

ПРАВИЛА ИГРЫ

I. Об игре

«Сокровища старого пирата» – это настольная военно-стратегическая игра, где Вас ждут невероятные приключения в погоне за сокровищами. Игра позволит маленьким капитанам поучаствовать в динамичной и захватывающей гонке пиратов за золотом и полнотью погрузиться в мир настольных морских сражений! Игровой набор позволяет разыгрывать несколько разных сюжетов, что делает игру разнообразной. В правилах описаны два основных сценария:

- «**Сокровища старого пирата**», где каждый игрок должен захватить как можно больше золота и стать самым успешным пиратом;
- «**Океан в огне**» – игроки проводят полномасштабное морское сражение всем флотом.

Большое количество игровых элементов и универсальные правила движения и стрельбы позволяют игрокам придумывать и разыгрывать морские сражения по своим сценариям. Делитесь своими идеями, лучшие из которых будут опубликованы на сайте издательства www.bombatgame.com.

II. Что входит в набор для игры?

1. Корабли – 12 собранных моделей боевых кораблей, которые являются наиболее яркими представителями Эпохи Паруса. Это Бриг, Галеон, 28-пушечный Фрегат, и 100-пушечный Линейный корабль (далее Линкор). Каждая из моделей представлена в трех экземплярах.
2. Правила на русском и украинском языках.
3. Игровое поле размером 53 x 46 см.
4. Накладные элементы игрового поля:
 - острова – 2 шт.;
 - пластиковые форты – 3 шт.;
 - рифы – 3 шт.;
 - мины – 3 шт.
5. Флюгер для определения ветра.
6. Магнитные карточки кораблей и игровые фишки трех цветов.
7. Прочие игровые элементы:
 - кубик – 1 шт.;
 - набор самоклеящихся цифр – 1 шт.;
 - фишки сокровищ – 7 шт.

III. Правила настольной игры

В правилах описаны игровые действия. В распоряжении каждого игрока имеется от 1 до 4 кораблей. Для тех, кто только начинает знакомство с игрой, рекомендуем сыграть одним кораблем, чтобы понять правила передвижения и стрельбы. В последующих играх можно использовать большее количество кораблей. Их виды и количество у соперников должны быть одинаковыми для обеспечения баланса сил.

Для опытных игроков, правилами предусмотрен продвинутый уровень некоторых игровых действий и отдельных элементов игры. Правила продвинутого уровня выделены по тексту правил рамкой.

Порядок игровых действий

1. Все элементы игры располагаются на карте в соответствии с выбранным сценарием (см. разделы IV и V): остров, фишки сокровищ, рифы, форты и корабли игроков. При первоначальной расстановке, корабли необходимо расположить в своем порту.
2. Определяется очередность хода и цвет флага броском кубика: тот игрок, у которого выпало наибольшее число на кубике, будет ходить первым (игрок № 1). Также он первым выбирает цвет флага и форт, закрепляет флаг на флагшток форта и на мачту корабля, устанавливает их в своем порту (клетки вокруг форта). Затем, выбирает свой форт и флаг следующий по количеству выброшенных очков игрок (в игре он будет ходить вторым) и так далее.
3. Игроки по очереди совершают ходы всеми своими кораблями и, по итогам, передвигают необходимые фишки на карточках своих кораблей. Ход кораблем может включать перемещение корабля и потом стрельбу (если дальность позволяет) или стрельбу, а затем перемещение корабля (в любой последовательности). Игрок закончил ход, когда походил и выстрелил всеми своими кораблями, которыми хотел. После этого, ход переходит к следующему игроку, который тоже ходит и стреляет.

Продвинутый уровень правил

Перед первым ходом необходимо с помощью флюгера определить направление ветра (делает игрок №1) для всех игроков на один раунд, в течение которого каждый из игроков сделает свой ход. Направление ветра с помощью флюгера для всех игроков, определяется каждый раз в начале каждого следующего раунда (делает игрок №2 и т.д. – по очереди).

4. Последний по счету игрок своим ходом завершает раунд и право хода возвращается опять к игроку № 1. Далее снова ходят и стреляют все игроки по очереди.
5. Действия повторяются игроками до определения победителя.

КОРАБЛИ И ИХ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В игровой набор входят 12 карточек кораблей, по одной для каждого корабля, и магнитные фишки к ним. Карточки содержат информацию о наименовании и порядковом номере, а также обо всех характеристиках корабля (см. рисунок 1).

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

Сектор 1. Изображение модели корабля, его наименование и номер. На рисунке 1 показана карточка Линкора с номером 1.

Сектор 2. Максимальная дальность хода при свежем ветре. В нашем примере, Линкор может пройти 5 клеток при попутном ветре.

Сектор 3. Передвижение в штиль. На рисунке 1, в секторе 3, значения равны нулю. Значит, Линкор в штиль стоит без движения.

сектора движения			
1	2	3	4
			
	+ 5 × 4	+ 0 × 0	+ 3 × 2
			
	+ 6 × 5	3/1	7
сектора стрельбы			

Рисунок 1

Сектор 4. Перемещение в шторм. Например, Линкор сносит бурей на 3 клетки.

Сектор 5. Максимальная дальность стрельбы. В приведенном примере, дальность стрельбы Линкора – 6 клеток.

Сектор 6. Количество выстрелов в один ход. На примере рисунка 1, у Линкора эта характеристика равна 3/1 – это значит, что Линкор может делать 3 выстрела при свежем ветре и в штиль, и только 1 выстрел в бурю. Если в секторе 6 карточки корабля указана только одна цифра, значит в бурю он не стреляет, например Бриг или Галеон.

Сектор 7. Запас прочности корабля – показывает сколько повреждений может выдержать корабль до потопления. В нашем примере, чтобы потопить Линкор, необходимо нанести ему 7 повреждений.

Продвинутый уровень правил

На карточках кораблей сектора характеристик перемещения и дальности стрельбы (сектора 2,3,4 и 5) содержат две цифры: по прямой (+) и по диагонали (x). Значение любой характеристики по диагонали – на одну единицу меньше, чем при движении по прямой. Это правило используется, чтобы уравнивать дальность хода кораблей при движении по диагонали и перемещении по прямой.

В нашем примере, максимальная дальность хода Линкора при свежем ветре по прямой 5 клеток, а по диагонали – 4 клетки.

Для первых игр с детьми рекомендуем не использовать уменьшение дальности хода по диагонали и ориентироваться в процессе игры только на верхние цифры каждого сектора (для упрощения подсчетов). После освоения механики игры, можно подключить и правило диагонали, чтобы более реалистично проводить сражения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФИШЕК

Для отметок игровых действий на карточке корабля используются магнитные фишки трех цветов:

- зеленые магнитные фишки используем, чтобы отмечать ход корабля, т.е. игрок перемещает фишку из сектора 1 в любой из секторов движения (сектора 2, 3 и 4), когда корабль завершил перемещение;
- желтыми фишками отмечаем стрельбу – перемещаем из сектора 1 в один из секторов стрельбы (сектора 5 и 6) столько фишек, сколько выстрелов совершил корабль;
- красные фишки служат для отметок повреждений – игрок кладет фишки в сектор 7 карточки по количеству повреждений, которые получил корабль. Когда у корабля накопится количество красных фишек, равное его запасу прочности – он считается потопленным и снимается с поля.

Перед началом игры, на карточках участвующих в битве кораблей, в сектор 1 кладем по одной 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, для экономии места.



Рисунок 2

На рисунке 2, слева изображен пример начального расположения фишек на карточке Линкора, а справа – расположение фишек, после того, как Линкор походил (произвел два выстрела из трех возможных, а также получил 3 повреждения)

Перед началом каждого следующего раунда, все игроки возвращают зеленые и желтые фишки в сектор 1 на карточке корабля – и они опять готовы к сражению!

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ НА ПОЛЕ

В один ход игрок может походить каждым из своих кораблей. Можно пойти только частью флота, а те корабли, которые уже стоят в выгодной позиции – не двигать. Так же, игрок не обязан перемещать корабль на максимально возможное количество клеток в выбранном направлении. Можно пройти и меньшее расстояние. Но, если корабль походил, например, на три клетки из пяти возможных и остановился, то в этот ход «доходить» оставшиеся клетки уже нельзя. То есть, один корабль за один ход передвигается один раз.

Базовый уровень передвижения

По полю корабль можно перемещать по вертикали, горизонтали или диагонали. В одной клетке моря может поместиться не более одного корабля (исключение – клетка порта – в ней могут стоять 2 корабля).

На рисунках 3 и 4 показаны все возможные направления перемещения корабля и препятствия. Желтыми стрелками показаны направления перемещения корабля, которые разрешены, а красными – заблокированные направления.

На рисунке 3, цифрой 1 отмечены направления перемещения корабля без препятствий на пути, а вот в направлениях, отмеченных цифрой 2, движение разрешено до препятствия. Так,

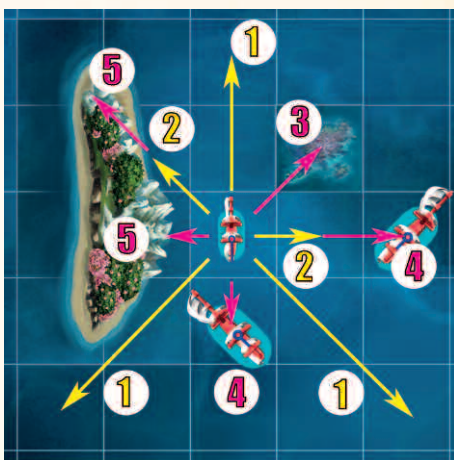


Рисунок 3

если на вашем пути риф (3), другой корабль (4) или остров (5), то «перепрыгнуть» такую клетку нельзя, и в случае хода в этом направлении корабль должен остановиться на последней, перед препятствием, морской клетке.

Добавим, что клетка, в которой есть часть острова, считается морской, если море в ней занимает больше половины площади, а если больше половины клетки занимает остров, то эта клетка считается сушей, туда корабль пойти не может.

Отдельно на рисунке 4 изображены препятствия при движении в порту. Один корабль в клетке порта не будет препятствием для движения. Игрок может либо завершить движение в



Рисунок 4

клетке порта, занятой одним кораблем (1), либо пройти через нее, завершив ход в следующей свободной клетке поля (2), (правило действует только для клеток порта). И только два корабля, которые занимают одну клетку порта, запрещают движение через эту клетку порта (4). В клетке порта, в которой есть часть острова и она считается морской, может стоять только один корабль.

На базовом уровне правил перемещения игроки не используют флюгер и не учитывают силу и направление ветра, т.е. все перемещения кораблей происходят с использованием максимальной дальности хода корабля при свежем ветре (значение в секторе 2 на карточке корабля) и в любом выбранном игроком направлении.

Продвинутый уровень правил перемещения с учетом ветра

Передвижение кораблей зависит от направления ветра, которое показывает флюгер. Разделы «Определение ветра», «Перемещение с учётом направления ветра» и «Перемещение с учётом направления и силы ветра» описывают продвинутые правила перемещения кораблей для опытных игроков.

Определение ветра

Флюгер нужен для определения направления и силы ветра. Перед каждым раундом, один из игроков раскручивает флюгер и определяет силу и направление ветра. Этот ветер будет дуть для всех игроков на один ход. Первый игрок ходит в нужном ему направлении, но с учетом ветра, который показывает 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.



**1 сектор
направление**

Рисунок 5

Перемещение с учётом направления ветра

Для правил перемещения продвинутого уровня с учетом направления ветра, поле флюгера поделено на восемь направлений (секторов) ветра: север – N, северо-запад – NW, запад – W, юго-запад – SW, юг – S, юго-восток – SE, восток – E, северо-восток – NE. Стрелка флюгера показывает сектор, определяющий направление ветра на этот ход и игроки используют это направление ветра для расчетов дальности хода при перемещении кораблей.

Например: стрелка показала северный ветер (N). Если направление ветра совпадает с направлением передвижения корабля, которое выбрал игрок, то, согласно значению сектора 2 карточки Линкора, корабль можно передвинуть на максимальное количество клеток – 5. Направление и дальность хода по ветру на рисунке обозначены желтым цветом.

На рисунке 6 показано, как посчитать дальность хода при отклонении желаемого направления от направления ветра на флюгере на один сектор. Если по обстановке на поле, Линкор необходимо переместить на северо-восток (NE) – это направление обозначено на рисунке стрелками красного цвета, то Линкор будет плыть с меньшей скоростью, поскольку ветер в этом случае не совсем попутный, дует немного сбоку (отклонение на один сектор). Отклонение от ветра на флюгере между направлением N и направлением NE – это 1 сектор, т.к. они соседние. Рассчитываем дальность хода в выбранном нами направлении, как разность между максимальной дальностью хода, указанной в секторе 2 карточки корабля (5 клеток) и количеством секторов отклонения от направления ветра на флюгере (1 сектор):

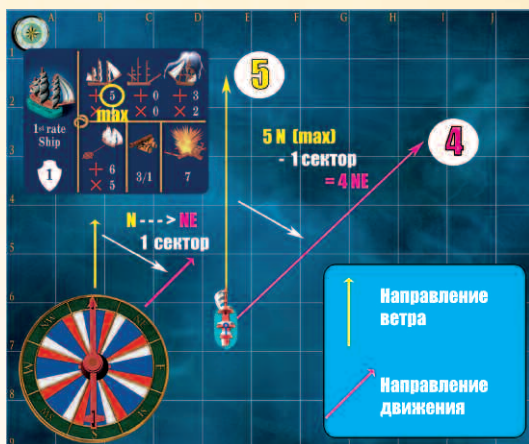
$$5 - 1 = 4 \text{ клетки}$$


Рисунок 6

Ну а на запад (W) или восток (E) Линкор поплывёт на $5 - 2$ (за отклонение от ветра на 2 сектора) = 3 клетки. На юго-запад и юго-восток он может передвинуться на $5 - 3$ (за отклонение от ветра на 3 сектора) = 2 клетки. И, лавируя против ветра, на юг, Линкор медленно, но все же поплывёт на 1 клетку ($5 - 4$ за отклонение от ветра на 4 сектора). То есть, игрок сам определяет, в каком из возможных направлений поплывут ваши корабли, и, учитывая ветер, корректируете дальность их хода.

Аналогично считается количество клеток хода для другого направления ветра. Общая формула выглядит так:

$$\text{максимальная дальность} - \text{количество секторов на которое корабль отклоняется от ветра} = \text{дальность хода в желаемом направлении}$$

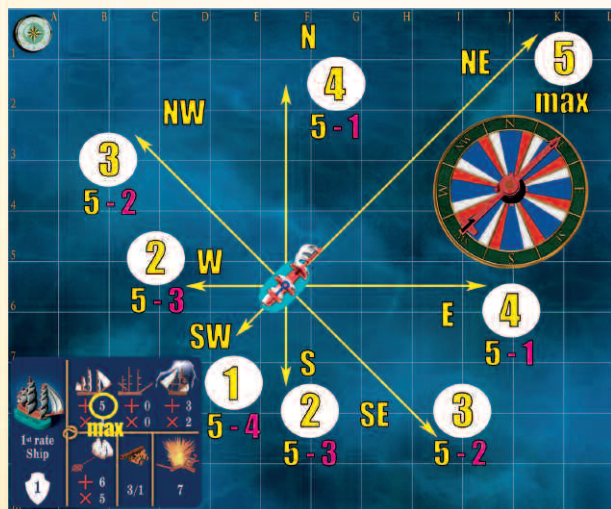


Рисунок 7

Другой пример. На рисунке 7 стрелка флюгера показывает северо-восточный ветер (NE) – в этом направлении корабль ходит на максимальную дальность (5 клеток). Если при этом ветре необходимо переместить корабль на восток (E) или север (N), то отклонение от ветра составит 1 сектор, а значит минус 1 для дальности хода. Таким образом, корабль может походить на восток (E) и север (N) только на 4 клетки ($5 - 1$). Отклонение для движения на Юго-восток (SE) и северо-запад (NW) составит два сектора, а значит – минус 2 клетки и дальности

хода (5 – 2), что дает возможность походить на 3 клетки. Движение на Юг (S) и запад (W) – потребует пожертвовать тремя клетками дальности хода (отклонение на флюгере составляет 3 сектора), т.е. корабль идет на 2 клетки (5 – 3). Движение на юго-запад (SW) – потребует отнять 4 клетки дальности хода. Против ветра Линкор плывет только на 1 клетку (5 – 4).

Перемещение с учётом направления и силы ветра

Чтобы перемещать корабль с учетом не только направления, но и силы ветра, необходимо эту силу оценивать. Для этого, внутри каждого направления (сектора) дополнительно выделены цветом три сегмента (см. рисунок 8): «штиль» (белый), «ветер» (синий) и «буря» (красный).

Так как в реальной жизни – в море чаще дует свежий ветер, то синий сегмент «ветер» больше, чем «штиль» и «буря».



Рисунок 8

СВЕЖИЙ ВЕТЕР (синий сегмент)

Правила передвижения при свежем ветре совпадают с правилами перемещения кораблей с учетом направления ветра (смотри выше «Перемещение с учётом направления ветра»).

ШТИЛЬ (белый сегмент)

Линкор, Фрегат, Галеон – не двигаются, их паруса безжизненно висят на мачтах (в секторе 3 на карточках кораблей показаны значения 0). В штиль могут плыть только те корабли, у которых есть весла. Поэтому маленький, но ловкий Бриг медленно, но плывет на 1 клетку (см. рисунок 9).



Рисунок 9

БУРЯ (красный сегмент)

У каждого корабля в секторе 4 карточки указано количество клеток, на которые его сносит буря. В этот ход все корабли двигаются по полю на указанное количество клеток и в направлении, которое указала стрелка флюгера. Сначала игрок передвигает те корабли, которым не мешают препятствия, а потом остальные.

Рассмотрим ситуацию, когда стрелка флюгера остановилась в сегменте «буря» показал бурю в северо-западном направлении (см. рисунок 10). Линкор в бурю сносит на 3 клетки, как показано для Линкора №2.

Если буря несёт корабль:

- **на клетки с другим кораблём или суши** (как определить суша или морская клетка – описано выше), то он останавливается на последней свободной морской клетке, перед занятией (Линкор № 1).

- **к краю игрового поля** и ему «не хватает» клеток, чтобы закончить полностью ход, то он просто останавливается в последней клетке на краю карты (Линкор № 4).

- **на риф** (самая неприятная ситуация в бурю, т.к. корабль повреждается), то он оста-



Рисунок 10

Корабль не сносит если он:

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

Пушки – к бою! (Правила стрельбы)

Каждый игрок в свой ход может не только ходить кораблями, но и стрелять. Стрелять (так же, как и перемещать корабли) игрок за один ход может всеми своими кораблями или их частью. Корабль можно переместить, а потом стрелять или наоборот. Игрок может действовать так, как выгоднее по обстановке на поле.

Стрельба осуществляется броском кубика. Игрок объявляет, каким кораблём и по какому кораблю противника он будет стрелять, и бросает кубик.

Если на кубике выпадает:

- нечетное число (1, 3 или 5) – засчитываем попадание;
- четное (2, 4 или 6) – засчитываем промах.

Исключение: В случае, когда корабли стоят на соседних клетках, в этом случае:

- 2 на кубике – промах;
- остальные цифры на кубике – попадание.

Стрелять в противника можно по прямой и по диагонали, если позволяет дальность стрельбы.

На рисунке 11 показаны возможные направления стрельбы корабля и возможная дальность выстрела, с учетом препятствий. Желтые стрелки показывают допустимые для стрельбы направления (линии огня), а красные стрелки – перекрытые препятствиями линии огня.

Так, без препятствий корабль может выстрелить в пределах дистанции, указанной в секторе 5 карточки корабля (1). Отметим, что через



Рисунок 11

рифы (2) стрелять можно, т.к. они пушкам не мешают. Дальность стрельбы ограничена краем поля (3). Стрельба через другой корабль (4) или остров (5) запрещена.

Исключение: Бриг, это единственный корабль, который может стрелять навесом через остров или другой корабль.

Стрелять в противника можно, если он находится в любой клетке на линиях огня и траектория выстрела не перекрывается препятствиями. Такие клетки подсвечены на рисунке зеленым цветом.

Стрельба бывает одиночная и «залпом».

Одиночная: корабль стреляет одной из своих палуб. За каждый выстрел игрок делает отдельный бросок кубика. Противнику, за каждый успешный выстрел, наносится по одному повреждению.

Залпом: корабль стреляет несколькими палубами сразу. Игрок совершает один бросок кубика, который показывает результат стрельбы для выстрелов всеми палубами. Противнику наносится сразу несколько повреждений, если выстрел успешен. Например, Линкор может за один ход совершить три выстрела, так как имеет 3 палубы. Соответственно, можно стрелять три раза, по очереди (кубик бросается игроком трижды), или залпом, всеми палубами сразу (кубик бросается игроком один раз и показывает результат всех трех выстрелов сразу). Возможно, также стрелять и залпом двумя палубами, а стрельбу третьей палубой совершить отдельно.

Осуществляет игрок одиночную стрельбу или залпом, нужно сообщить соперникам перед броском кубика.

Удачное попадание отмечаем красными фишками на карточке корабля соперника, в который стреляли: сколько раз попали в корабль, столько фишек ему добавляем в сектор 7 его карточки.

Пример (дистанция между кораблями больше 1 клетки):



Рисунок 12А

Галеон стреляет одиночными выстрелами (у него 2 палубы): первый раз, например, выпало четное число, повреждения кораблю противника не наносятся, а второй раз – нечетное, противнику наносится одно повреждение и одна красная фишка выкладывается в секторе 7 карточки атакованного корабля.



Рисунок 12Б

Галеон стреляет залпом из двух палуб – игрок бросает кубик один раз и, в случае выпадения нечетного числа на кубике, кораблю противника наносится сразу два повреждения и выкладывается две красные фишки на карточку корабля противника. Если на кубике выпадает четное число – повреждений кораблю противника не наносится.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ КООРДИНАТНОЙ СЕТКИ

Как и любая морская карта, игровое поле разделено на клетки. Каждая клетка поля имеет свои координаты. Определяются они при помощи букв (по горизонтали) и цифр (по вертикали), нанесённых на крайние клетки поля: A1, B2 и т.д. Рисунок 13 показывает, как определить координаты клетки (квадрата) на игровом поле.

Во время морских баталий командующие флотами всегда могут указать на свой корабль, или корабль противника, назвав координаты соответствующей клетки, в которой находится парусник. А если Вы захотите прервать игру – просто запишите координаты расположения на игровом поле всех оставшихся кораблей и установленных накладных элементов и сможете доиграть в другое время.



Рисунок 13

МОРСКИЕ МИНЫ И ИХ ДЕЙСТВИЕ

Морские мины – это боеприпасы, скрытно установленные в воде, и предназначенные для поражения кораблей противника. Эти дополнительные элементы могут использоваться игроками по договорённости, а могут не участвовать в игре вовсе.

Если мины используются, то каждый игрок в перед началом игры записывает на отдельном листе бумаги координаты квадратов, в которых установлена мина (например: A2 или D4) и прячет лист от соперника. Мины разрешено устанавливать не далее трёх клеток от своего форта. Менять расстановку мин в процессе игры запрещено.

Если, в процессе игры, корабль соперника становится на квадрат с “миной”, или проходит через него, то игрок **“подрывает мину”** – **объявляет о том, что корабль противника прошёл над миной**, и предъявляет лист бумаги с соответствующей записью координат. На карту в указанный квадрат выкладывается жетон с морской миной и остаётся там до конца игры. В дальнейшем, этот квадрат с миной считается обычным морским квадратом, повторно морская мина не взрывается.

Корабль, который подорвался на мине, получает 3 повреждения.

Если игрок, который установил мину, не объявит о подрыве корабля противника до конца хода – мина считается не сработавшей в этот раз. При этом, мина сохраняется, и может быть подорвана при прохождении другого корабля противника. Взрыв мины – это право игрока, а не его обязанность.

ПОГРУЗКА, ЗАХВАТ И ВЫГРУЗКА СОКРОВИЩ

Золото с острова можно **грузить** на корабль только зайдя в клетку, в которой оно находится. В тот же ход, в который корабль зашёл в клетку с золотом, игрок перемещает слиток на карточку корабля, который забрал золото. Уже в следующий ход можно отправляться к своему форту.

Выгрузка золота происходит в тот ход, когда корабль зашел в свой порт (клетки вокруг форта); слиток перемещается с карточки в форт.

Грузоподъемность кораблей: Бриг и Фрегат могут перевозить один слиток, и, только выгрузив его, погрузить новый; Галеон и Линкор могут перевозить два слитка одновременно.

По кораблям противника, которые попали в зону обстрела ваших кораблей, можно и

нужно стрелять, чтобы потопить их или лишить возможности захватить золото. Если потоплен корабль противника с золотом, а ваш корабль находится с ним в соседней клетке (по прямой или диагонали), то можно забрать слиток на свой корабль (если позволяет грузоподъемность). Если потопленный корабль противника стоял дальше, чем в соседней клетке, или грузоподъемность корабля не позволяет взять на борт еще один слиток золота, то золото тонет.

Исключение: Если корабль с золотом затоплен в клетке на краю острова – золото остается в такой клетке.

Забирать золото в чужом форту запрещается!

IV. Игра «Сокровища старого пирата»

Старый морской волк спрятал на острове 7 золотых слитков и теперь на охоту за сокровищами вышли лучшие из лучших. Опасные приключения в погоне за золотом ждут отважных капитанов.

Цель игры:

Захватить как можно больше золота.

Количество игроков: 2 – 3.

Победителем становится игрок, который:

- первым привез три драгоценных слитка в свой форт, *или*
- собрал больше всего слитков в своем форте, в конце игры, когда все слитки развезены по фортам игроков, а часть слитков утонула, *или*
- потопил все корабли противников.

Первоначальная расстановка кораблей и элементов игрового поля для троих игроков показана на рисунке 14. При игре вдвоем – игроки занимают противоположные углы поля (на схеме игрок № 1 и игрок № 2).

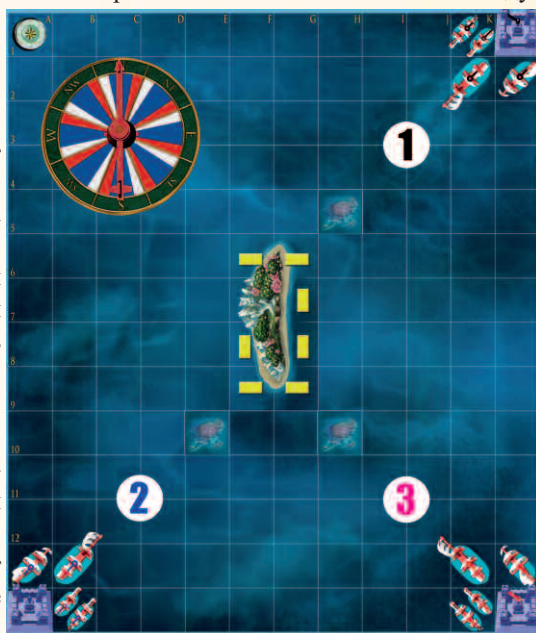


Рисунок 14

V. Игра «Океан в огне»

Сценарий всеобщей войны на всём пространстве игрового поля.

Участвуют корабли всех видов. Бескомпромиссная борьба на взаимное уничтожение, в которой вы должны принести победу своей державе – ведь в мире может быть лишь одна Владычица Морей.

Задача игроков – правильно спланировать и провести военно-морскую операцию по разгрому противника. У вас есть возможность почувствовать себя на месте адмиралов, ведущих эскадры грозных боевых кораблей. Их победа или поражение – в Ваших руках.

В игре могут принимать участие все корабли эскадры либо, по договорённости участников, их часть.

Цель игры: уничтожить силы противника, и взять под контроль всё игровое поле.

Количество игроков: 2 – 3.

Победителем становится игрок, который:

- первым захватил порт противника (при игре вдвоём). Для захвата порта необходимо, чтобы один корабль игрока простоял там два хода подряд, или два корабля игрока простояли там один ход. Ход, во время которого корабли вошли в акваторию порта, не засчитывается, *или*

- уничтожил все корабли противников.

Первоначальная расстановка элементов на поле выполняется следующим образом:

- форты: располагаются в углах карты или на островах в морских клетках;
- корабли: каждый игрок располагает в клетках своего порта;
- острова: размещаются по согласованию всех сторон, не ближе одной клетки от края карты, других островов и фортов игроков (если они не стоят на острове);
- рифы: каждый игрок устанавливает по одному рифу в любой морской клетке карты, на расстоянии не меньше двух клеток от фортов игроков (включая свой);
- мины: игроки ставят по одной мине в соответствии с правилами.



Рисунок 15

Пример первоначальной расстановки для троих игроков в соответствии с основными условиями сценария показан на рисунке 15. Обратите внимание, мины на рисунке показаны, но на самом деле игроки устанавливают их скрытно, т.е. только записывают координаты, но на поле не выкладывают.

ПРИМЕЧАНИЯ

Видео процесса игры, дополнительные сценарии и продвинутые правила смотрите на нашем сайте www.bombatgame.com в разделе Admiral-Club.

Освоив игру «Сокровища старого пирата» можно приступать к освоению игровой системы «Адмирал», где Вы найдете такие усложнения как:

- возможность ремонта кораблей,
- стрельба фортов,
- abordаж кораблей противника.

Мы стараемся тщательно и с любовью к нашим будущим капитанам упаковывать каждый комплект настольной игры «Сокровища старого пирата», но если Вы заметили, что в коробке отсутствуют какие-либо компоненты, свяжитесь с нами по электронной почте office@bombatgame.com или позвоните по номеру +38(066)500-72-18. Мы в кратчайшие сроки вышлем Вам недостающие компоненты игры.

С искренними пожеланиями успехов в освоении игры, команда VombatGame!