

ПРАВИЛА ГРИ

I. Про гру

«Скарби старого пірата» це настільна військово-стратегічна гра, де вас чекають неймовірні пригоди в гонитві за скарбами. Гра дасть змогу маленьким капітанам взяти участь у динамічних і захоплюючих перегонах піратів за золотом та зануритися у світ настільних морських баталій! Ігровий набір дозволяє розігравати кілька різних сюжетів, що суттєво урізноманітнює гру. В правилах описано два основні сценарії:

- «**Скарби старого пірата**», де кожен гравець має захопити якомога більше золота і стати найуспішнішим піратом;
- «**Океан у вогні**», де гравці ведуть повномасштабний морський бій усім своїм флотом.

Велика кількість ігрових елементів та універсальні правила дозволяють гравцям вигадувати і розігравати морські битви за своїми сценаріями. Діліться своїми ідеями, кращі з яких будуть опубліковані на сайті видавництва

II. Що входить у набір для гри?

1. Кораблі – 12 зібраних моделей бойових кораблів, які є найяскравішими представниками Епохи Вітрил. Це Бриг, Галеон, 28-гарматний Фрегат, і 100-гарматний Лінійний корабель (далі – Лінкор). Кожна з моделей представлена у трьох екземплярах.
2. Правила українською та російською мовами.
3. Ігрове поле розміром 53 x 46 см.
4. Накладні елементи ігрового поля:
 - острови – 2 шт.;
 - пластикові форти – 3 шт.;
 - рифи – 3 шт.;
 - міни – 3 шт.
5. Флюгер для визначення вітру.
6. Магнітні картки кораблів та ігрові фішки трьох кольорів.
7. Інші ігрові елементи:
 - кубик – 1 шт.
 - набір самоклеючих цифр – 1 шт.
 - фішки скарбів – 7 шт.

III. Правила настільної гри

У розпорядженні кожного гравця є від 1 до 4 кораблів. Для тих, хто тільки розпочинає знайомство з грою, рекомендуємо зіграти одним кораблем, щоб зрозуміти правила пересування і стрільби. У наступних іграх можна використовувати більше число кораблів. Їх види і кількість у суперників мають бути однаковими для забезпечення балансу сил.

Для досвідчених гравців, правилами передбачено складніший рівень деяких ігрових дій і окремих елементів гри. Правила ускладненого рівня виділено по тексту правил рамкою.

Порядок ігрових дій

1. Всі елементи гри розташовуються на мапі відповідно до обраного сценарію (див. Розділи IV і V): острів, фішки скарбів, рифи, форти і кораблі гравців. У початковій розстановці елементів на полі, кораблі необхідно розмістити в своєму порту.
2. Черговість ходу і колір прапора визначається підкиданням кубика: той гравець, у якого випало найбільше число на кубику, буде ходити першим (гравець № 1). Також він першим обирає колір прапора і форт, закріплює прапор на флагшток форту і на мачту корабля, встановлює їх в своєму порту (клітини навколо форту). Потім обирає свій форт і прапор наступний за кількістю викинутих очок гравець (він ходитиме у грі другим) і т.д.
3. Гравці по черзі роблять ходи усіма своїми кораблями і, за підсумками, пересувають необхідні фішки на картках своїх кораблів. Хід кораблем може включати переміщення корабля і стрільбу (якщо дальність дозволяє) або стрільбу, а потім переміщення корабля (у будь-якій послідовності). Гравець закінчив хід, коли перемістив усі свої кораблі, які хотів, й зробив постріли. Після цього хід переходить до наступного гравця, який також переміщує свої кораблі і стріляє.

Ускладнений рівень правил

Перед першим ходом необхідно за допомогою флюгера визначити напрямок вітру (робить гравець №1) для всіх гравців на один раунд, протягом якого кожен з гравців зробить свій хід. Напрямок вітру за допомогою флюгера для всіх гравців визначається кожен раз на початку кожного наступного раунду (робить гравець №2 і т.д. – по черзі).

4. Останній за черговістю гравець своїм ходом завершує раунд і право ходу повертається знову до гравця № 1. Далі знову ходять і стріляють всі гравці по черзі.
5. Дії повторюються гравцями до визначення переможця.

КОРАБЛІ ТА ЇХНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

В ігровий набір входять 12 карток кораблів, по одній для кожного корабля, і магнітні фішки до них. Картки містять інформацію про найменування і порядковий номер, а також про всі характеристики корабля (див. малюнок 1).

сектори руху			
1	2	3	4
 1st rate Ship 1	 + 5 × 4	 + 0 × 0	 + 3 × 2
	 + 6 × 5	 3/1	 7
сектори стрільби			
Малюнок 1			

Зверніть увагу: приклейте на кораблі (на підставку або вітрило) номери відповідно до номерами на картках цих кораблів.

Сектор 1. Зображення моделі корабля, його найменування і номер. На малюнку 1 наведено карту Лінкора з номером 1.

Сектор 2. Максимальна дальність ходу під час свіжого вітру. У нашому прикладі Лінкор може пройти 5 клітин з попутним вітром.

Сектор 3. Пересування в штиль. На малюнку 1, в секторі 3, значення дорівнюють 0. Це означає, що Лінкор в штиль є нерухомим.

Сектор 4. Переміщення під час шторму. Наприклад, Лінкор зносить бурею на 3 клітини.
 Сектор 5. Максимальна дальність стрільби. У наведеному прикладі дальність стрільби Лінкора – 6 клітин.

Сектор 6. Кількість пострілів в один хід. Наприклад (див. малюнок 1), у Лінкора характеристика кількості пострілів 3/1 – це означає, що корабель може робити 3 постріли під час свіжого вітру, й лише 1 постріл – під час бурі. Якщо в секторі 6 картки корабля наведено лише одну цифру, значить під час бурі він не стріляє (наприклад, Бриг або Галеон).

Сектор 7. Запас міцності корабля – показує скільки пошкоджень може отримати корабель до потоплення. У нашому прикладі, щоб потопити Лінкор, необхідно нанести йому 7 пошкоджень.

Ускладнений рівень правил

На картках кораблів сектори характеристик переміщення і дальності стрільби (сектори 2, 3, 4 і 5) містять дві цифри: рух прямо (+) і рух по діагоналі (x). Значення будь-якої характеристики по діагоналі – на одиницю менше, ніж значення при русі прямо. Це правило використовується, щоб вирівняти дальність ходу кораблів які рухаються по діагоналі й переміщуються по прямій.

У нашому прикладі, максимальна дальність ходу Лінкора під час свіжого вітру по прямій – 5 клітин, а по діагоналі – 4 клітини.

Для перших ігор з дітьми рекомендуємо не використовувати зменшення дальності ходу по діагоналі та орієнтуватися в процесі гри лише на верхні цифри кожного сектора (для спрощення підрахунків). Освоївши механіку гри, можна підключити і правило діагоналі, для більшої реалістичності битви.

Використання ФІШОК

Для відміток ігрових дій на картці корабля використовуються магнітні фішки трьох кольорів:

- зеленими магнітними фішками відмічається хід корабля, тобто гравець переміщує фішку з сектора 1 у будь-який із секторів руху (сектори 2, 3 і 4), коли корабель завершив переміщення;
- жовтими фішками відмічається стрільба, тобто гравець переміщує з сектора 1 в будь-який із секторів стрільби (сектори 5 і 6) стільки фішок, скільки пострілів зробив корабель;
- червоними фішками служать відмічаються пошкодження: гравець кладе фішки в сектор 7 картки за кількістю пошкоджень, які отримав корабель. Коли у корабля накопичиться кількість червоних фішок, що дорівнює його запасу міцності – він вважається потопленим і знімається з поля.

Перед початком гри на картки кораблів, що беруть участь у битві, в сектор 1 кладеться по одній зеленій фішці й стільки жовтих фішок, скільки пострілів в один хід може зробити корабель (цифра в секторі 6 картки). Жовті фішки можна покласти одна на одну, для економії місця.



Фішки на картці корабля перед початком ходу

Позначення фішками ігрових дій

Малюнок 2

На малюнку 2, зліва зображено приклад початкового розташування фішок на картці Лінкора, а праворуч – розташування фішок після того, як Лінкор походив (зробив два постріли з трьох можливих, а також отримав 3 пошкодження).

Перед початком кожного наступного раунду всі гравці повертають зелені та жовті фішки в сектор 1 на картці корабля – і вони знову готові до бою!

ПЕРЕСУВАННЯ КОРАБЛІВ НА ПОЛІ

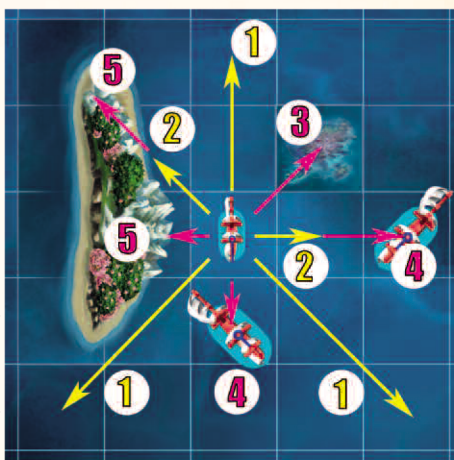
В один хід гравець може походити кожним зі своїх кораблів. Можна перемістити тільки частину флоту, а ті кораблі, які вже займають вигідну позицію – не рухати. Так само гравець не зобов'язаний переміщати корабель на максимально можливу кількість клітин в обраному напрямку. Можна зробити хід кораблем і на меншу відстань. Але, якщо він, наприклад, був переміщений на 3 клітини з 5 можливих, то в цей хід «доходити» невикористані клітини вже не можна. Тобто один корабель за один хід пересувається один раз.

Базовий рівень руху кораблів

По полю корабель можна переміщати по вертикалі, горизонталі або діагоналі. В одній клітині моря може розміщуватися не більше одного корабля (виняток – клітина порту – в ній можуть стояти 2 кораблі одночасно).

На малюнках 3 і 4 продемонстровано всі можливі напрямки переміщення корабля і можливі перешкоди для руху. Жовтими стрілками показано дозволені напрямки руху корабля, а червоними – заблоковані.

На малюнку 3, цифрою 1 позначено напрямки переміщення корабля без перешкод на шляху, а ось у напрямках, відмічених цифрою 2, рух дозволено лише до перешкоди. Тобто, якщо



Малюнок 3

перед вами риф (3), інший корабель (4) або острів (5), то «перестрибнути» таку клітину не можна, і в разі ходу цим курсом, корабель має зупинитися на останній, перед перешкодою, морській клітині.

Додамо, що клітина, в якій є частина острова, вважається морською, якщо море в ній займає більше половини площі, у разі якщо більше половини площі займає острів, то ця клітина вважається сушею, туди корабель піти не може.

Окремо, на малюнку 4, зображено перешкоди під час руху в порту. Один корабель в клітині порту не буде перешкодою для руху. Гравець може або завершити рух в клітині порту,



Малюнок 4

зайнятій одним кораблем (1), або пройти через неї, завершивши хід в наступній вільній клітині поля (2), (правило діє лише для клітин порту). І тільки два кораблі, які займають одну клітину порту, забороняють рух через таку клітину (4).

У клітині порту, що має частину острова і вважається морською, може стояти тільки один корабель.

На базовому рівні правил переміщення гравці не використовують флюгер і не враховують сили і напрямку вітру. Тобто всі переміщення кораблів відбуваються з використанням максимальної дальності ходу корабля під час свіжого вітру (на картці корабля – верхній рядок у секторі 2) і в будь-якому, обраному гравцем, напрямку.

Ускладнений рівень правил переміщення з урахуванням вітру

Пересування кораблів залежить від напрямку вітру, яке показує флюгер. Розділи «Визначення вітру», «Переміщення з урахуванням напрямку вітру» і «Переміщення з урахуванням напрямку і сили вітру» описують просунуті правила переміщення кораблів для досвідчених гравців.

Визначення вітру

Флюгер потрібен для визначення напрямку і сили вітру. Перед кожним раундом один з гравців розкручує флюгер і визначає силу і напрям вітру. Цей вітер буде дути для всіх гравців на один хід. Перший гравець переміщує кораблі в потрібному йому напрямку, але з урахуванням вітру, який показує флюгер.

По черзі інші гравці роблять свої ходи, з урахуванням цього ж вітру – один ігровий хід закінчено. У наступний хід інший гравець визначить вітер. Показники флюгера зараховуються, якщо стрілка зробила мінімум один повний оберт, якщо ні – потрібно розкрутити стрілку знову.



**1 сектор
напрямок**
Малюнок 5

Переміщення з урахуванням напрямку вітру

Для правил переміщення ускладненого рівня з урахуванням напрямку вітру поле флюгера поділено на вісім напрямків (секторів) вітру: північ – N, північний захід – NW, захід – W, південний захід – SW, південь – S, південний схід – SE, схід – E, північний схід – NE. Стрілка флюгера показує сектор, що визначає напрямку вітру на цей хід і гравці використовують цей напрямку вітру для розрахунків дальності ходу під час переміщення кораблів.

Наприклад: стрілка показала північний вітер (N). Якщо напрямку вітру збігається з необхідним напрямком пересування корабля, яке визначив Гравець, то, згідно з даними сектора 2 картки Лінкора, корабель можна пересунути на максимальну кількість клітин – 5. Напрямок та дальність ходу за вітром на малюнку позначені жовтим кольором.

На малюнку 6 показано, як порахувати дальність ходу при відхиленні бажаного напрямку від напрямку вітру на флюгері на один сектор. Якщо обстановка на полі вимагає перемістити Лінкор на північний схід (NE) – цей напрямок позначено на малюнку стрілками червоного кольору, то Лінкор можна пересувати з меншою швидкістю, оскільки вітер в цьому випадку не зовсім попутний, він дме трохи збоку (відхилення на один сектор). Відхилення від вітру на флюгері між напрямком N і напрямком NE – це один сектор, тому що вони сусідні. Розраховуємо дальність ходу в обраному нами напрямку як різницю між максимальною дальністю ходу, зазначеною в секторі 2 картки корабля (5 клітин) і кількістю секторів відхилення від напрямку вітру на флюгері (один сектор):

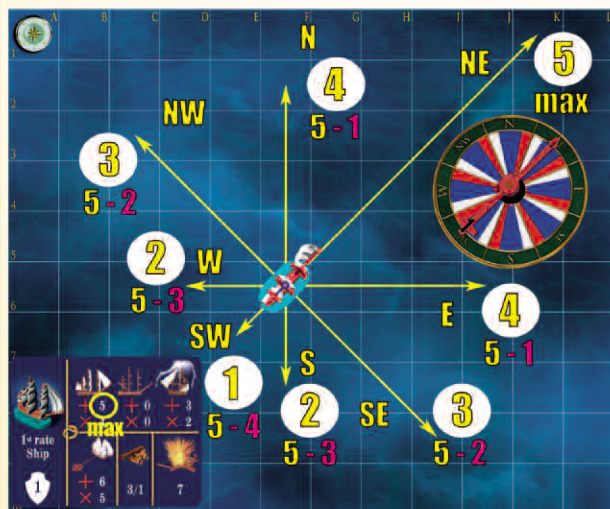
$$5 - 1 = 4 \text{ клітини}$$

Малюнок 6

Ну а на захід (W) або схід (E) Лінкор можна перемістити на $5 - 2$ (за відхилення від вітру на 2 сектори) = 3 клітини. На південний захід і південний схід він може пересунути на $5 - 3$ (за відхилення від вітру на 3 сектори) = 2 клітини. І, лавіруючи проти вітру, на південь, Лінкор повільно, але все ж попливе на 1 клітину ($5 - 4$ за відхилення від вітру на 4 сектори). Тобто, гравець сам визначає, в якому з можливих напрямків перемістити кораблі, і, з огляду на вітер, коригує дальність їхнього ходу.

Аналогічно рахується кількість клітин ходу для іншого напрямку вітру. Загальна формула має вигляд:

$$\text{максимальна дальність} - \text{кількість секторів, на яку корабель відхиляється від вітру} = \text{дальність ходу в бажаному напрямку}$$



Малюнок 7

Інший приклад. На малюнку 7 стрілка флюгера вказує північно-східний вітер (NE) – у цьому напрямку корабель ходить на максимальну дальність (5 клітин). Якщо при цьому вітрі необхідно перемістити корабель на схід (E) або північ (N), то відхилення від вітру складе 1 сектор, а значить мінус 1 для дальності ходу. Таким чином, корабель може походити на схід (E) і північ (N) тільки на 4 клітини ($5 - 1$). Відхилення для руху на південний схід (SE) і північний захід (NW) складе два сектори, а значить – мінус 2 клітини даль-

ності ходу (5 – 2), що дає можливість походити на 3 клітини. Рух на південь (S) і захід (W) потребуватиме пожертвувати трьома клітинами дальності ходу (відхилення на флюгері становить 3 сектори), тобто корабель йде на 2 клітини (5 – 3). Рух на південний захід (SW) потребуватиме відняти 4 клітини від дальності ходу. Проти вітру Лінкор можна перемістити тільки на 1 клітину (5 – 4).

Переміщення з урахуванням напрямку і сили вітру

Щоб переміщати корабель з урахуванням не тільки напрямку, а й сили вітру необхідно цю силу оцінити. З цією метою, всередині кожного напрямку (сектора) додатково виділено кольором три сегменти (малюнок 8): «штиль» (білий), «свіжий вітер» (синій) і «буря» (червоний).

Оскільки насправді в морі найчастіше дме свіжий вітер, то синій сегмент «вітер» більший, ніж «штиль» і «буря».



Малюнок 8

СВІЖИЙ ВІТЕР (синій сегмент)

Правила пересування під час свіжого вітру збігаються з правилами переміщення кораблів з урахуванням напрямку вітру (див. вище «Переміщення з урахуванням напрямку вітру»).

ШТИЛЬ (білий сегмент)

Лінкор, Фрегат, Галеон – не рухаються, їх вітрила мляво висять на мачтах (на картках кораблів – значення 0). У штиль можуть ходити тільки ті кораблі, що мають весла. Тому маленький, але спритний Бриг повільно рухається, пливе на 1 клітину (див. малюнок 9).



Малюнок 9

БУРЯ (червоний сегмент)

У кожного корабля в секторі 4 картки вказано кількість клітин, на які його зносить буря. У цей хід всі кораблі переміщуються по полю на вказану кількість клітин у напрямку стрілки флюгера. Спочатку гравець пересуває ті кораблі, яким не заважають перешкоди, а потім інші.

Розглянемо ситуацію, коли стрілка флюгера зупинилася в сегменті «буря» в північно-західному напрямку (див. малюнок 10). Лінкор в бурю зносить на 3 клітини, як показано для Лінкора № 2.

Якщо буря несе корабель:

- **на клітини з іншим кораблем або сушею** (як визначити суша або морська клітина описано вище), то він зупиняється на останній вільній морській клітині, перед зайнятою (Лінкор № 1).

- **до краю карти** і йому «не вистачає» клітин, щоб закінчити хід, то він зупиняється в останній клітині на краю карти (Лінкор № 4).

- **на риф** (найнеприємніша ситуація в бурю, бо корабель пошкоджується), то він зу-



Малюнок 10

Корабель не зносить якщо він:

- перебуває в порту;
- стоїть на морській клітині, в якій є частина острова (на якорі);
- розміщується на краю карти і не може зрушити в потрібному напрямку.

Гармати – до бою! (Правила стрільби)

Кожен гравець в свій хід може не тільки переміщати кораблі, а й стріляти. Стріляти (так само, як і переміщати кораблі) гравець за один хід може усіма своїми кораблями або їх частиною. Корабель можна перемістити, а потім стріляти або навпаки. Гравець може діяти відповідно до умов, що склалися на полі .

Стрільба здійснюється підкиданням кубика. Гравець оголошує, яким кораблем і в якій корабель противника він буде стріляти, і кидає кубик.

Якщо на кубуку випадає:

- непарне число (1, 3 або 5) – зараховується влучення;
- парне (2, 4 або 6) – зараховується промах.

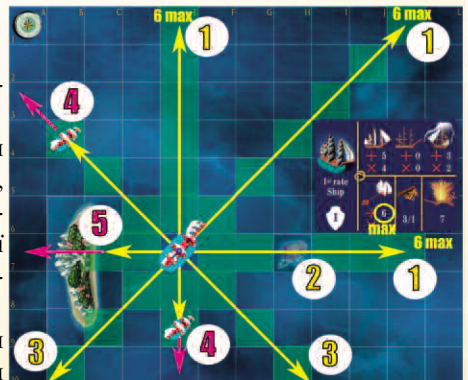
Вияток: У разі, коли кораблі стоять на сусідніх клітинах:

- 2 на кубуку – промах;
- інші цифри на кубуку – влучення.

Стріляти у противника можна прямо і по діагоналі, якщо дозволяє дальність стрільби.

На малюнку 11 показано можливі напрямки стрільби корабля і можлива дальність пострілу, з урахуванням перешкод. Жовті стрілки вказують допустимі для стрільби напрямки (лінії вогню), а червоні стрілки – перекриті перешкодами лінії вогню.

Так, без перешкод корабель може вистрілити в межах дистанції, зазначеної в секторі 5 картки корабля (1). Зазначимо, що через рифи (2) стрі-



Малюнок 11

ляти можна, бо вони гарматам не заважають. Дальність стрільби обмежена краєм поля (3). Стрільба через інший корабель (4) або острів (5) заборонена.

Вияток: Бриг, це єдиний корабель, який може стріляти нависом через острів або інший корабель.

Стрільти в супротивника можна, якщо він перебуває в будь-якій клітині на лініях вогню, і траєкторія пострілу не перекривається перешкодами. Такі клітини підсвічені на малюнку зеленим кольором.

Стрільба буває одиночна і «залпом».

Одиночна: корабель стріляє однією зі своїх палуб. Після кожного пострілу гравець підкидає кубик. Кожений успішний постріл, наносить противнику по одному пошкодженню.

Залпом: корабель стріляє декількома палубами відразу. Гравець один раз підкидає кубик, який показує результат стрільби для пострілів усіма палубами. Противнику наноситься відразу кілька пошкоджень, якщо постріл успішний. Наприклад, Лінкор може за один хід зробити три постріли, оскільки має три палуби. Відповідно, можна стріляти тричі, по черзі (кубик підкидається гравцем тричі), або залпом, усіма палубами відразу (кубик підкидається гравцем один раз і показує результат усіх трьох пострілів відразу). Можна також стріляти залпом двома палубами, а постріл третьою палубою зробити окремо.

Про намір здійснити одиночну стрільбу або залпом гравець має повідомити суперника перед підкиданням кубика.

Вдале попадання відзначається червоними фішками на картці корабля суперника, в якій стріляли: скільки разів гравець влучив у корабель, стільки фішок додається йому в сектор 7 картки.

Приклад (дистанція між кораблями більше 1 клітини):



Малюнок 12А

Галеон стріляє одиночними пострілами (у нього дві палуби): перший раз, наприклад, випало парне число, – пошкодження кораблю супротивника не нанесено, другий раз – непарне, – кораблю противника нанесено одне пошкодження (одна червона фішка викладається в секторі 7 картки атакованого корабля).



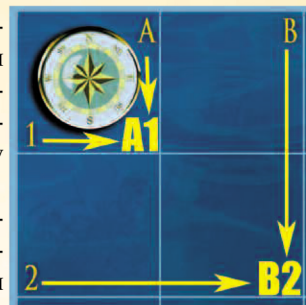
Малюнок 12Б

Галеон стріляє залпом з двох палуб – гравець підкидає кубик один раз і, якщо випало непарне число на кубіку, кораблю противника нанесено відразу два пошкодження (викладаються дві червоні фішки на картку противника). Якщо на кубіку випадає парне число – пошкоджень кораблю противника не задано.

ВИКОРИСТАННЯ КООРДИНАТ У ГРІ

Як і будь-яка морська карта, ігрове поле поділене на клітини. Кожна клітина поля має свої координати. Визначаються вони за допомогою букв (по горизонталі) і цифр (по вертикалі), нанесених на крайні клітини поля: А1, В2 і т.д. Малюнок 13 показує, як визначити координати квадрата на ігровому полі.

Під час морських баталій командувачі флотами завжди можуть вказати на свій корабель, або корабель противника, назвавши відповідне місце клітини, в якій знаходиться вітрильник. А якщо ви захочете перервати гру – просто запишіть координати розташування на ігровому полі всіх кораблів, що залишилися, і встановлених накладних елементів, і зможете дограти в інший час.



Малюнок 13

що залишилися, і встановлених накладних елементів, і зможете дограти в інший час.

МОРСЬКІ МІНИ ТА ЇХ ДІЯ

Морські міни – це боєприпаси, таємно встановлені у воді і призначені для ураження кораблів противника. Ці додаткові елементи можуть використовуватися гравцями за домовленістю, а можуть не брати участь в грі.

Якщо міни використовуються, то кожен гравець перед початком гри занотовує на окремому аркуші паперу координати квадратів, в яких встановлена міна (наприклад: А2 або D4) і ховає лист від суперника. Міни дозволено встановлювати не далі трьох клітин від свого форту. Змінювати розстановку мін у процесі гри заборонено.

Якщо, в процесі гри корабель суперника стає на квадрат з "міною" або проходить через нього, то **гравець може "підірвати міну"**. Тобто він оголошує, що корабель противника пройшов над міною і пред'являє аркуш паперу з відповідним записом координат. На карту в зазначений квадрат викладається жетон з морською міною і залишається там до кінця гри. Надалі цей квадрат з міною вважається звичайним морським квадратом, повторно морська міна не вибухає.

Корабель, який підірвався на міні, отримує 3 пошкодження.

Якщо гравець, який встановив міну, не оголосить про підрив корабля противника до кінця ходу – міна вважається не підірваною. При цьому міна зберігається і може бути підірвана під час проходження іншого корабля противника. Вибух міни – це право гравця, а не його обов'язок.

ЗАХОПЛЕННЯ, НАВАНТАЖЕННЯ І ВИВАНТАЖЕННЯ СКАРБІВ

Золото з острова можна **забрати на корабель** тільки зайшовши у квадрат, в якому воно перебуває. Під час ходу, в який корабель зайшов в квадрат із золотом, гравець переміщує злиток на картку корабля, що забрав золото. Вже в наступний хід можна вирушати до свого форту.

Вивантаження золота відбувається в той хід, коли корабель зайшов у свій порт (клітини навколо форту); злиток переміщується з картки у форт.

Вантажопідйомність кораблів: Бриг і Фрегат можуть перевозити один злиток, і, тільки вивантаживши його, брати на борт інший злиток; Галеон і Лінкор можуть перевозити два злитки одночасно.

По кораблях противника, які потрапили в зону обстрілу Ваших кораблів, можна і по-

трібно стріляти, щоб потопити їх або позбавити можливості захопити золото. Якщо потоплений корабель противника був із золотом, а ваш корабель перебуває поряд з ним у сусідній клітині (прямо або по діагоналі), то можна забрати злиток на свій корабель (якщо дозволяє вантажопідйомність). Якщо потоплений корабель противника стояв далі, ніж в сусідній клітині, або вантажопідйомність корабля не дозволяє взяти на борт ще один злиток золота, то золото тоне.

Вияток: Якщо корабель із золотом затоплений в клітині на краю острова – золото залишається в цій клітині.

Забирати золото в чужому форті забороняється!

IV. Гра «Скарби старого пірата»

Старий морський вовк заховав на острові сім золотих злитків і тепер на полювання за скарбами вийшли краці з кращик. Небезпечні пригоди в гонитві за золотом чекають відважних капітанів.

Мета гри:

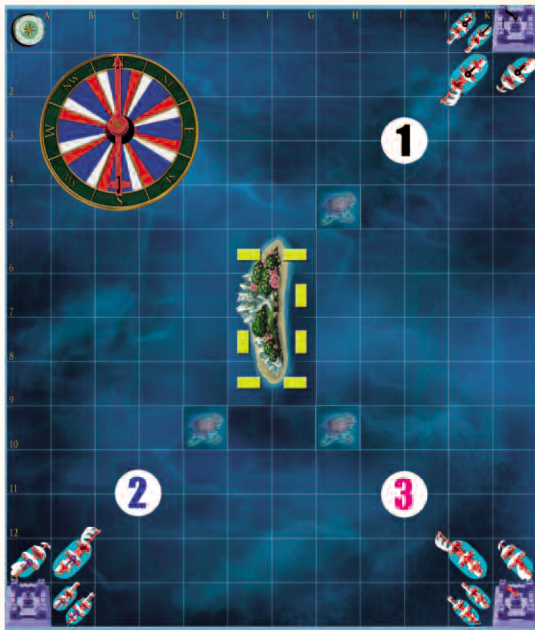
Захопити якомога більше золота.

Кількість гравців: 2 – 3.

Переможець стає гравець, який:

- першим привезе три дорогоцінні злитки у свій форт, *або*
- потопить усі кораблі супротивників, *або*
- збере найбільше злитків у своєму форті наприкінці гри, коли всі злитки розвезено до фортів гравців, а частина злитків затонула.

Початкову розстановку кораблів для запропонованого сценарію і елементів ігрового поля (для трьох гравців) показано на малюнку 14. Під час гри вдвох – гравці займають протилежні кути поля. На схемі гравець № 1 і гравець № 2.



Малюнок 14

V. Гра «Океан у вогні»

Сценарій битви на всьому просторі ігрового поля.

Беруть участь кораблі всіх видів. Безкомпромісна боротьба на взаємне знищення, в якій ви маєте принести перемогу своїй державі – адже в світі може бути лише одна Володарка морів.

Завдання гравців – правильно спланувати і провести військово-морську операцію, спрямовану на розгром противника. У вас є можливість відчути себе на місці адміралів, що очолюють ескадри грізних бойових кораблів. Їх перемога чи поразка – у ваших руках.

У гри можуть брати участь усі кораблі ескадри або, за домовленістю учасників, їх частина.

Мета гри: знищити кораблі противника й взяти під контроль все ігрове поле.

Кількість гравців: 2 – 3.

Переможець стає гравець, який:

- першим захопив порт противника (у разі гри удвох). Для захоплення порту необхідно, щоб один корабель гравця простояв там два ходи поспіль, або два кораблі гравця пробули там один хід. Хід, під час якого кораблі увійшли в акваторію порту, не зараховується, *або*
- знищив усі кораблі супротивників.

Початкова розстановка елементів на полі виконується таким чином:

- форти: розташовуються в кутах карти або на островах в морських клітинах;
- кораблі: кожен гравець розставляє їх у клітинах свого порту;
- острова: розміщуються за погодженням усіх гравців, не ближче однієї клітини від краю карти, інших островів і фортів гравців (якщо вони не стоять на острові);
- рифи: кожен гравець встановлює по одному рифу у будь-якій морській клітині карти, на відстані не менше двох клітин від фортів гравців (включаючи свій);
- міни: гравці встановлюють по одній міні відповідно до правил.



Малюнок 15

Приклад початкової розстановки для трьох гравців відповідно до основних умов сценарію продемонстровано на малюнку 15. Зверніть увагу, міни на малюнку показані, але насправді гравці встановлюють їх таємно, тобто тільки записують координати, але на полі їх не викладають.

Примітка

Освоївши гру «Скарби старого пірата», можна розпочинати освоєння ігрової системи «Адмірал», де Ви знайдете такі ускладнення як:

- можливість ремонту кораблів,
- стрільба фортів,
- абордаж кораблів противника.

Із щирими побажаннями успіхів у засвоєнні гри, команда VombatGame!