, соперник может выстрелить по кораблю, который маневрирует, при этом дистанцией выстрела будет считаться по той клетке, которая находится дальше по диагонали за траекторией маневра. Корабль, который маневрирует, для определения результатов стрельбы останавливается на пересечении координатной сетки. Положение корабля определяется при этом по правилам:

- при осуществлении маневра без смены ориентации корабля по сторонам света, его положением будет считаться таким, каким оно было до начала движения;

- при смене ориентации корабля при маневре, считается, что он займет промежуточное положение, и фактически у него не будет возможности вести ответный огонь.

Следует подчеркнуть, что все выстрелы (и атака и ответный выстрел) корабли делают только, если цель находится в зоне досягаемости орудий, на линии стрельбы и у корабля имеются неиспользованные в данном раунде выстрелы. Также следует помнить, что корабль на уровне адмиральских правил стреляет бортами (перпендикулярно ориентации корабля в клетке) и носовыми или кормовыми пушками (вдоль по линии ориентации корабля в обоих направлениях).

Как кораблик идет на абордаж?

Правила абордажа в адмиральском уровне остаются без изменений. Главное, чтобы корабли были на соседних клетках по прямой. На возможность абордажа не влияет с какой стороны подходит атакующий корабль, и какую ориентацию имеют корабли относительно друг друга. Единственное дополнение, это возможность ответного выстрела перед абордажем, то есть корабль, который атакован и берется на абордаж, перед определением результатов абордажа имеет право выстрелить в нападающего, если он идет на абордаж, с клетки, которая простреливается кораблем, на который идет нападение. При чем в зависимости от ориентации атакованного корабля, он может выстрелить или бортовым залпом, или курсовыми/ретирадными пушками. Если же ориентация корабля, который берет на абордаж, такова, что нападающий находится в мертвой зоне его орудий, то выстрел перед абордажем не производится.

Вот и все правила адмиральского уровня, которые позволяют максимально приблизить игровой процесс к реалиям морских сражений Эпохи паруса. Мы не претендуем охватить все множество факторов и нюансов морского боя, но уже эти дополнения позволят с успехом применять классические приемы морского боя – кильватерную колонну, «кроссинг Т», перемену галса, прорыв линии.

Мы открыты для диалога и готовы рассмотреть любые предложения по совершенствованию правил Адмиральского уровня.