



АДМИРАЛ

Эпоха парусных сражений

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ!

*Правила
игры*



ИНАЧЕ



1890. Айвазовский И.К.
«Черноморский флот в
Феодосии». Холст,
масло. Фрагмент.

Настольная игра «АДМИРАЛ: эпоха парусных сражений» посвящена одной из самых романтических и захватывающих воображение тем – парусных кораблей. Виды моря и величественных парусных кораблей поражают и будоражат воображение, рассказы про пиратов и великие морские сражения захватывают внимание детей и взрослых. Наверное, каждый когда-либо мечтал стоять у деревянного штурвала парусного фрегата, рассекающего волны, смотреть вдаль через подзорную трубу...

Данная игра дает возможность игрокам побывать в роли командующего эскадрой парусного флота. Примерите ли Вы роль одного из великих русских флотоводцев - Федора Ушакова, Павла Нахимова, капитана 18-ти пушечного бригаа «Меркурий» Александра Казарского, одержавшего победу в неравном бою с двумя турецкими линейными кораблями, или же вам захочется побывать в роли пирата – решать Вам.

Правила игры учитывают особенности парусной навигации и особенности ведения боя на кораблях того времени, а также предоставляют игрокам значительную свободу в принятии решений и выборе тактики ведения боя, передавая напряжение и динамику морских сражений 18-19 веков. Правила довольно просты и интуитивно понятны, что должно позволить начать игру после первого прочтения, не перелистывая их вновь и вновь. Надеемся, что игра станет отличным развлечением для детей и взрослых, объединяя всех за одним полем, и поможет зародить интерес к истории, морю, морскому флоту, а также творчеству великого русского художника-мариниста Ивана Константиновича Айвазовского.

Игрокам предстоит ходить галсами, лавировать и вступать в бой на основных типах военных кораблей того времени: «линейных кораблях», «фрегатах» и «бригах».

Правила игры

Состав игры:

1 игровое поле, состоящее из 4-х частей;	16 корабликов;
4 карточки с гербами;	32 мачты 4-х цветов;
20 карточек крепости;	1 игральный кубик;
1 карточка ордена;	1 брошюра с правилами;
24 карточки ветра (квадратные);	1 комплект полосок на мачты.
24 карточки ситуаций (прямоугольные);	

Цель игры – уничтожение или (и) захват всех чужих кораблей, чтобы на поле остались корабли только одного игрока – победителя.

Победивший игрок получает карточку ордена и в следующей игре его корабли ходят на одну клетку дальше, чем предписано правилами, а также добавляется единица к значениям, выпавшим на кубике при его бросках.

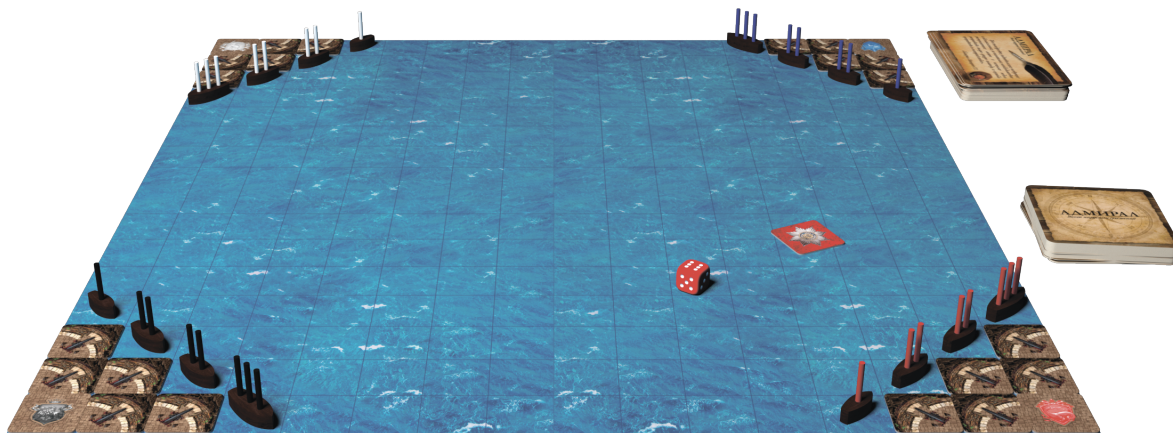


Подготовка к игре:

Разложить поле, по углам выложить крепости и расставить корабли, положить рядом с полем две стопки карточек: с карточками ветра (квадратные) и карточками ситуаций (прямоугольные), предварительно их перемешав. Герб крепости соответствует выбранному цвету мачт.

На одного игрока – одна крепость, сколько игроков принимает участие в игре, столько и крепостей. Если два игрока, то крепости в противоположных по диагонали углах.

Каждый игрок получает мачты выбранного цвета и расставляет у крепости эскадру в составе: 1-го трехмачтового (линейный корабль), 2-х двухмачтовых (фрегат) и 1-го одномачтового (бриг).



Ход игры:

Определить, кто из игроков ходит первым (бросками кубика – у кого больше или любым другим способом), далее ход переходит по часовой стрелке.

Игроки по очереди делают ход, который состоит из следующих действий:

- 1 Определить направление ветра, взяв из стопки карточку ветра и положив её изображением вверх рядом с полем. Стороны Света (Север, Запад, Юг, Восток) определяются единожды за игру, в момент получения первой карточки, далее все последующие карточки ориентируются севером «С» в том же направлении. (Если карточки в стопке закончились, они перемешиваются и используются заново).
- 2 Взять из стопки карточку ситуации и сразу исполнить её. (Если карточки в стопке закончились, они перемешиваются и используются заново).
- 3 Осуществить передвижение, ведение стрельбы или абордажа всеми своими кораблями, но поочередно каждым своим кораблем (см. ниже правила движения, стрельбы и абордажа).

К перемещению следующего своего корабля игрок приступает только после того как полностью отыграл предыдущим весь возможный ресурс перемещения и ведения боя!

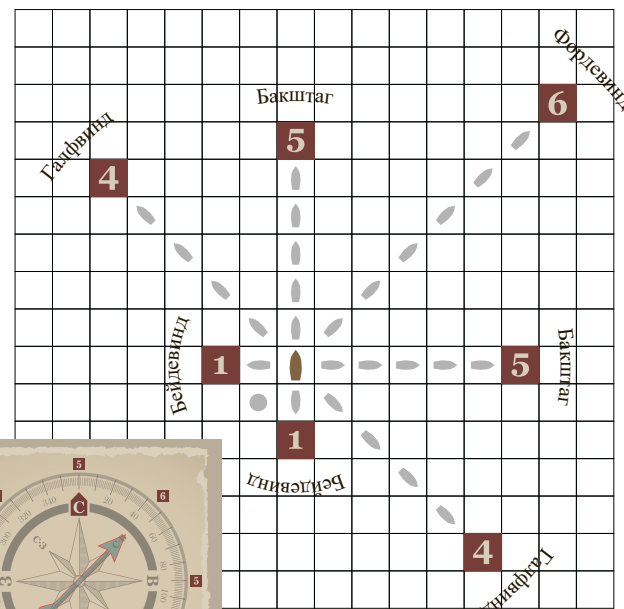


Правила передвижения:

- корабли могут передвигаться в любом направлении (по диагонали, вертикали, горизонтали), только прямолинейно и только носом вперёд (не поворачивают после начала движения);
- дальность передвижения корабля за один ход зависит от ветра, выпавшего на карточке. Направление ветра обозначено стрелкой, однако корабли могут ходить не только ровно по ветру, но и в другие стороны, не могут ходить только против ветра. Число клеток, на которое можно максимально передвинуть кораблик в ту или иную сторону, указано цифрами от 0 до 6 вокруг циферблата компаса.

Двигать меньше, не двигать или просто повернуть на месте - можно.

- Корабли не могут пересекать клетки занятые крепостями и другими кораблями. Исключение - абордажный бой, по окончании которого один из кораблей тонет или захватывается с незамедлительным перемещением в любую свободную соседнюю клетку.

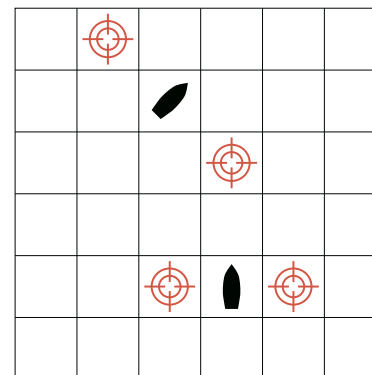


Направление ветра обозначено стрелкой, дальность - цифрой в красных квадратиках.

Стрельба из корабельных пушек:

Последовательность боя:

1. Переместив во время передвижения свой атакующий корабль в клетку, соседнюю с атакуемым кораблем противника (чтобы атакуемый оказался ровно справа или слева), атакующий может сделать один выстрел или один «залп» (описан ниже). В случае, если корабли противников находятся в зонах обстрела и справа и слева, то можно сделать выстрелы в обе стороны. Стрельба осуществляется бросками кубика. Кубик вначале кидает стреляющий игрок, а затем защищающийся. Если у стреляющего число больше, то засчитывается попадание, с пораженного корабля снимается одна мачта. Если равное число, то кубик перебрасывается. Большее число у защищающегося означает промах. Корабль, у которого не осталось ни одной мачты, считается потопленным и убирается с поля.



2. Если атакованный корабль не был потоплен первым выстрелом, то он может сделать ответный выстрел, но только если атакующий находится в зоне его обстрела (в данном случае атакованный - стреляющий, а атакующий – защищающийся). Если атакующий не находится в его зоне обстрела, то он пропускает ответный выстрел, но может выполнить поворот на месте для возможного последующего выстрела.

3. После ответного выстрела (или поворота) атакованного, атакующий корабль может остаться на месте и продолжить обмен выстрелами с атакованным (повторить пункты 1 и 2: бросок атакующего – защитный бросок атакованного – стреляющий бросок атакованного – защитный бросок атакующего и т.д.) пока оба не исчерпают количество возможных за ход выстрелов, а может продвинуться дальше, до исчерпания дальности перемещения исчисляемого от начала хода.

Пример: если от места начала хода корабль, с учетом выпавшего ветра, может пройти 5 клеток, а атаку произвел на 3-й по ходу клетке, то он может после выстрела пройти дальше на оставшиеся 2 клетки.

Количество выстрелов, которые может сделать корабль за один ход зависит от его размера (класса), вне зависимости от количества оставшихся на нём мачт.

☛ Самый маленький «бриг» (с 1-м отверстием) за один ход может сделать только по 1-му выстрелу в каждую сторону.

☛ Средний «фрегат» (с 2-мя отверстиями) за один ход может сделать по 2 выстрела в каждую сторону. Выстрелы могут суммироваться для осуществления «залпа», т.е. «фрегат» вместо 2-х отдельных выстрелов может сделать 1 «залп».

☛ Большой корабль «линейный» (с 3-мя отверстиями) за один ход может сделать по 3 выстрела в каждую сторону. Выстрелы могут суммироваться для осуществления «залпа», т.е. вместо 3-х отдельных выстрелов может сделать 1 «залп» из орудий всех трёх палуб, либо 1 «залп» из орудий 2-х палуб + 1 выстрел.

При стрельбе «залпом» стреляющий игрок обязан до первого броска кубика объявить, что он делает «залп», после чего кубик кидает 2 или 3 раза, в зависимости от размера корабля (см. ниже), все числа суммируются, а защищающийся всё равно кидает кубик только один раз, вероятность попадания увеличивается, однако, в случае попадания «залпом» снимается также только одна мачта.

Абордаж:

Для начала абордажного боя необходимо переместить атакующий корабль в клетку с кораблем противника. Мачты кораблей во время абордажного боя обозначают команды кораблей (матросов).

Противники по очереди бросают кубик. При абордажной схватке защитный бросок кубика не делается, каждый игрок броском кубика делает атакующий удар. С корабля игрока, которому выпало меньшее число, снимается одна мачта. При выпадении у противников одинакового числа кубик перебрасывается. Бой продолжается до полной победы одного из кораблей, то есть до того как с одного из кораблей будут сняты все мачты.

По выбору победителя абордажного боя любой из двух участвовавших кораблей может быть затоплен (все сохранившееся после боя мачты победителя перемещаются на остающийся на поле корабль), но могут остаться и оба, если победитель переместит со своего корабля хотя бы одну мачту на захваченный корабль. Если остаются оба корабля, то один из них незамедлительно перемещается в любую свободную соседнюю клетку.

По окончании абордажного боя атакующий и захваченный «призовой» корабль в этот ход игрока не действуют (не двигаются дальше и не стреляют), а только со следующего хода.

Назначение крепости и ремонт кораблей:

Крепость выполняет функции защиты и ремонта (пополнения) своих кораблей.

Ремонт корабля (пополнение команды) осуществляется только у своей крепости в любой из клеток, непосредственно примыкающих к крепости. Во время выполнения очередного хода находящийся на ремонте корабль вместо движения может восстановить одну из ранее выбывших из игры мачт. За 1 пропущенный кораблем ход – 1 мачта. При этом, за восстановление 1 мачты переворачивается (перестает действовать) одна клетка крепости. Таким образом, ресурс ремонта кораблей за игру – 6 мачт.

За бездействие - оставление полностью целого корабля у своей крепости (в зоне ремонта), т.е. пропуск кораблем очередного хода, корабль штрафуются – с этого корабля снимается одна мачта.

Действие крепости. (Пригодится только при попытке атаковать крепость).

Крепостная пушка (по 5 карточек крепости с пушками у каждого игрока) действуют пока карточка не будет перевернута (в результате ремонта корабля или поражения). Стреляют крепостные пушки только двойными залпами (кубик выкидывается 2 раза и значения суммируются) на 2 клетки в любом направлении (диагонали, вертикали, горизонтали). Корабль противника, выполняющего ход, попавший в зону обстрела крепостной пушки, незамедлительно может быть обстрелян хозяином крепости.

Стрельба крепостным оружием осуществляется хозяином крепости в следующих случаях:

- во время выполнения своего хода (каждая карточка с пушкой может делать по одному залпу за ход);
- вне своего хода при попадании корабля ходящего противника на вторую от карточки с пушкой клетку. Каждая карточка с пушкой (которая достает до клетки с кораблем, т.е. не далее 2-й клетки) может сделать по одному залпу. При каждом дальнейшем перемещении корабля противника в зоне обстрела крепостных пушек крепостные орудия делают залп.

Защитный бросок кубика за крепостную пушку также делается только один. Поражение крепостной пушки обозначается переворачиванием карточки.

См. пример.

Пример: выполняющий ход корабль, двигаясь на 4 клетки, на 3-й клетке от начала хода встал на 2-й клетке от крепости, принял залпы достигающих до него пушек (например 2 карточки), хозяин крепости два раза кидает кубик за одну карточку, затем хозяин корабля кидает 1 защитный бросок кубика, далее хозяин крепости делает залп за вторую карточку, снова хозяин корабля кидает защитный бросок. Если у корабля после выстрелов остались мачты, то он может продвинуться по ходу движения еще на одну клетку (т.к. запас хода был 4) и оказывается на прилегающей к крепости клетке, после чего он опять принимает по очереди залпы всех достигающих до него крепостных пушек. И если после этого у него еще остались мачты, то корабль может сделать свои выстрелы (залп) по крепостной клетке, расположенной справа или слева.

Дополнения для продвинутых игроков:

Линейная тактика

Корабли могут действовать по отдельности или в составе «линии», состоящей из двух и более корабиков. Действуя в составе «линии» разворот в нужном направлении делает только первый корабль, остальные корабли передвигаются «змейкой» за первым, точно повторяя его маршрут.

В процессе игры корабли можно объединять в «Линию», так и выводить любое количество кораблей из «Линии».

Для объединения в «линию»: во время очередного хода необходимо передвинуть объединяемые корабли таким образом, чтобы они оказались в клетках, расположенных последовательно друг за другом в соседних клетках по горизонтали, вертикали или диагонали. Последовательность кораблей значения не имеет. После этого, корабли (направленные носом в разные стороны) сразу же поворачиваются в одном направлении за первым. Со следующего хода корабли смогут ходить единой «змейкой» за первым. При поражении корабля из середины линии, следующие за ним корабли незамедлительно продвигаются вперед, занимая место выбывшего.

Для вывода из «линии»: во время очередного хода при выполнении разворота отделяемый корабль повернуть в направлении, отличном от направления «Линии», и при выполнении передвижения передвинуть первым в выбранном направлении. При выводе корабля из середины «Линии» задние корабли смыкают строй, заполняя освободившееся пространство (смыкание строя не считается шагом, дальность движения определяется по первому кораблю).

Дополнительные сценарии игры

«Пираты»

Один из игроков выступает в роли капитана торгового корабля с ценным грузом, а остальные – роль морских разбойников: пиратов (корсаров, флибустьеров).

В одном углу поля выкладывается обычная крепость (из 5 карточек крепости и 1 герба). Карточки ситуации не используются.

Цель капитана торгового корабля: довести корабль до крепости (до любой клетки, примыкающей к крепости).

Цель пиратов: захватить торговый корабль (взять на абордаж и переместить на него свою мачту) и довести его до крепости под своей мачтой. После того как торговый корабль был захвачен одним из пиратов, другие пираты пытаются отбить его у нового владельца и поставить на него свою мачту. Победителем станет только один игрок. Если торговый корабль тонет, то победителей нет.

Пираты не могут управлять двумя кораблями сразу, при захвате торгового судна, свой корабль затапливается, а вся команда перемещается на захваченный.

Игрок, выступающий в роли капитана торгового корабля получает один 3-х мачтовый корабль (в роли торгового) ставит в угол поля, противоположный углу с крепостью.

Игроки, выступающие в роли пиратов получают по одному одномачтовому кораблю, которые выставляются у любых краев поля не ближе чем за 10 клеток от торгового корабля. Одномачтовые корабли пиратов могут передвигаться в два раза дальше (число на карточке ветра удваивается). При игре один на один, игроку, играющему за пиратов, выдается 3 одномачтовых корабля.

«Охота на пиратов»

Один из игроков выступает в роли пирата, остальные – в роли капитанов военных фрегатов.

В одном углу поля выкладывается обычная крепость (из 5 карточек крепости и 1 черного герба).

Карточки ситуации не используются.

Цель пирата: доплыть до крепости.

Задача военных кораблей: захватить или потопить пиратский корабль. Военные корабли между собой не сражаются.

Пираты не могут управлять двумя кораблями сразу, при победе в абордажной схватке один из участвовавших кораблей затапливается, а вся команда перемещается на оставшийся.

Победа в игре присуждается капитану военного корабля, который первым затопил или захватил пиратский корабль, или пирату, доплывшему до противоположного угла поля.

Всем игрокам раздается по одному двухмачтовому кораблю (фрегату). На пиратский корабль ставятся чёрные мачты. Все корабли расставляются по разным углам игрового поля. (При игре один на один, игрок, играющий за военных, управляет тремя военными кораблями).

«Штурм крепости»

Один из игроков выступает в роли защитника крепости. Остальные (или один) игроки, вступив в коалицию, пытаются захватить крепость.

Задача защитника крепости: уничтожить все атакующие корабли и десант.

Задача атакующей коалиции: уничтожить все крепостные пушки и занять крепость своим десантом.

Защитник крепости из 10-и карточек крепости выкладывает на поле крепость-остров любой конфигурации, но с обязательными условиями: 1) между краем поля и крепостью должно быть расстояние не менее 3 клеток; 2) внутри крепости не должно быть пустых клеток с морем.

Остальные игроки (игрок) берут под командование 3 комплекта кораблей (3 - трехмачтовых, 6 – двухмачтовых, 3 - одномачтовых) и выстраивают их вдоль любого края поля.

Карточки ситуации не используются.

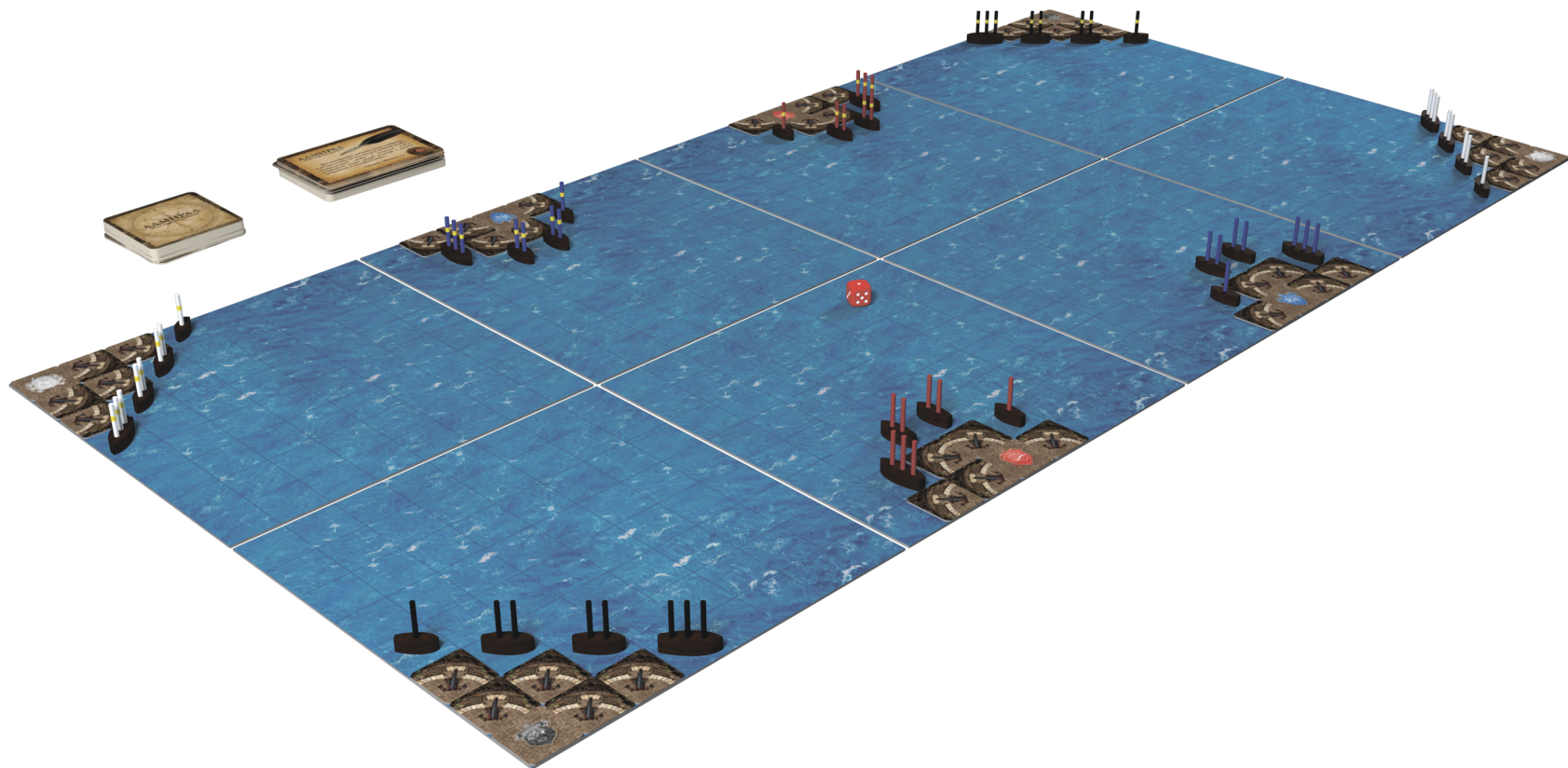
Правила штурма крепости десантом.

Корабль во время выполнения очередного хода, после выполнения этапа «стрельба» может высадить с корабля десант (мачту или мачты – в одной клетке не более до 3-х мачт) на ранее перевернутую клетку крепости. Высадка производится только если корабль находится в клетке, примыкающей к перевернутой. Десант начинает свое движение только со следующего хода, на 1 клетку в любую сторону за 1 ход.

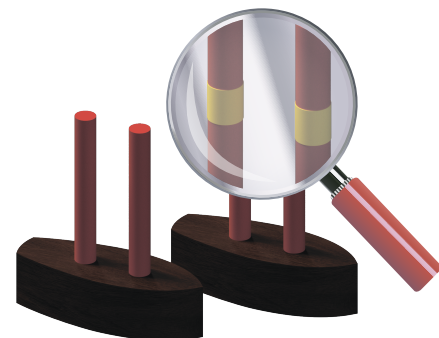
Высаженный на берег десант не уничтожается выстрелами крепостных орудий. При попадании в клетку с действующей крепостной пушкой десант ведет рукопашный бой по правилам абордажного боя (т.е. правило промаха не действует, каждая сторона броском кубика наносит атакующий удар). За крепостное орудие кубик выкидывается 2 раза и числа суммируются. Десант кидает кубик за каждую мачту в клетке (1 мачта – 1 раз, 2 мачты – 2 раза, 3 мачты – 3 раза) числа также суммируются.

Для больших компаний или масштабных баталий

Возможности игры не ограничены одним набором. Поле для игры состоит из одинаковых, стыкующихся между собой в любом порядке квадратов, имеется возможность стыковать несколько комплектов игр в одно большое поле, поэтому размер поля (моря), количество участвующих в игре игроков и составов флотилий может быть многократно увеличен. Основываясь на стандартных правилах навигации и ведения морского боя, вы можете разыграть любые морские баталии.



Для идентификации кораблей 5-8го игроков на мачты второго объединенного комплекта игры наклеивается ленточка (в комплекте) или просто рисуется полоска. Получаются полосатые синие, белые, красные и черные. При объединении 3х и более комплектов наклеивается (рисуется) соответствующее количество полосок на мачтах.



© 2018 Все права защищены. Правообладатель и производитель ООО "ИНАЧЕ"
119180, Москва, 2-ой Хвостов переулок, д.12, пом. V, к. 1В
Автор игры: Артём Масликов

Сайт компании: www.inache-i.ru
Сайт игры: admiral.inache-i.ru
Отзывы и предложения: info@inache-i.ru
Телефон: +7 (499) 347-6800