

Пример (дистанция между кораблями больше 1 клетки):

1. Галеон стреляет одиночными выстрелами (у него 2 палубы): первый раз, например, выпало четное число, повреждения противнику не добавляются, второй раз – нечетное, противнику добавляем одно повреждение красной фишкой в секторе 4 карточки атакованного корабля.

2. Галеон стреляет залпом из двух палуб - бросаем кубик один раз и, в случае нечетного числа на кубике, сразу добавляем 2 повреждения кораблю противника, а если четное – поврежденный эта стрельба не нанесла.

Каждый выбирает тактику для себя сам.

Стрельба кораблей отмечается желтыми фишками. После каждого выстрела передвигаем желтую фишку с изображения корабля на сектор 6 в его карточке, а в случае залпа - передвигаем все фишки сразу. Тогда во время игры между игроками никогда не возникнет споров о том, какой корабль уже ходил, а какой нет, какой стрелял, а какой нет. Перед началом следующего хода зеленые и желтые фишки возвращаются на изображение кораблей – и они опять готовы к сражению! (более подробно о фишках и отметках ими стр. 53 базовых правил)

Когда у любого корабля накопится на карточке количество красных фишек, равное его запасу прочности – он считается потопленным и снимается с поля.

Вот и все основные правила игры.

Видео процесса игры смотрите на нашем сайте www.bombatgame.com в разделе **Admiral-Club** в архиве фото и видео.

Освоив игру «Сокровища старого пирата» можно, при желании, приступить к освоению более сложных правил, которые подробно описаны в базовых правилах к игре, где Вы найдете такие усложнения как: возможность ремонта кораблей, стрельба фортов, абордаж кораблей противника. И с каждой игрой сможете все больше и больше погружаться в увлекательные морские сражения!

С искренними пожеланиями успехов в освоении игры, команда «BombatGame»!

Примечание: для розыгрыша сценария «Океан у огне» (стр.64 базовых правил) вместо Королевских портов, которые не входят в этот набор, используйте пластиковые форты, но без возможности стрелять ими. Или можно самостоятельно изготовить 2-3 накладные клетки Королевских портов, а пластиковые форты ставить на острова и тогда они будут иметь возможность стрелять. Условия игры и победы описаны в базовых правилах.

Приклад (дистанция між кораблями більше 1 клітини):

1. галеон стріляє одиночними пострілами (у нього 2 палуби): перший раз, наприклад, випало парне число, пошкодження противнику не додаються, другий раз - непарне, противнику додаємо одне пошкодження червоною фішкою в секторі 4 картки атакованого корабля.

2. Галеон стріляє залпом з двох палуб - кидаємо кубик один раз і, в разі непарного числа на кубіку, відразу додаємо 2 пошкодження кораблю противника, а якщо парне - пошкоджені ця стрілянина не завдала.

Кожен обирає тактику для себе сам.

Стрілянина кораблів позначається жовтими фішками. Після кожного пострілу пересуваємо жовту фішку з зображення корабля на сектор 6 в його картці, а в разі залпу - пересуваємо всі фішки відразу. Тоді під час гри між гравцями ніколи не виникне суперечок про те, який корабель уже ходив, а який ні, який стріляв, а який ні. Перед початком наступного ходу зелені і жовті фішки повертаються на зображення кораблів - і вони знову готові до бою! (Більш докладно про фішки і відмітки ними стор. 53 базових правил)

Коли у будь-якого корабля накопиться на картці кількість червоних фішок, рівна його запасу міцності - він вважається потопленим і знімається з поля.

Ось і всі основні правила гри.

Відео процесу гри дивіться на нашому сайті www.bombatgame.com в розділі Admiral-Club в архіві фото і відео.

Засвоївши гру «Скарби старого пирата» можна, при бажанні, приступати до освоєння більш складних правил, які детально описані в базових правилах до гри, де Ви знайдете такі ускладнення як: можливість ремонту кораблів, стрільба фортив, абордаж кораблів супротивника. І з кожною грою зможете все більше і більше занурюватися в захоплюючі морські битви!

Зі щирими побажаннями успіхів в освоєнні гри, команда «BombatGame»!

Примітка: для розіграшу сценарію «Океан у вогні» (стор.64 базових правил) замість Королівських портів, які не входять у цей набір, використовуйте пластикові форти, але без можливості стріляти ними. Або можна самостійно виготовити 2-3 накладні клітини Королівських портів, а пластикові форти ставити на острови і тоді вони будуть мати можливість стріляти. Умови гри і перемоги описані в базових правилах.

Правила игры

I. Об игре

Настольная игра «Сокровища старого пирата» - это сокращенный вариант настольной военно-стратегической игры «Адмирал». Этот набор ориентирован на аудиторию младшего возраста и содержит уменьшенный комплект игровых элементов, а также ряд упрощений к базовым правилам. Однако, несмотря на сокращенный размер набора, в коробке есть все необходимое для освоения правил и механики игры в полном объеме со всеми игровыми приемами на разных уровнях сложности. Для этих целей в коробку вложены полные правила настольной игровой системы «Адмирал».

Специально для набора, который вы держите в руках, был написан сценарий «Сокровища старого пирата», который позволит маленьким морякам участвовать в динамичной и захватывающей гонке пиратов за сокровищами и полностью погрузиться в мир настольных морских сражений! С помощью «Сокровищ старого пирата» можно играть и по некоторым сценариям базовых правил.

II. Что входит в этот набор?

1. Кораблики – 12 сборных моделей боевых кораблей, которые, как мы считаем, являются наиболее яркими представителями Эпохи Паруса. Это Бриг, Галеон, 28-пушечный Фрегат, и 100-пушечный Линейный корабль. Каждая из моделей представлена в трех экземплярах. Детали кораблей размещены на литниках и требуют предварительной сборки. Модели изготовлены из разноцветного пластика, и могут сразу же после сборки использоваться в игровом процессе без дополнительной окраски.

Детально о процессе сборки корабликов читайте в Правилах к базовому набору (стр.15).

Обратите внимание: после сборки приклейте на корабли (на подставку или парус) номера в соответствии с номерами на карточках этих кораблей.

2. Краткие правила + правила к базовому набору.

Правила к базовому набору на русском и украинском языках, не только содержат детальную информацию о механике настольной игры «Адмирал», но и включают в себя обширную историческую справку о кораблях и исторических событиях Эпохи Паруса + два игровых сценария, а также инструкцию по сборке корабликов.

3.Игровое поле размером 53*46см.

4.Накладные элементы игрового поля:

- острова – 2 шт.;
- пластиковый форт – 3 шт.;

Правила гри

I. Про гру

Настільна гра «Скарби старого пирата» - це скорочений варіант настільної військово-стратегічної гри «Адмірал». Цей набір орієнтований на аудиторію молодшого віку та містить зменшений комплект ігрових елементів, а також ряд спрощень до базових правил. Однак, незважаючи на скорочений розмір набору, у коробці є все необхідне для засвоєння правил та механіки гри в повному обсязі з усіма ігровими прийомами на різних рівнях складності. З цією метою в коробку вкладені повні правила настільної ігрової системи «Адмірал».

Спеціально для набору, який ви тримаєте в руках, був написаний сценарій «Скарби старого пирата», який дозволить маленьким морякам взяти участь в динамічній та захоплюючій гонці піратів за скарбами й повністю зануритися в світ настільних морських битв! За допомогою «Скарбів старого пирата» можна грати за деякими сценаріями базових правил.

II. Що входить у цей набір?

1. Кораблики - 12 збірних моделей бойових кораблів, які, як ми вважаємо, є найбільш яскравими представниками Доби Вітрил. Це Бриг, Галеон, 28-гарматний фрегат й 100-гарматний лінійний корабель. Кожна з моделей представлена у трьох примірниках. Деталі кораблів розміщені на ливниках й вимагають попереднього складання. Моделі виготовлені з різнобарвного пластику, й можуть одразу ж після збирання використовуватися в ігровому процесі без додаткового розфарбування.

Детально про процес зборки корабликів читайте в Правилах до базового набору (стр.15).

Зверніть увагу: після складання приклейте на кораблі (на підставку або вітрило) номери відповідно до номерів на картках цих кораблів.

2. Короткі правила + правила до базового набору

Правила до базового набору російською та українською мовами, не лише містять детальну інформацію про механіку настільної гри «Адмірал», але й включають у себе цікаву історичну довідку про кораблі й історичні події Доби Вітрила + два ігрових сценарії, а також інструкцію зі зборки корабликів.

3.Игровое поле розміром 53 * 46см.

4.Накладні елементи ігрового поля:

- острови - 2 шт.;
- пластиковий форт - 3 шт.;

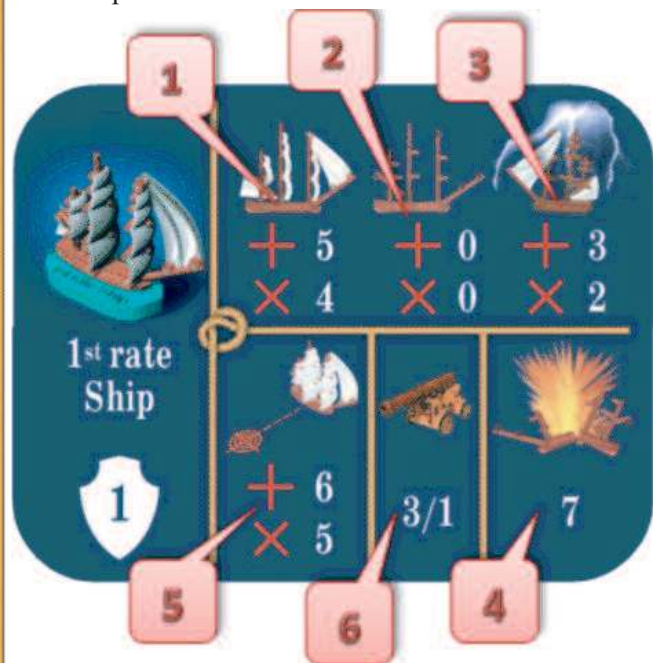
- рифы – 3 шт.;
- мины – 3 шт.

5. Флюгер для определения ветра.

6. Карточки кораблей и игровые фишки.

В игровой набор входят 12 карточек кораблей (по одной для каждого кораблика), и магнитные фишки к ним. Что означают пиктограммы на карточке: под изображением корабля есть его наименование и порядковый номер (которые вы наклеите в процессе сборки).

Также карточки содержат информацию о характеристиках (цифры означают количество клеток): максимальная дальность хода при свежем ветре (1), передвижение в штиль (2), снос в шторм (3), запас прочности корабля до потопления (4), предельная дальность стрельбы (5), количество выстрелов в один ход (6), в данном случае у линкора 3/1 – 3 выстрела при свежем ветре и в штиль и 1 выстрел в бурю. Если в этой графе у корабля только 1 цифра, значит в бурю он не стреляет.



Как видно на карточках, многие графы содержат 2 цифры: по прямой и по диагонали (по диагонали на 1 меньше). Почему так, объясняется на стр. 35 базовых правил. Но для первых игр с детьми рекомендуем не использовать уменьшение по диагонали на 1 для расчета дальности хода и ориентироваться в процессе игры только на верхние цифры под каждой картинкой в карточке корабля (для упрощения подсчетов). А после освоения механики игры подключить и правило диагонали, чтобы более реалистично проводить сражения.

Зеленые магнитные фишки используем, чтобы отмечать ход корабля, желтые – стрельбу, красные – повреждения. Как отмечать – об этом в соответствующих разделах.

Перед началом игры на карточки участвуют

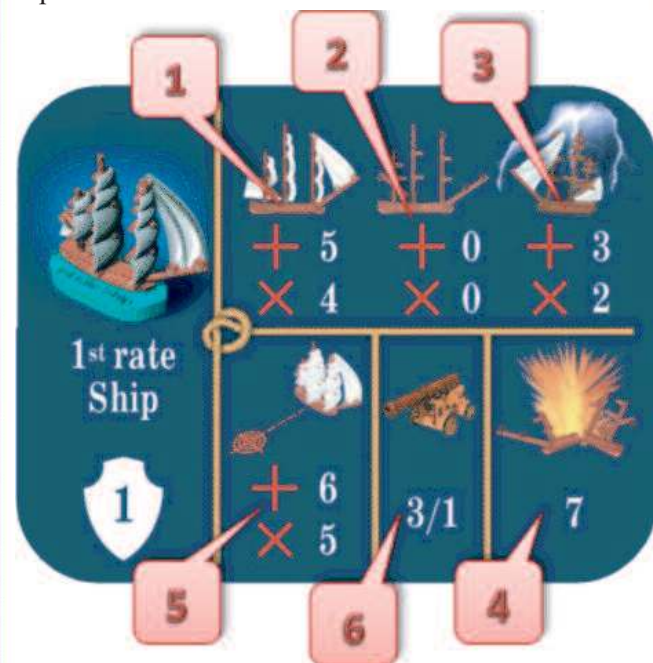
- рифы - 3 шт.;
- мины - 3 шт.

5. Флюгер для визначення вітру.

6. Картки кораблів та ігрові фішки.

В ігровий набір входять 12 карток кораблів (по одній на кожний кораблик), й магнітні фішки до них. Що означають піктограми на картці: під зображенням корабля є його найменування та порядковий номер (які ви наклеїте в процесі складання).

Також картки містять інформацію про характеристики (цифри означають кількість клітин): максимальна дальність ходу при свіжому вітрі (1), переміщення у штиль (2), знесення в шторм (3), запас міцності корабля до затоплення (4), гранична дальність стрільби (5), кількість пострілів в один хід (6), в даному випадку у лінкора 3/1 - 3 постріли при свіжому вітрі і в штиль і 1 постріл в бурю. Якщо в цій графі у корабля тільки 1 цифра, значить в бурю він не стріляє.



Як видно на картці, де-які графи містять по 2 цифри: по прямій та по діагоналі (по діагоналі на 1 менше). Чому так, пояснюється на стор 35 базових правил. Але для перших ігор з дітьми рекомендуємо не використовувати зменшення по діагоналі на 1 для розрахунків дальності ходу та брати до уваги в процесі гри тільки верхні цифри під кожною картинкою в картці корабля (для спрощення підрахунків). А вже після засвоєння механіки гри підключити й правило діагонали, щоб більш реалістично проводити бої.

Зелені магнітні фішки використовуємо, щоб відзначати хід корабля, жовті-стрілянину, червоні - ушкодження. Як відзначати - про це у відповідних розділах.

Перед початком гри на картки кораблів (на їх зображення), що беруть участь у битві, викладаємо

морської клітці перед рифом і отримує стільки одиниць пошкоджень, скільки кліток он из-за рифа не прошел из положенного количества. Пример: линкор буря сносит на 3 клетки, но на его пути риф через 1 клетку, поэтому передвигаем кораблик на 1 клетку, которая свободная перед рифом, а 2 единицы хода, которые не доходили - считаем 2-мя повреждениями корабля. Повреждения отмечаем красными фишками, помещая нужное количество на карточку корабля (в рассмотренном случае - ложим 2 фишки).

ПУШКИ – К БОЮ!

Каждый игрок в свой ход не только ходит кораблями, но и стреляет. Стрелять (так же как и ходить) за один ход вы можете всеми своими кораблями или частью. Причем корабль может ходить, потом стрелять или наоборот. Действуйте так, как выгоднее по обстановке на поле.

Корабль может стрелять в противника по прямой и по диагонали, если позволяет дальность стрельбы.

На картинке со стр.46 базовых правил показаны линии обстрела корабля. Т.е. стрелять в противника можно, если он находится в любой клетке на этих линиях. Сразу оговоримся: стрельба через корабль или остров запрещена. Через рифы стрелять можно, они не высокие, пушкам не мешают.

Стрельба бывает одиночная и «залпом».

Одиночная – когда корабль стреляет одной из своих палуб. Залпом – корабль стреляет несколькими палубами сразу. Если посмотреть в карточку линкора, то видно, что линкор может за один ход выстрелить 3 раза, так как имеет 3 палубы. Линкор может стрелять три раза по очереди, или залпом всеми палубами сразу, или залпом двумя палубами и третьей палубой отдельно (как и в жизни).

Игрок объявляет, каким кораблем одиночными или залпом и в какой корабль он будет стрелять и бросает кубик: если выпадет нечетное число (1, 3 или 5) – попал, четное (2, 4 или 6) – промахнулся. Исключение - когда корабль, который стреляет и корабль, в который стреляют, находятся друг от друга на расстоянии «пистолетного выстрела», т.е. в соседних клетках. В этом случае промах - 2, остальные цифры на кубике – попал.

Если ведется одиночная стрельба – противнику наносится по одному повреждению за каждый успешный выстрел. Если залпом – бросаем кубик один раз для всех палуб, и если попали, считаем: сколько палуб стреляли, столько повреждений получает противник. Удачное попадание отмечаем красными фишками на карточке корабля, в который стреляли – сколько раз попали в корабль, столько фишек ему добавляем в сектор 4 карточки.

морській клітці перед рифом і отримує стільки одиниць ушкоджень, скільки клітин він через риф не пройшов з належної кількості. Приклад: лінкора буря зносить на 3 клітини, але на його шляху риф через 1 клітину, тому пересуваємо кораблик на 1 клітину, яка вільна перед рифом, а 2 одиниці ходу, які не доходили - вважаємо 2-ма ушкодженнями корабля. Пошкодження відзначаємо червоними фішками, поміщуючи потрібну кількість на картку корабля (в розглянутому випадку - ставимо 2 фішки).

ГАРМАТИ - ДО БОЮ!

Кожен гравець у свій хід не тільки ходить кораблями, але і стріляє. Стріляти (так само як і ходити) за один хід ви можете усіма своїми кораблями або частиною. Причому корабель може ходити, потім стріляти або навпаки. Дійте так, як вигідніше за обставинами на полі.

Корабель може стріляти в супротивника по прямій і по діагоналі, якщо дозволяє дальність стрільби.

На зображенні з стор.46 базових правил показані лінії обстрілу корабля. Тобто стріляти в супротивника можна, якщо він знаходиться в будь-якій клітині на цих лініях. Відразу обмовимося: стрільба через корабель або острів заборонена. Через рифи стріляти можна, вони не високі, гарматам не заважають.

Стрілянина буває одиночна і «залпом».

Одиночна - коли корабель стріляє однією зі своїх палуб. Залпом - корабель стріляє декількома палубами одразу. Якщо подивитися в картку лінкора, то видно, що лінкора може за один хід вистрілити 3 рази, тому що має 3 палуби. Лінкора може стріляти три рази по черзі, або залпом всіма палубами відразу, або залпом двома палубами і третьою палубою окремо (як і в житті).

Гравець оголошує, яким кораблем одиночними або залпом і в який корабель він буде стріляти і кидає кубик: якщо випаде непарне число (1, 3 або 5) - влучив, парне (2, 4 або 6) - промахнувся. Виняток - коли корабель, який стріляє і корабель, в який стріляють, знаходяться один від одного на відстані «пістолетного пострілу», тобто в сусідніх клітинах. У цьому випадку промах - 2, інші цифри на кубіку - влучання.

Якщо ведеться одиночна стрільба - противнику завдається одне ушкодження за кожен постріл в разі успішної стрілянини. Якщо залпом - кидаємо кубик один раз для всіх палуб, та, якщо попадання, рахуємо: скільки палуб стріляли, стільки ушкоджень отримує супротивник. Вдале влучання відзначаємо червоними фішками на картці корабля, в який стріляли - скільки разів влучили в корабель, стільки фішок йому додаємо в сектор 4 картки.

вет на 5-4(за отклонение от ветра)=1 клетку. То есть, вы сами определяете в каком из возможных направлений поплывут ваши корабли, и, учитывая ветер, рассчитываете дальность их хода.

Аналогично считается количество клеток хода для другого направления ветра: максимальная дальность минус столько клеток на сколько «раз» корабль отклоняется от ветра (если, например, ветер северо-западный, то запад и север - минус 1 от дальности хода, юго-запад и северо-восток - минус 2, юг и восток - минус 3, юго-восток - минус 4)

В одной клетке моря может поместиться не более одного корабля (исключение - клетка порта - в ней могут стоять 2 корабля), «перепрыгнуть» занятую клетку нельзя, в случае хода в этом направлении останавливаем свой корабль в клетке перед занятой. И конечно, если на вашем пути остров или риф, корабль останавливается на последней перед препятствием морской клетке. Добавим, что клетка, в которой есть часть острова, считается морской, если море в ней занимает больше половины, а если больше половины клетки - остров, то эта клетка считается сушей, туда корабль пойти не может.

А если флюгер указал **ШТИЛЬ** (белый сектор)?

Линкор, фрегат, галеон стоят, их паруса безжизненно висят на мачтах. Могут плыть только те корабли, у которых есть весла. Поэтому маленький, но ловкий бриг медленно, но плывет на 1 клетку.

И самое опасное в море - это **БУРЯ** (красный сектор)

У каждого корабля в карточке есть количество клеток, на которые его сносит буря. В этот ход все корабли двигаются по полю на указанное количество клеток и в направлении, которое указала вертушка.

Сначала игрок передвигает те корабли, которым не мешают препятствия, а потом остальные.

Если корабль несет буря, а на его пути клетка с кораблем или сушей (как определить суша или морская клетка - написано чуть выше), то он останавливается на последней свободной морской клетке перед занятой.

Корабль не сносит:

- если он стоит в порту;
- если он стоит на морской клетке, в которой есть часть острова (как бы на якоре);
- если он стоит на краю карты и не может сдвинуться в нужном направлении.

Если корабль сносит буря к краю карты, и ему «не хватает» клеток, чтобы закончить полностью ход, то он просто останавливается в последней клетке на краю.

И самая неприятная ситуация в бурю (когда корабль повреждается) - столкновение с рифом. Если буря несет корабль на риф, то он останавливается на

але все одно плыве на 5-4 (за відхилення від вітру) = 1 клітку. Тобто, ви самі визначаєте в якому з можливих напрямків попливуть ваші кораблі, і, враховуючи вітер, розрахуєте дальність їх ходу.

Аналогічно рахується кількість клітин ходу для іншого напрямку вітру: максимальна дальність мінус стільки клітин на скільки «раз» корабель відхиляється від вітру (тобто якщо наприклад вітер північно-західний, то захід і північ - мінус 1 від дальності ходу, південний захід і північний схід - мінус 2, південь чи схід - мінус 3, південний схід - мінус 4)

В одній клітці моря може поміститися не більше одного корабля (виняток - клітка порту - в ній можуть стояти 2 кораблі), «перестрибнути» зайняту клітку не можна, у разі ходу в цьому напрямку зупиняємо свій корабель в клітці перед зайнятою. І звичайно, якщо на вашому шляху острів або риф, корабель зупиняється на останній перед перешкодою морській клітині. Додамо, що клітка, в якій є частина острова, вважається морською, якщо море в ній займає більше половини, а якщо більше половини клітини - острів, то ця клітина вважається сушею, туди корабель піти не може.

А якщо флюгера вказав **ШТИЛЬ** (білий сектор)?

Лінкор, фрегат, галеон стоять, їх вітрила мляво висять на щоглах. Могуть плисти тільки ті кораблі, у яких є весла. Тому маленький, але спритний бриг повільно, але пересувається на 1 клітину.

І найнебезпечніше у морі - це **БУРЯ** (червоний сектор)

У кожного корабля в картці є кількість клітин, на які його зносить буря. У цей хід всі кораблі рухаються по полю на вказану кількість клітин і в напрямку, який вказала вертушка.

Спочатку гравець пересуває ті кораблі, яким не заважають перешкоди, а потім інші.

Якщо корабель несе буря, а на його шляху клітка з кораблем або сушею (як визначити суша або морська клітина - написано трохи вище), то він зупиняється на останній вільній морській клітці перед зайнятою.

Корабель не зносить:

- якщо він стоїть у порту;
- якщо він стоїть на морській клітці, в якій є частина острова (як би на якорі);
- якщо він стоїть на краю карти і не може зрушитися в потрібному напрямку.

Якщо корабель зносить буря до краю карти, і йому «не вистачає» клітин, щоб закінчити повністю хід, то він просто зупиняється в останній клітині на краю.

І найнеприємніша ситуація в бурю (коли корабель пошкоджується) - зіткнення з рифом. Якщо буря несе корабель на риф, то він зупиняється на

сих в битве кораблей (на их изображения) кладем по 1 зеленой фишке и столько желтых фишек, сколько выстрелов в один ход имеет корабль (цифра в секторе 6 карточки). Желтые фишки можно положить друг на друга, чтобы не занимали много места.

7. Прочие игровые элементы

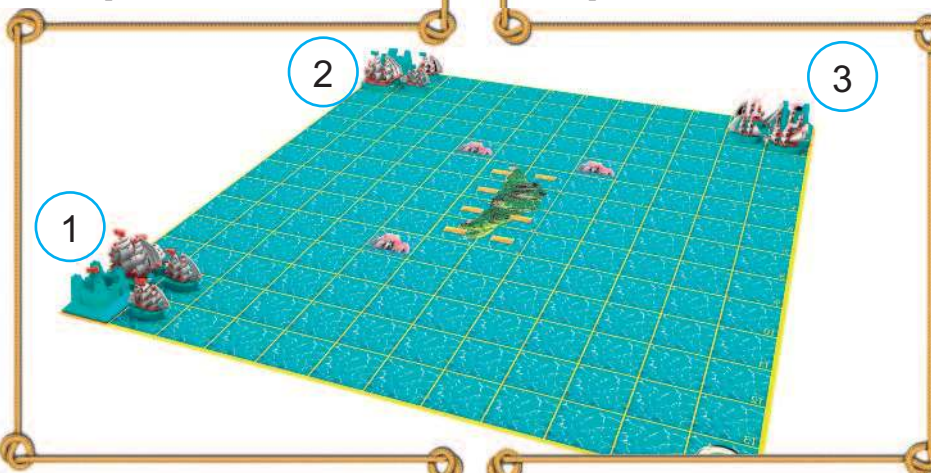
- Кубик - 1 шт.
- Набор самоклеящихся цифр - 1 шт.
- Фишки сокровищ - 7 шт.

III. Игра «Сокровища старого пирата»

Старый морской волк спрятал на острове 7 золотых слитков. Победителем в игре будет тот юный искатель приключений, который привезет первым 3 драгоценных слитка в свой форт. Победить можно еще одним способом - утопить удачной стрельбой все корабли соперников.

Как начать игру:

1. Расставьте все элементы игры на карте: остров, фишки сокровищ, рифы, форты и корабли игроков (см.рис. Первоначальная расстановка элементов на карте).



2. Определите очередность хода и цвет флага броском кубика: тот Игрок, у которого выпало наибольшее число, будет ходить первым. Также он первым выбирает цвет флага и форт, одевает флаг на флашток форта и на корабли, устанавливает их в своем порту (клетки вокруг форта). Затем выбирает свой форт и флаг следующий по количеству выброшенных очков Игрок (он будет в игре ходить вторым) и так далее.

3. Определите направление ветра для всех игроков перед ходом с помощью флюгера (делает игрок 1);

4. Совершите ход своими кораблями и по итогам - передвиньте необходимые фишки на карточках своих кораблей. Ход может включать перемещение корабля и стрельбу (если дальность позволяет) или стрельбу, а потом перемещение корабля. Игрок закончил ход, когда походил и выстрелил всеми своими кораблями, которыми хотел. Очередь переходит к следующему игроку, который при том же ветре ходит и стреляет. Завершает ход последний по счету игрок.

5. Снова определите направление ветра для всех игроков перед следующим ходом с помощью флюгера (делает игрок №2).

по 1 зеленой фишке и столько желтых фишек, сколько пострелов в один ход має корабель (цифра в секторі 6 картки). Жовті фішки можна покласти одна на одну, щоб вони не займали багато місця.

7. Інші ігрові елементи

- Кубик - 1 шт.
- Набір самоклеючих цифр - 1 шт.
- Фішки скарбів - 7 шт.

III. Гра «Скарби старого п'рата»

Старий морський вовк сховав на острові 7 золотих злитків. Переможцем у грі буде той юний шукач пригод, який привезе першим 3 дорожцїнних злитка в свій форт. Перемогти можна ще одним способом - втопити вдалою стрільбою всі кораблі суперників.

Як почати гру:

1. Розмістіть всі елементи гри на карті: острів, фішки скарбів, рифи, форти і кораблі гравців (див.рис. Первісна розстановка елементів на карті)

2. Визначте черговість ходу і колір прапора кидком кубика: той Гравець, у якого випало найбільше число, першим ходить. Також він першим обирає колір прапора і форт, одягає прапор на флашток форту і

на кораблі, встановлює їх у своєму порту (клітини навколо форту). Потім обирає свій форт та прапор наступний за кількістю викинутих очок Гравець (він буде у грі ходити другим) і так далі.

3. Визначте напрям вітру для всіх гравців перед ходом за допомогою флюгера (робить гравець 1);

4. Здійсніть хід своїми кораблями і за підсумками - пересуньте необхідні фішки на картках своїх кораблів. Хід може включати переміщення корабля і стрільбу (якщо дальність дозволяє) або стрільбу, а потім переміщення корабля. Гравець закінчив хід, коли походить і вистрелив усіма своїми кораблями, якими хотів. Черга переходить до наступного гравця, який при тому ж вітрі ходить і стріляє. Завершує хід останній за рахунком гравець.

5. Знову визначте напрям вітру для всіх гравців перед наступним ходом за допомогою флюгера (робить гравець № 2)

6. Опять ходите и стреляете по очереди.

7. Определение ветра и хода повторяются игроками до определения победителя.

А теперь о детальнее о том, как играть:

В распоряжении каждого играющего от 1 до 4 кораблей. Когда игроки только знакомятся с игрой, рекомендуем сыграть 1 кораблем, чтобы понять правила передвижения и стрельбы, а в последующих играх можно использовать большее количество кораблей. Виды кораблей и их количество у соперников должны быть одинаковым для обеспечения баланса сил.

Золото с острова можно грузить на кораблик только зайдя в квадрат, в котором оно находится. В тот же ход, в который кораблик зашел в квадрат с золотом, игрок перемещает слиток на карточку кораблика, который золото забрал. Уже в следующий ход можно отправляться к своему форту. Выгрузка золота происходит в тот ход, в который игрок зашел в свой порт (клетки вокруг форта); слиток перемещается с карточки в форт. Грузоподъемность кораблей: бриг и фрегат могут везти 1 слиток, и, только выгрузив его, погрузить новый; галеон и линкор могут везти 2 слитка за один раз.

По кораблям противника, которые попали в зону обстрела Ваших кораблей или фортов, можно и нужно стрелять, чтобы потопить их и не дать захватить золото. Если игрок стрелял и потопил корабль противника с золотом, находясь с ним в соседних квадратах (по прямой или диагонали), то он имеет право забрать слиток на свой кораблик (если позволяет грузоподъемность корабля). Если потопленный корабль противника стоял дальше, чем в соседнем квадрате, или у Игрока, который утопил противника, на его собственном кораблике уже нет места для груза — золото тонет (исключение: если корабль с золотом затоплен на клетке с краем острова — золото остается на этой клетке).

Если в процессе игры нет возможности захватить три слитка (часть уже утонула), то выигрывает тот игрок, кто первым привез в свой форт 2 слитка. Забирать золото в чужом форту запрещается.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ НА ПОЛЕ

В один ход игрок может походить каждым из своих кораблей. Но можно пойти только частью флота, а те корабли, которые уже стоят в выгодной позиции — не двигать. Так же игрок может ходить кораблем не на максимально возможное количество клеток по выбранному направлению, а и на меньшее. И если корабль походил, например, на 3 клетки из 5 возможных, то в этот ход «доходить» оставшиеся клетки уже нельзя. То есть один корабль ходит за один ход один раз. Исключение — когда на море

6. Так само ходіть і стріляйте по черзі.

7. Визначення вітру та ходи повторюються гравцями до визначення переможця.

А тепер про детальніше про те, як грати:

У розпорядженні кожного граючого від 1 до 4 кораблів. Коли гравці тільки знайомляться з грою, рекомендуємо зіграти 1 кораблем, щоб зрозуміти правила пересування і стрільби, а в подальших іграх можна використовувати більшу кількість кораблів. Види кораблів і їх кількість у суперників повинні бути однаковим для забезпечення балансу сил.

Золото з острова можна вантажити на кораблик тільки зайшовши в квадрат, в якому воно знаходиться. В той же хід, в який кораблик зайшов в квадрат із золотом, гравець переміщує слиток на картку кораблика, який золото забрав. Вже в наступний хід можна відправлятися до свого форту. Вивантаження золота відбувається в той хід, в який гравець зайшов у свій порт (клітини навколо форту); слиток переміщується з картки у форт. Вантажопідйомність кораблів: бриг і фрегат можуть везти 1 слиток, і, тільки вивантаживши його, підібрати новий; галеон і лінкор можуть везти 2 слитки за один раз.

По кораблях противника, які потрапили в зону обстрілу Ваших кораблів або фортів, можна і потрібно стріляти, щоб потопити їх і не дати захопити золото. Якщо гравець стріляв і потопив корабель супротивника із золотом, перебуваючи з ним у сусідніх квадратах (по прямій або діагоналі), то він має право забрати слиток на свій кораблик (якщо дозволяє вантажопідйомність корабля). Якщо потоплений корабель супротивника стояв далі, ніж в сусідньому квадраті, або у Гравця, який втопив супротивника, на його власному кораблику вже немає місця для вантажу — золото тоне (виняток: якщо корабель із золотом затоплений на клітці з краєм острова — золото залишається на цій клітині).

Якщо в процесі гри немає можливості захопити три слитка (частина вже потонула), то виграє той гравець, хто першим привіз у свій форт 2 слитка. Забирати золото в чужому форті забороняється.

ПЕРЕСУВАННЯ КОРАБЛІВ НА ПОЛІ

В один хід гравець може походити кожним з своїх кораблів. Але можна піти тільки частиною флоту, а ті кораблі, які вже стоять у вигідній позиції — не рухати. Так само гравець може ходити кораблем не на максимально можливу кількість клітин за обраним напрямом, а й на меншу. І якщо корабель походив, наприклад, на 3 клітини з 5 можливих, то в цей хід «доходити» клітини, що залишилися, вже не можна. Тобто один корабель ходить за один хід один раз. Виняток — коли на морі буря — тоді всі кораблі

буря — тогда все корабли «сносит» по ветру и на то количество клеток, которое указано в их карточках.

Передвижение кораблей также зависит от направления ветра, которое показывает флюгер (см. Определение ветра). После передвижения по полю любого из своих кораблей игрок передвигает зеленую фишку с изображения корабля на знак:



Так отмечаем ход каждого корабля в его карточке.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВЕТРА

Флюгер нужен для определения направления и силы ветра. Его поле поделено на 8 направлений ветра — север N, северо-запад NW, запад W, юго-запад SW, юг S, юго-восток SE, восток E, северо-восток NE. Внутри каждого направления есть указатели «штиль» (белый), «ветер» (синий) и «буря» (красный). Сектор «ветер» больше, чем «штиль» и «буря», как и в реальной жизни — в море чаще дует свежий ветер.

В начале игры первый игрок щелкает пальцем по флюгеру и определяет силу и направление ветра. Этот ветер будет дуть для всех игроков на один ход, т.е. первый игрок ходит в нужном ему направлении, но с учетом ветра, который определил флюгер. По очереди остальные игроки делают свои ходы, учитывая тот же ветер — один игровой ход окончен. В следующий ход другой игрок определит ветер.

Показатели флюгера засчитываются, если стрелка сделала минимум один полный круг, если нет — нужно повторить вращение стрелки.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЕЙ С УЧЕТОМ ВЕТРА

Кораблик можно перемещать по полю по вертикали, горизонтали или диагонали. Теперь разберемся, как на его перемещение влияет **ВЕТЕР**.

СВЕЖИЙ ВЕТЕР (синий сектор).

Например: флюгер показал северный ветер, как может ходить линкор? Для этого посмотрим в карточки кораблей: по ветру, линкор идет на 5 клеток (как говорилось ранее уменьшение по диагонали для первых игр не используем, считаем что у корабля есть только верхние цифры во всех характеристиках для всех направлений).

Если по обстановке на поле линкору надо плыть на северо-запад или северо-восток, то ветер в этом случае не совсем попутный, дует немного сбоку и линкор передвигается с меньшей скоростью на 5 -1 (за отклонение от ветра на 1 направление) = 4 клетки. Ну а на запад или восток линкор поплывет на 5 -2 (за отклонение от ветра на 2 направления) = 3 клетки. На юго-запад и юго-восток он может передвинуться на 5-3 (за отклонение от ветра) = 2 клетки. И, лавируя против ветра, на юг линкор медленно, но все равно плы-

«зносить» за ветром и на ту количество клеток, яка зазначена в їх картках.

Пересування кораблів також залежить від напрямку вітру, який показав флюгер (див. Визначення вітру). Після пересування по полю будь-якого зі своїх кораблів гравець пересуває зелену фішку з зображення корабля на знак:



Так відзначаємо зроблений хід кожного корабля в його картці.

ВИЗНАЧЕННЯ ВІТРУ

Флюгер потрібен для визначення напрямку і сили вітру. Його поле поділене на 8 напрямків вітру — північ N, північний захід NW, захід W, південний захід SW, південь S, південний схід SE, схід E, північний схід NE. Усередині кожного напрямку є показники «штиль» (білий), «вітер» (синій) і «буря» (червоний). Сектор «вітер» більше, ніж «штиль» і «буря», як і в реальному житті — в море частіше дме свіжий вітер.

На початку гри перший гравець клацає пальцем по флюгеру і визначає силу і напрям вітру. Цей вітер буде дути для всіх гравців на один хід, тобто перший гравець ходить в потрібному йому напрямку, але з урахуванням вітру, який визначив флюгер. По черзі інші гравці роблять свої ходи, враховуючи той же вітер — один ігровий хід закінчено. У наступний хід інший гравець визначить вітер. Показники флюгера зараховуються, якщо стрілка зробила мінімум один повний круг, якщо ні — потрібно повторити обертання стрілки.

ПЕРЕМІЩЕННЯ КОРАБЛІВ З УРАХУВАННЯМ ВІТРУ

Кораблик можна переміщати по полю по вертикалі, горизонталі або діагоналі. Тепер розберемося, як на його переміщення впливає **ВІТЕР**.

СВІЖИЙ ВІТЕР (синій сектор).

Наприклад: флюгер показав північний вітер, як може ходити линкор? Для цього дивимось в картки кораблів: по вітру, лінкор йде на 5 клітин (як говорилося раніше зменшення по діагоналі для перших ігор не використовуємо, вважаємо що у корабля є тільки верхні цифри у всіх характеристиках для всіх напрямків).

Якщо, по обстановці на полі, лінкору треба пересуватися на північний захід або північний схід, то вітер в цьому випадку не зовсім попутний, дме трохи збоку і лінкор пливе з меншою швидкістю на 5 -1 (за відхилення від вітру на 1 напрямом) = 4 клітини. Ну а на захід або схід лінкор попливе на 5 -2 (за відхилення від вітру на 2 напрямки) = 3 клітини. На південний захід і південний схід він може пересунути на 5-3 (за відхилення від вітру) = 2 клітини. І, прямуючи проти вітру, на південь лінкор повільно,