

МОРСЬКИЙ БІЙ

ПРАВИЛА ГРИ

Гравці вступають у боротьбу за панування над морськими просторами. Кожен має чотири корабля (могутній лінійний корабель, багатогарматний галеон, швидкий фрегат, спритний маленький бриг), форт, а також планшет і набір жетонів для обліку ушкоджень, отриманих кораблями в бою.



Планшети обліку ушкоджень і жетони



Галеон

Лінійкор



Бриг

Фрегат



Форт

Кораблі Гравців розрізняються між собою кольором вітрил, форти розрізняються кольором прапорців, встановлених на їхніх шпилях.

Як грати і як перемогти:

Гравці по черзі переміщують свої флоти на ігровому полі, ведуть вогонь по кораблях іншого Гравця, намагаючись втопити флагманський корабель противника або захопити його форт. Перемагає Гравець, що першим виконав одну з цих умов. До початку гри Гравець може оголосити, який з його кораблів є флагманським (кораблем, на якому перебуває адмірал). Якщо Гравець цього не зробив, то флагманським вважається лінійний корабель. Зміна флагманського корабля в процесі гри не дозволяється.

Підготовка до гри:

Гравці вирішують, хто з них якими кораблями і яким фортом володіє - це визначається за домовленістю Гравців або кидком кубика.

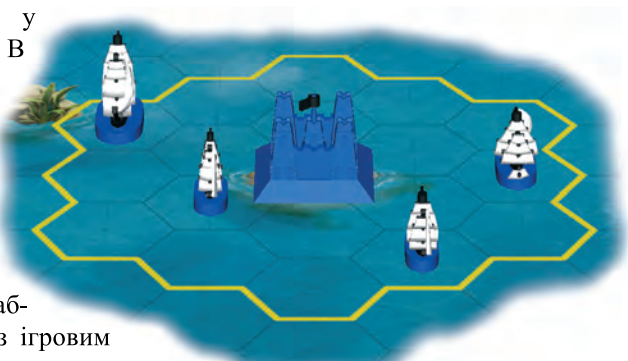
Перед початком гри кожен з Гравців виставляє на ігрове поле свій форт. Форт може бути встановлений на суші або в будь-який шестикутник (гекс) біля краю карти. Кожен з Гравців ставить форт на своїй половині поля.



Кораблі розставляються у гексах поруч з фортом Гравця. В одному гексі може стояти тільки один корабель. Відстань від форту до гексу, де стоїть корабель на момент початку гри, має становити не більше 1-го гексу.

Планшети для обліку пошкоджень, отриманих кораблями, викладаються поруч з ігровим полем, жетони ушкоджень для кожного з кораблів викладаються на нульову позначку (на зображення корабля на планшеті).

Кидком кубика Гравці визначають, хто буде ходити першим.



Ігрові раунди і ходи:

Гра складається з раундів і ходів. Протягом одного раунду Гравці по черзі роблять по одному ходу. У свій хід Гравець має право ходити одним або декількома своїми кораблями, або взагалі не ходити.

Корабель може спочатку рухатися, а потім стріляти, або спочатку стріляти, а потім рухатися - на розсуд Гравця. Так само Гравець може спочатку пересунути один корабель, потім інший, і тільки потім стріляти, або навпаки - спочатку вистрілити кількома кораблями, а потім ними ж походити.

БАЗОВІ ПРАВИЛА (кращий вибір для початківців)

Рух кораблів:

Перед початком нового раунду один з Гравців кидає кубик. Право кидати кубик передається від Гравця до Гравця по черзі перед кожним новим раундом. Якщо на кубуку випало 1 або 2 - це означає, що в цьому раунді над морем немає вітру (штиль) і ходити можуть тільки бриги. Якщо випало 3-6, то вітер є і ходити можуть усі кораблі.

Кораблі можуть переміщуватися по гексах у будь-якому напрямку, а також доволно змінювати напрямок руху протягом одного ходу. Максимальна кількість гексів, яку може пройти корабель за один хід, вказана в таблиці на останній сторінці. За рішенням Гравця корабель може пройти відстань, меншу за максимальну, або взагалі залишитися на місці.



Ходити можна тільки по тих гексах, які всередині перекреслені тонкими чорними лініями (лінії курсу). Ходити по гекса, всередині яких таких ліній немає - не можна. Корабель також не може пройти через гекс, зайнятий іншим кораблем.

Рухатися протягом ходу корабель може тільки один раз - не можна, наприклад, пересунути корабель, потім зробити постріл, а потім знову пересунути цей же корабель, навіть якщо в перший раз він пройшов відстань, меншу за максимальну дальність ходу.

Стрільба:

Корабель може стріляти по інших кораблях, які знаходяться в межах досяжності його гармат. Залежно від виду кораблів вони можуть стріляти один або кілька разів. Для визначення результатів кожного пострілу використовується кидок кубика. Якщо на кубуку випало 3-6, то постріл був успішним (влучення), і кораблю противника зараховується одне ушкодження за кожен точний постріл. Якщо випало 1-2, то це промах, і ушкодження не зараховується. Якщо корабель-ціль стоїть на сусідньому гексі - влученням вважається будь-який результат кидка, крім 2. Дистанція стрільби і кількість пострілів за хід для кожного з кораблів вказані в таблиці.

Корабель, який має кілька пострілів за хід, може стріляти як по одному, так і по декількох кораблях іншого Гравця за один хід (наприклад, лінійний корабель, який має 3 постріли, може стріляти спочатку один раз по одному кораблю, а потім два рази - по іншому, або зробити по одному пострілу по трьом різним кораблям). Так само він може вистрілити, потім переміститися, і знову вистрілити. Якщо за поточний хід Гравець використав не усі постріли - їх залишок на наступний хід не переноситься.

Перешкоди при стрільбі:

Стріляти можна тільки по тим кораблям, які не закриті від корабля, що стріляє, перешкодами. Щоб визначити, чи вільна лінія вогню, потрібно від центру гексу, на якому розташований корабель, що робить постріл, подумки провести пряму лінію до центру

гексу, на якому розташований корабель-ціль. Якщо ця лінія перетинає хоча б один гекс, зайнятий іншим кораблем, або гекс, через який не можна ходити - це означає, що лінія вогню перекрита, і стрільба неможлива.

Єдиний корабель, що може стріляти через перешкоди (*навісним вогнем*) - це бриг. Коли бриг стріляє навісним вогнем - то результат пострілу визначається також кидком кубика. Якщо випало 5 або 6 - влучення, всі інші результати - промах.



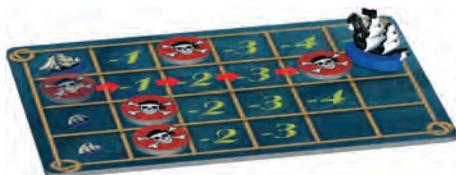
Жовті лінії позначають межу зони стрільби лінкору, жовті стрілки - вільні лінії вогню, а червоні стрілки - лінії вогню, що заблоковані.

Знищення корабля:

Кожен корабель має запас міцності, зазначений на планшеті. За кожне влучення в корабель цей запас зменшується на 1. Ушкодження, отримані кораблем, зберігаються до кінця гри.

Гравці відзначають кожне отримане кораблем ушкодження, посуваючи праворуч жетон на планшеті на стільки позицій, скільки ушкоджень корабель отримав.

Якщо корабель отримав ушкоджень стільки ж, скільки становить його запас міцності (жетон досяг останньої цифри в рядку на планшеті) - такий корабель потоплений, і прибирається з ігрового поля.



Захоплення форту (баз):

Щоб захопити форт супротивника, флагманський корабель Гравця повинен підійти до нього впритул, і простояти так весь наступний хід.



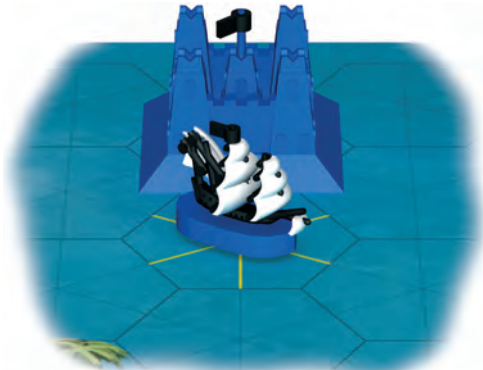
РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА ГРИ (більше реалізму)

Розширені правила пропонують Гравцям переміщати свої кораблі і вести стрілянину більш реалістично для вітрильників. Грати стане складніше, але набагато цікавіше.

Рух кораблів:

При використанні базового рівня правил Гравець міг переміщати корабель як зазвичай, при цьому змінюючи напрямок його руху. Граючи за розширеним правилами, Гравець зможе змінити курс тільки поступово, так, як це і відбувалося зі справжнім вітрильником.

Готуючись до гри, Гравець розміщує кожен корабель у гексі, орієнтуючи його (корабель) по одній з трьох ліній курсу (тонкі чорні лінії, що перетинають гекс від боку до боку). Корабель повинен стояти вздовж однієї з таких ліній так, як показано на малюнку.



Вірне розташування



Невірне розташування

Правила визначення наявності / відсутності вітру і його вплив на кораблі залишаються таким же, як і на базовому рівні.

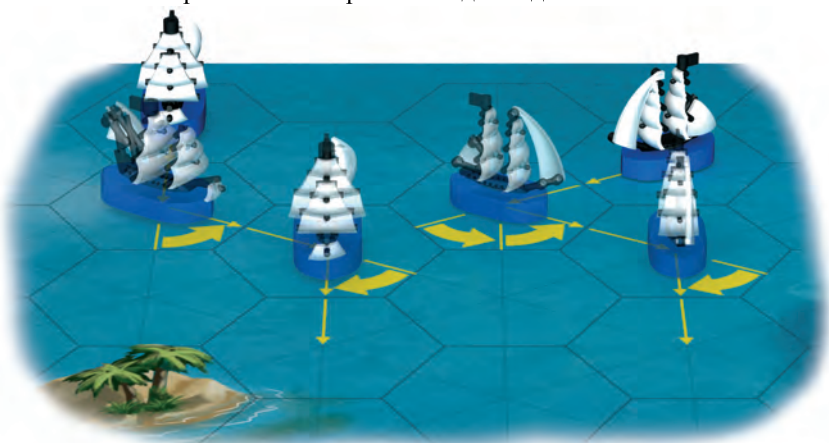
Під час руху корабля Гравець може обрати одну з двох дій:

1. Не залишаючи гекс, повернути корабель на місці і змінити лінію курсу, уздовж якої орієнтований корабель. Великі кораблі - лінійний корабель і галеон - можуть повернутися тільки на одну лінію, а більш дрібні і верткі - фрегат і бриг - на одну або дві лінії, за вибором Гравця. Виконавши поворот на місці, корабель в цей хід більше рухатися вже не може, але може стріляти.



2. Перемістити корабель на сусідній гекс, але тільки в тому напрямку, куди спря-

мований ніс корабля. Перемістивши корабель на сусідній гекс, Гравець може одночасно повернути його на одну (лінійний корабель і галеон) або одну-дві (фрегат і бриг) лінії курсу ліворуч чи праворуч. Переміщати корабель з гекса на гекс можна стільки разів, скільки гексів корабель може пройти за один хід.



На малюнку відображено рух галеону і бригу

Так само, як і на базовому рівні, корабель може пройти відстань, меншу за максимальну або залишитися на місці.

Стрільба:

У вітрильників основна частина артилерії була розташована вздовж бортів, на носі і кормі стояли лише кілька гармат. Тому найбільшої руйнації вітрильник міг завдати цілі, по якій стріляв, розвернувшись до неї бортом. При стрільбі носовими і кормовими гарматами шанси на серйозне ушкодження були істотно меншими.

Тепер у кожного корабля є чотири сектори стрільби: два бортових (по лівому і правому борту корабля) і по одному носовому і кормовому сектору. Бортові сектори стрільби складають гекси, які знаходяться між двома лініями курсу, що розходяться від борта корабля. Носовий та кормовий сектори стрільби - це гекси, через які проходить лінія курсу, уздовж якої розташовуються ніс і корма корабля. Дальність стрільби кораблів залишається такою ж, як і на базовому рівні. Гекси, які не входять в сектори обстрілу, є мертвою зоною, і корабель не зможе обстріляти ціль, що знаходиться за межами його секторів стрільби.

Якщо корабель веде вогонь по цілі в бортовому секторі стрільби, то результати пострілу визначаються так само, як і на базовому рівні: 1-2 очки на кубик - промах, 3-6 - влучення, а якщо ціль стоїть на сусідньому гексі - влучення принесе будь-який результат кидка, крім 2.

Якщо ж ціль перебувати в кормовому або носовому секторах стрільби - то влучення принесуть тільки 5 або 6 очок, що випали на кубик, всі інші результати означають промах. Якщо ж ціль знаходиться на сусідньому гексі - влучення принесуть 3-6 очок, що випали на кубик.

Навісний вогонь ведеться за правилами базового рівня



На малюнку показані сектора стрільби лінійного корабля. Галеон противника знаходиться в бортовому секторі стрільби, фрегат - в носовому, а бриг - у мертвій зоні і, при такому положенні лінійного корабля, обстріляний бути не може

Всі інші правила будуть такими ж, як і на базовому рівні.

Таким чином, при грі за розширеними правилами Гравцям необхідно приділити більше уваги маневруванню - кораблі вже не будуть повертатися «на п'яті» і ходити кормою вперед. Крім того, більш легкі бриги і фрегати отримають перевагу за рахунок своєї маневреності.

Однак це ще не всі можливості розширення гри. На нашому сайті доступні додаткові набори, в які входять 4 кораблі і форт. Придбавши їх, можна збільшити кількість Гравців до 3-х, або навіть 4-х. Пробуйте, експериментуйте, і гра буде відкривати для Вас все нові можливості.

Якщо ж у Вас виникли питання по правилам гри - будь ласка, звертайтеся до нас, і ми з задоволенням допоможемо Вам у всьому розібратися. Так само рекомендуємо наш YouTube-канал, де Ви зможете знайти відеокерівництво за правилами як «Морського бою», так і інших наших ігор.

Приєднуйтеся до нас на нашій сторінці в FB (@bombatgames) і першими отримуйте інформацію про нові продукти, акції та інші корисні речі.

Таблиця характеристик кораблів

Вид корабля	Дальність ходу (гексів): вітер/штиль	Дальність стрільби: гексів/ кількість пострілів	Навесний вогонь	Запас міцності
<i>Лінкор</i>	<i>4/0</i>	<i>3/3</i>	<i>ні</i>	<i>5</i>
<i>Галеон</i>	<i>3/0</i>	<i>3/2</i>	<i>ні</i>	<i>4</i>
<i>Бриг</i>	<i>4/2</i>	<i>2/1</i>	<i>так</i>	<i>3</i>
<i>Фрегат</i>	<i>5/0</i>	<i>3/1</i>	<i>ні</i>	<i>4</i>



Шановні гравці! Ми здійснюємо найретельніший контроль якості нашої продукції. Нажаль, інколи можливі випадки поставки пошкоджених компонентів, або їхня нестача. Якщо Ви зіткнулися із таким випадком – будь ласка, повідомте нас, і ми надішлемо відсутні компоненти, або замінимо ушкоджені. Контакти для звернення Ви можете знайти на нашому сайті

www.bombatgame.com