

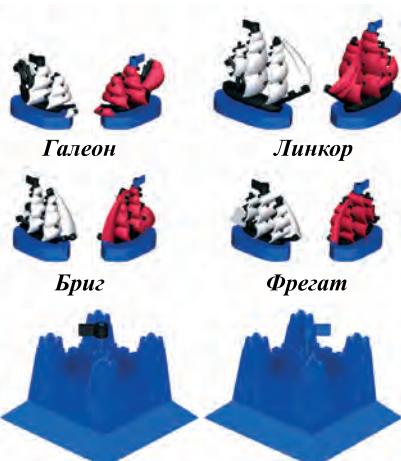
МОРСКОЙ БОЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игроки вступают в борьбу за господство над морскими просторами. Каждый имеет четыре корабля (могучий линейный корабль, многопушечный галеон, быстрый фрегат, юркий маленький бриг), форт, а также планшет и набор жетонов для учёта повреждений, полученных кораблями в бою.



Планшеты учёта повреждений и жетоны



Форт

Как играть и как победить:

Игроки по очереди перемещают свои флоты на игровом поле, ведут огонь по кораблям другого Игрока, стараясь утопить флагманский корабль противника или захватить его форт. Побеждает Игрок, первым выполнивший одно из этих условий. До начала игры Игрок может объявить, какой из его кораблей является флагманским (кораблём, на котором находится адмирал). Если Игрок этого не сделал, то флагманским считается линейный корабль. Смена флагманского корабля в процессе игры не разрешается.

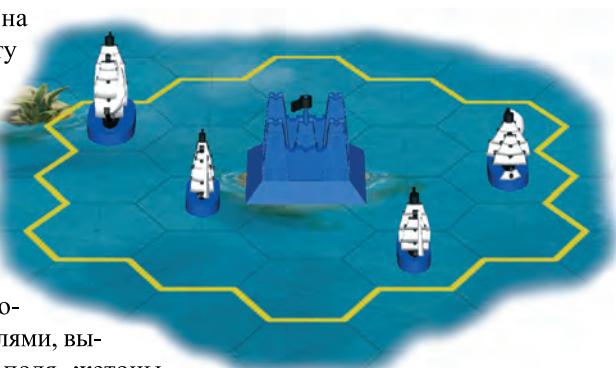
Подготовка к игре:

Игроки решают, кто из них какими кораблями и каким фортом владеет – это определяется по договорённости Игроков или броском кубика.

Перед началом игры каждый из Игроков выставляет на игровое поле свой форт. Форт может быть установлен на сушу или в любой шестиугольник (гекс) у края карты. Каждый из Игроков ставит форт на своей половине поля.



Корабли расставляются на гексах, прилегающих к форту Игрока. В одном гексе может стоять только один корабль. Расстояние от форта до гекса, где стоит корабль на момент начала игры, должно составлять не больше 1-го гекса.



Планшеты для учёта повреждений, полученных кораблями, выкладываются возле игрового поля, жетоны повреждений для каждого из кораблей выкладываются на нулевую отметку (на изображение корабля на планшете).

Броском кубика Игроки определяют, кто будет ходить первым.



Игровые раунды и ходы:

Игра состоит из раундов и ходов. В течении одного раунда Игроки по очереди делают по одному ходу. В свой ход Игрок имеет право ходить одним или несколькими своими кораблями, или вообще не ходить.

Корабль может сначала двигаться, а потом стрелять, или сначала стрелять, а потом двигаться – на усмотрение Игрока. Также Игрок может сначала передвинуть один корабль, потом другой, и только потом стрелять, или наоборот – сначала выпустить некоторыми кораблями, а потом ими же походить.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

(лучший выбор для начинающих)

Движение кораблей:

Перед началом нового раунда один из Игроков бросает кубик. Право бросать кубик передаётся от Игрока к Игроку по очереди перед новым раундом. Если на кубике выпало 1 или 2 - это означает, что в этом раунде над морем нет ветра и ходить могут только бриги. Если выпало 3-6, то ветер есть и ходить могут все корабли.

Корабли могут перемещаться по гексам в любом направлении, а также произвольно менять направление движения в течение одного хода. Максимальное количество гексов, которое может пройти корабль за один ход, указано в таблице. По решению Игрока корабль может пройти расстояние, меньшее максимального, или вообще остаться на месте.



Ходить можно только по тем гексам, которые внутри перечёркнуты тонкими чёрными линиями (линии курса). Ходить по гексам, внутри которых таких линий нет – нельзя. Корабль также не может пройти через гекс, занятый другим кораблём.

Двигаться в течении хода корабль может только один раз – нельзя, например, передвинуть корабль, затем сделать выстрел, а потом снова передвинуть этот же корабль, даже если в первый раз он прошёл меньше максимальной дальности хода.

Стрельба:

Корабль может стрелять по другим кораблям, которые находятся в пределах досягаемости его орудий. В зависимости от вида кораблей они могут стрелять один или несколько раз. Для определения результатов каждого выстрела используется бросок кубика. Если на кубике выпало 3-6, то выстрел был успешным (попадание), и кораблю противника засчитывается одно повреждение за каждый точный выстрел. Если выпало 1-2, то это промах, и повреждение не засчитывается. Если корабль-цель стоит на соседнем гексе – попаданием считается любой результат броска, кроме 2. Дистанция стрельбы и количество выстрелов за ход для каждого из кораблей указаны в таблице.

Корабль, который имеет несколько выстрелов за ход, может стрелять как по одному, так и по нескольким кораблям другого Игрока за один ход (например, линейный корабль, имеющий 3 выстрела, может стрелять сначала один раз по одному кораблю, а потом два раза – по-другому, или сделать по одному выстрелу по трём разным кораблям). Так же он может выстрелить, потом переместиться, и снова выстрелить. Если за текущий ход Игрок не использовал все выстрелы – их остаток на следующий ход не переносится.

Препятствия при стрельбе:

Стрелять можно только по тем кораблям, которые не закрыты от стреляющего корабля препятствиями. Чтобы определить, свободна ли линия огня, нужно от центра гекса, на котором расположен стреляющий корабль, мысленно провести прямую

линию до центра гекса, на котором расположен корабль-цель. Если эта линия пересекает хотя бы один гекс, занятый другим кораблём, или гекс, через который нельзя ходить – это означает, что линия огня перекрыта, и стрельба невозможна.

Единственный корабль, который может стрелять через препятствия (**навесным огнём**) – это бриг. Когда бриг стреляет навесным огнём – то результат выстрела определяется также броском кубика. Если выпало 5 или 6 – попадание, все остальные результаты – промах.



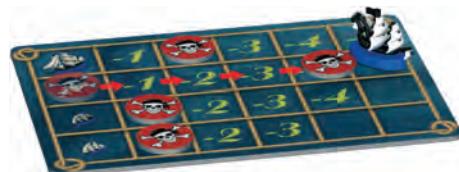
Жёлтые линии показывают границу зоны стрельбы линкора, жёлтые стрелки - свободные линии огня, а красные стрелки - линии огня, которые блокированы

Потопление корабля:

Каждый корабль имеет запас прочности, указанный на планшете. За каждое удачное попадание в корабль этот запас уменьшается на 1. Повреждения, полученные кораблём, сохраняются до конца игры.

Игроки отмечают каждое полученное кораблём повреждение, сдвигая вправо жетон на планшете на столько позиций, сколько повреждений корабль получил.

Если корабль получил повреждений столько же, сколько составляет его запас прочности (жетон достиг последней цифры в строчке на планшете) – такой корабль потоплен, и убирается с игрового поля.



Захват форта (базы):

Чтобы захватить форт противника, флагманский корабль Игрока должен подойти к нему вплотную и простоять так весь следующий ход.



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ (больше реализма)

Расширенные правила предлагают Игрокам перемещать свои корабли и вести стрельбу более реалистично для парусников. Играть станет сложнее, но гораздо интереснее.

Движение кораблей:

При использовании базового уровня правил Игрок мог перемещать корабль как угодно, при этом меняя направление его движения. Играя по расширенным правилам, Игрок сможет изменить курс только постепенно, так, как это и происходило с настоящим парусником.

Готовясь к игре, Игрок размещает каждый корабль в гексе, ориентируя его (корабль) по одной из трёх линий курса (тонкие чёрные линии, пересекающие гекс от стороны к стороне). Корабль должен стоять вдоль одной из таких линий так, как показано на рисунке.



Верное размещение



Неверное размещение

Правила определения наличия/отсутствия ветра и его влияние на корабли остаются таким же, как и на базовом уровне.

При движении корабля Игрок может выбрать одно из двух действий:

1. Не покидая гекс, повернуть корабль на месте и изменить линию курса, вдоль которой ориентирован корабль. Крупные корабли – линейный корабль и галеон – могут повернуться только на одну линию, а более мелкие и вёрткие – фрегат и бриг – на одну или две линии, по выбору Игрока. Выполнив поворот на месте, корабль в этот ход больше двигаться уже не может, но может стрелять.



2. Переместить корабль на соседний гекс, но только в том направлении, куда смотр-

рит нос корабля. Переместив корабль на соседний гекс, Игрок может одновременно повернуть его на одну (линейный корабль и галеон) или одну-две (фрегат и бриг) линии курса влево или вправо. Перемещать корабль с гекса на гекс можно столько раз, сколько гексов корабль может пройти за один ход.



На рисунке показано движение галеона и брига

Также, как и на базовом уровне, корабль может пройти расстояние меньше максимального или остаться на месте.

Стрельба:

У парусников основная часть артиллерии была расположена по бортам, на носу и корме находились лишь несколько орудий. Поэтому наибольший ущерб парусник мог нанести цели, по которой стрелял, развернувшись к ней бортом. При стрельбе носовыми и кормовыми орудиями шансы на серьёзное повреждение цели были существенно меньше.

Теперь у каждого корабля есть четыре сектора стрельбы: два бортовых (по левому и правому борту корабля) и по одному носовому и кормовому сектору. Бортовые сектора стрельбы составляют гексы, которые находятся между двумя линиями курса, расходящимися от борта корабля. Носовой и кормовой сектора стрельбы – это гексы, через которые проходит линия курса, вдоль которой располагаются нос и крма корабля. Дальность стрельбы кораблей остаётся такой же, как и на базовом уровне. Гексы, которые не попали в сектора обстрела, являются мёртвой зоной, и корабль не сможет обстрелять цель, находящуюся за переделами его секторов стрельбы.

Если корабль ведёт огонь по цели в бортовом секторе стрельбы, то результаты выстрела определяются точно так же, как и на базовом уровне: 1-2 очка на кубике – промах, 3-6 – попадание, а если цель стоит на соседнем гексе – попадание принесёт любой результат броска, кроме 2.

Если же цель находится в кормовом или носовом секторах стрельбы – то попадание принесут только 5 или 6 очков, выпавшие на кубике, все остальные результаты означают промах. Если же цель находится на соседнем гексе – попадание принесут

выпавшие на кубике 3-6 очков.

Навесной огонь ведётся по правилам базового уровня.



На рисунке показаны сектора стрельбы линкора. Галеон противника находится в бортовом секторе стрельбы, фрегат – в носовом, а бриг – в мёртвой зоне и, при таком положении линейного корабля, обстрелян быть не может

Все остальные правила будут такими же, как и на базовом уровне.

Таким образом, при игре по расширенным правилам Игрокам необходимо уделить больше внимания маневрированию – корабли уже не будут поворачиваться «на пятке» и ходить кормой вперёд. Кроме того, более лёгкие бриги и фрегаты получат преимущество за счёт своей манёвренности.

Однако это ещё не все возможности расширения игры. На нашем сайте доступны дополнительные наборы, в которые входят 4 корабля и форт. Приобретя их, можно увеличить количество Игроков до 3-х, или даже 4-х. Пробуйте, экспериментируйте, и игра будет открывать для Вас всё новые возможности.

Если же у Вас возникли вопросы по правилам игры – пожалуйста, обращайтесь к нам, и мы с удовольствием поможем Вам во всём разобраться. Так же рекомендуем наш YouTube-канал, где Вы сможете найти видео-руководства по правилам как «Морского боя», так и других наших игр.

Присоединяйтесь к нам на нашей странице в FB ([@bombatgames](#)) и первыми получайте информацию о новых продуктах, акциях и прочих полезных вещах.

Таблица характеристик кораблей

Вид корабля	Дальность хода (гексов): ветер/штиль	Дальность стрельбы: гексов/количество выстрелов	Навесной огонь	Запас прочности
<i>Линкор</i>	4/0	3/3	нет	5
<i>Галеон</i>	3/0	3/2	нет	4
<i>Бриг</i>	4/2	2/1	да	3
<i>Фрегат</i>	5/0	3/1	нет	4


Уважаемые игроки! Мы ведём самый тщательный контроль качества нашей продукции. Тем не менее, иногда возможны случаи поставки поврежденных компонентов или их недостача. Если Вы столкнулись с таким случаем – пожалуйста, сообщите нам, и мы предоставим недостающие компоненты или заменим повреждённые. Контакты для обращения Вы можете найти на нашем сайте www.bombatgame.com