

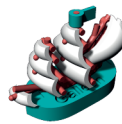
МОРСКОЙ БОЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игроки вступают в борьбу за господство над морскими просторами. Каждый из Игроков имеет четыре корабля – могучий линейный корабль, многопушечный галеон, быстрый фрегат и юркий маленький бриг. Корабли могут перемещаться по игровому полю и стрелять. Все характеристики корабликов приводятся в таблице в конце книги правил. Кораблики Игроков различаются между собой цветом парусов. Один Игрок играет корабликами с красными парусами, другой – с белыми.



Линкор



Галеон

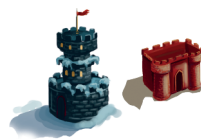


Фрегат



Бриг

Также у каждого из Игроков есть форт (красного или чёрного цвета), изображённый на карте.



Цель игры (условия победы):

Чтобы выиграть в игре, Игрок должен или утопить флагманский корабль противника (таковым является линейный корабль), или захватить базу противника. До начала игры Игрок может объявить, что его флагманом будет другой кораблик. 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 кораблики расставляются на шестигранниках (гексах), прилегающих к форту Игрока. В одном гексе может стоять только один кораблик. Расстояние от форта до гекса, где стоит кораблик на момент начала игры должно составлять не больше 1 гекса.



Игровые ходы:

Игра состоит из ходов. В течении одного хода Игроки ходят по очереди, сначала один, потом - другой. Первым начинает ход Игрок, который играет корабликами с парусами белого цвета. В свой ход Игрок имеет право ходить одним, или несколькими своими корабликами, или вообще не ходить.

Кораблик может сначала двигаться, а потом стрелять, или сначала стрелять,

а потом двигаться – на усмотрение Игрока. Также Игрок может сначала передвинуть один кораблик, потом другой, и только потом стрелять, или наоборот – сначала выстрелить несколькими кораблями, а потом ими же походить.

Движение корабликов:

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

Кораблики могут перемещаться по гексам в любом направлении, а также менять направление движения в течение одного хода. Максимальное количество гексов, которое может пройти кораблик за один ход, указано в таблице. По решению Игрока кораблик может пройти расстояние, меньшее максимального.

Ходить можно только по тем гексам, которые внутри перечёркнуты тонкими чёрными линиями. Ходить по гексам, внутри которых таких линий нет – запрещается. Кораблик также не может пройти через гекс, занятый другим корабликом.



Стрельба:

Кораблик может стрелять по другим кораблям, которые находятся в пределах досягаемости его орудий. В зависимости от вида корабликов 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, и кораблику противника засчитывается попадание. Если выпало 1-2, то попадание не засчитывается. Если кораблик-цель стоит на соседнем гексе – попадание принесёт любой результат броска, кроме 1. Дистанция стрельбы и количество выстрелов за ход для каждого из корабликов указаны в таблице.

Кораблик, 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 корабликам которые не закрыты от стреляющего кораблика препятствиями. Что бы определить, свободна ли линия огня, нужно

от центра гекса, на котором расположен стрел я ю щ и й кораблик, мысленно провести прямую линию до центра гекса, на котором расположен кораблик-цель. Если эта линия пересекает хотя-бы один гекс, занятый другим корабликом, или гекс, через который нельзя ходить — это означает, что линия огня перекрыта, и стрелять нельзя.



Жёлтыми линиями обозначена граница дальности стрельбы линейного корабля, жёлтыми стрелками - открытые линии огня, и пурпурными стрелками - блокированные.

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.

Потопление кораблика:

Каждый кораблик имеет запас прочности, указанный в таблице. За каждое удачное попадание в кораблик этот запас уменьшается на 1. Повреждения, полученные корабликом, сохраняются до конца игры.

Игроки записывают информацию о повреждениях каждого кораблика в блокноте или на отдельном листе бумаги (не входят в состав игры).

Если кораблик получил попаданий столько же, сколько составляет его запас прочности – такой кораблик 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.

Таблица характеристик корабликов

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

После того, как Вы освоите эти правила, Вы можете найти на нашем сайте www.bombatgame.com их усложнённую версию, которая сделает игру ещё более разнообразной и увлекательной.

*С уважением,
команда Bombat Game*

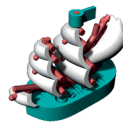
МОРСЬКИЙ БІЙ

ПРАВИЛА ГРИ

Гравці вступають у боротьбу за панування на морських просторах. Кожен із Гравців має чотири кораблі - могутній лінійний корабель, багатогарматний галеон, швидкий фрегат і верткий маленький бриг. Кораблі можуть пересуватися по ігровому полю і стріляти. Всі характеристики корабликів наводяться у таблиці в кінці книги правил. Кораблики Гравців відрізняються між собою кольором вітрил. Один Гравець грає кораблями з червоними вітрилами, інший - з білими.



Лінкор



Галеон

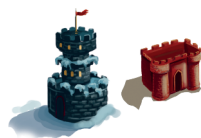


Фрегат



Бриг

Також у кожного з Гравців є форт (червоного або чорного кольору), зображений на карті.



Мета гри (умови перемоги):

Щоб перемогти, Гравець повинен або втопити флагманський корабель противника (таким є лінійний корабель), або захопити базу супротивника. До початку гри Гравець може оголосити, що його флагманом буде інший кораблик. Зміна флагманського корабля в процесі гри не дозволяється.

Підготовка до гри:

Гравці вирішують, хто з них якими кораблями і яким фортом володіє - це визначається або за домовленістю Гравців, або кидком кубика. Перед початком гри кораблики розставляються на шестикутниках (гексах), прилеглих до форту Гравця. В одному гексі може стояти тільки один кораблик. Відстань від форту до гекса, де стоїть кораблик на момент початку гри, має становити не більше 1 гекса.



Ігрові ходи:

Гра складається з ходів. Протягом одного ходу Гравці ходять по черзі, спочатку один, потім - інший. Першим починає хід Гравець, який грає кораблями з вітрилами білого кольору. У свій хід Гравець має право ходити одним, або декількома своїми кораблями, або взагалі не ходити.

Кораблик може спочатку рухатися, а потім стріляти, або спочатку стріляти, а потім рухатися - на розсуд Гравця. Також Гравець може спочатку пересунути один ко-

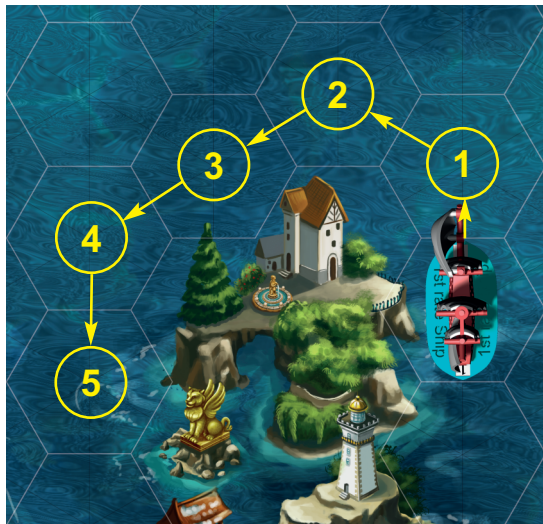
раблик, потім інший, і тільки потім стріляти, або навпаки - спочатку вистрілити кількома корабликами, а потім ними ж походити.

Рух корабликів:

Перед початком нового ходу один із Гравців кидає кубик. Право кидати кубик передається від Гравця до Гравця по черзі. Якщо на кубуку випало 1 або 2 - це означає, що в цьому ході над морем немає вітру, і ходити можуть тільки бриги. Якщо випало 3-6, то вітер є, і ходити можуть всі кораблі.

Кораблики можуть переміщатися по гексах у будь-якому напрямку, а також змінювати напрямок руху протягом одного ходу. Максимальна кількість гексів, яку може пройти кораблик за один хід, зазначена у таблиці. За рішенням Гравця кораблик може пройти відстань, меншу максимальної.

Ходити можна тільки по тих гексах, які всередині перекреслені тонкими чорними лініями. Ходити по гексах, усередині яких таких ліній немає - забороняється. Кораблик також не може пройти через гекс, зайнятий іншим корабликом.



Стрільба:

Кораблик може стріляти по інших корабликах, що знаходяться в межах досяжності його гармат. Залежно від виду корабликів 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, і кораблику противника зараховується влучення. Якщо випало 1-2, то влучення не зараховується. Якщо кораблик - ціль стоїть на сусідньому гексі - влучення дає будь-який результат кидка, крім 1. Дистанція стрільби і кількість пострілів за хід для кожного з корабликів зазначені у таблиці.

Кораблик, який має декілька пострілів за хід, може стріляти як по одному, так і по декількох корабликах іншого Гравця за один хід (наприклад, лінійний корабель, що має 3 постріли, може стріляти спочатку один раз по одному кораблю, а потім два рази - по іншому, або зробити по одному пострілу по трьох різних корабликах). Так само він може вистрілити, потім переміститися, і знову вистрілити. Якщо за поточний хід Гравець не використав всі постріли - їх залишок на наступний хід не переноситься.

Перешкоди при стрільбі:

Стріляти можна тільки по тих кораблях які не закриті від стріляючого кораблика перешкодами. Щоб визначити, чи вільна лінія вогню, потрібно від центру гекса, на якому розташований кораблик, що стріляє, провести уявну пряму лінію до центру гекса, на якому розташований кораблик - ціль. Якщо ця лінія перетинає хоча б один гекс, зайнятий іншим корабликом, або гекс, через який не можна ходити - це означає, що лінія вогню перекрита, і стріляти не можна.

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



Жовтими лініями позначена межа дальності пострілу лінійного корабля, жовтими стрілками - відкриті лінії вогню, а пурпуровими стрілками - заблоковані.

Потоплення кораблика:

Кожен кораблик має запас міцності, зазначений у таблиці. За кожне вдале влучення в кораблик цей запас зменшується на 1. Пошкодження, отримані корабликом, зберігаються до кінця гри.

Гравці записують інформацію про пошкодження кожного кораблика в блокноті або на окремому аркуші паперу (не входять до складу гри).

Якщо кораблик отримав влучень стільки ж, скільки становить його запас міцності - такий кораблик потоплений, і прибирається з ігрового поля.

Захоплення форту (бази):

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

Таблиця характеристик корабликів

Вид корабля	Дальність ходу (гексів): вітер/штиль	Дальність стрільби (гексів)/ кількість пострілів	Навісна стрільба	Запас міцності
<i>Лінійний корабель</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>

Після того, як Ви навчитесь грати за цими правилами, Ви можете знайти на нашому сайті www.bombatgame.com їх ускладнену версію, яка зробить ігру ще більш цікавою та різноманітною.

*З повагою,
команда Bombat Game*