



ПРАВИЛА ИГРЫ



ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

На горизонте виднеются корабли противника... Выясните, кто из вас лучший стратег в лёгкой дуэльной игре «Повелители морей»!

Флоты каждого игрока равны по силе, но вот результат сражения зависит от вашей находчивости. Умело комбинируйте эффекты кораблей и моря, давайте пушечные залпы по вражеским кораблям и спускайте мины на воду – делайте всё, чтобы прорваться вперёд.

Ваша цель: несмотря на диверсии противника, сохранить позиции ваших кораблей до конца игры!

А двустороннее модульное поле и дополнительные корабли наёмников сделают каждую партию уникальной.

Вы готовы к поединку? Тогда — поднять паруса!



В конце игры вы получите победные очки за:

- комбинации из трёх и более кораблей,
- ваши корабли на поле соперника,
- наёмные корабли, которые сражаются на вашей стороне,
- жетоны победных очков, полученные в ходе игры.

Игра завершается после **16 раундов**. Игрок с наибольшим количеством очков одерживает победу. Подробнее о подсчёте очков смотрите «ПОДСЧЁТ ОЧКОВ» на стр. 7.



КОМПОНЕНТЫ

54 корабля

По 27 кораблей с номерами от 1 до 9 **голубого** и **синего** цветов

На каждом корабле указаны:

- флаг с номером (в верхнем левом углу),
- особый эффект (в нижнем левом углу).

Корабли игрока голубого цвета



Корабли игрока синего цвета



6 двусторонних планшетов моря

3 планшета голубого и 3 планшета синего цветов, собранные вместе, составляют море. Там вы будете размещать свой флот. Море разделено на 42 квадрата (далее мы будем их называть «клетки поля»).



12 наёмных кораблей

Стороны наёмных кораблей окрашены в цвета игроков – голубой и синий.

- 6 кораблей стоимостью 3 монеты
- 3 корабля стоимостью 4 монеты
- 3 корабля стоимостью 5 монет



60 жетонов

- 7 жетонов щитов,
- 14 жетонов мин с 2 штрафными очками,
- 1 жетон фальшивой мины с 0 очками,
- 7 жетонов дополнительных кораблей: 4 жетона «+1 корабль» и 3 жетона «+3 корабля»,
- 11 жетонов золотых монет: 6 жетонов с 1 монетой и 5 жетонов с 3 монетами,
- 20 жетонов победных очков:
 - 6 жетонов с 1 ПО;
 - 6 жетонов с 3 ПО;
 - 8 жетонов с 5 ПО.

2 памятки

Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите цвет своего флота (**голубой** или **синий**). Возьмите планшеты своего цвета. Сложите их перед собой, а затем соедините в единое поле с планшетами другого игрока, как показано на рисунке. Готовое поле должно быть размером 6 на 7 квадратов.



























Важно: планшеты моря двусторонние, чтобы вы могли их комбинировать и разнообразить игру. Вы можете расположить планшеты из трёх клеток слева или справа от больших планшетов, или между ними.

2. Возьмите 27 кораблей своего цвета и перемешайте их. Не глядя разделите их на две стопки: основную стопку с 18 кораблями (2А) положите перед собой, а запасную стопку с 9 кораблями (2Б) поместите чуть поодаль. Вы сможете брать корабли из запасной стопки только, когда будет применён особый эффект (подробнее смотрите «ЭФФЕКТЫ КЛЕТОК ПОЛЯ» на стр. 9).

3. Выберите пять наёмных кораблей:

- три корабля стоимостью 3 монеты,
- один корабль стоимостью 4 монеты,
- один корабль стоимостью 5 монет.

Положите их рядом с полем, а оставшиеся корабли верните в коробку.

4. Положите все жетоны в резерв рядом с полем. Если в игре участвует наёмный корабль с эффектом                          

ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди выкладывают по одному кораблю на поле. Это основное действие — игроки обязаны его выполнить.

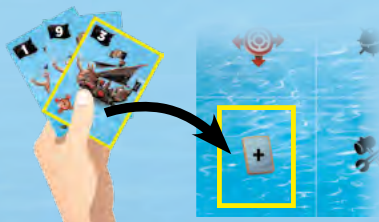
Дополнительно игроки могут купить один наёмный корабль, заплатив указанную на нём стоимость.

Игра заканчивается, когда каждый игрок сделал 16 ходов.

ХОД ИГРОКА

1. Основное действие – выложить корабль

Выложите корабль из руки на доступную клетку поля.



А.

Примените эффект клетки поля.



Б.

Примените эффект корабля.



Вы можете применять эффекты А и Б в любом порядке.

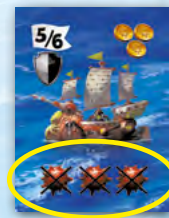
2. Дополнительное действие

Купите один наёмный корабль, заплатив указанную на нём стоимость (монеты верните в резерв).

Сразу же, как только вы приобрели корабль, выложите его на доступную клетку поля и примените его эффект (исключение составляют три корабля, приносящие победные очки – добавьте их к своему результату в конце игры).

Не применяйте эффект клетки поля.

Дополнительное действие можно выполнить до или после основного действия.



3. Заключительное действие

Возьмите корабль из вашей основной стопки и добавьте в руку.

КОНЕЦ ИГРЫ

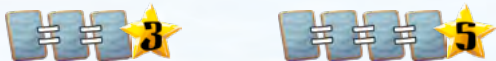
Игра заканчивается в двух случаях:

1. Когда игрок берёт последний корабль из своей стопки, у него остаётся только один ход. В конце этого последнего раунда игра заканчивается.
2. Когда игрок в свой ход не может выложить ни один из кораблей из руки на поле, он сразу проигрывает. В таком случае финального подсчёта очков не происходит.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Победные очки приносят:

1. Комбинации из кораблей, выложенных вертикально или горизонтально:
 - A. Три или четыре корабля с одинаковыми номерами, лежащие рядом друг с другом в одну линию.



- B. Три или больше корабля, выложенные по возрастанию или убыванию последовательных номеров (например, корабли с номерами 2-3-4 или 4-3-2, но не 2-4-3). Такие комбинации приносят победные очки в зависимости от длины последовательности (количества кораблей в ней). Чем длиннее последовательность, тем больше очков она принесёт.



Последовательность из одного или двух кораблей не приносит никаких очков. Три корабля в последовательности принесут 2 очка, четыре корабля – 3 очка и так далее.

Важно: один и тот же корабль может быть частью сразу двух комбинаций: одной по вертикали и одной по горизонтали. Однако он не может быть частью двух комбинаций, находящихся в одном ряду.

2. Некоторые наёмные корабли приносят победные очки в конце игры.
3. Каждый боевой корабль на поле противника приносит 1 победное очко.
4. Жетоны победных очков приносят или отнимают столько очков, сколько на них указано.



Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает.

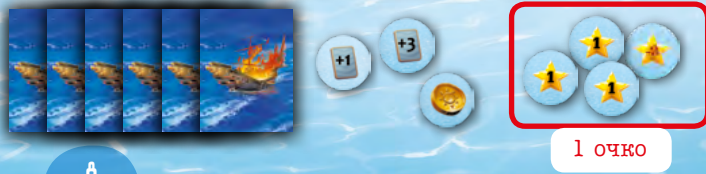
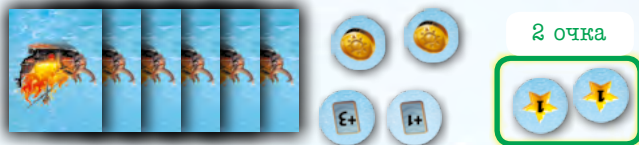
В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством монет.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

* Корабль с номером 5 не может одновременно входить в две разные последовательности в одном и том же ряду. В данном примере выгоднее получить 3 очка за последовательность из трёх одинаковых кораблей с номерами 5, чем за три корабля с номерами по возрастанию/убыванию – такая последовательность принесёт только 2 очка.

** Для корабля со знаком X вы можете выбрать любой номер. Как только вы назначили номер такому кораблю, менять его больше нельзя. Выбранный номер 3 позволит составить более выгодную последовательность из трёх одинаковых кораблей с номерами 3 и принесёт 3 очка. Игрок также мог выбрать для этого корабля номер 6, чтобы составить последовательность из кораблей 5-6-7, но это принесло бы ему только 2 победных очка.

*** Корабли с номерами 3 и 4 входят в комбинации и по вертикали и по горизонтали.



Игрок голубого цвета набрал 19 очков, тогда как игрок синего цвета набрал 18 очков. Игрок голубого цвета побеждает в игре.

ЭФФЕКТЫ КЛЕТОК ПОЛЯ

Все эффекты клеток поля применяются сразу же.



Возьмите один жетон «1 победное очко».



Сделайте выстрел по вертикали или по горизонтали по первому кораблю соперника, который встретится на пути выстрела, в выбранном направлении (одно из четырёх направлений стрелок). Выстрел проходит сквозь ваши корабли и все горящие корабли на его пути и не наносит им ущерба. Корабль, в который выстрелили, переворачивается и кладётся на поле горячей стороной вверх.




Сделайте выстрел по диагонали по первому кораблю соперника, который встретится на пути выстрела, в выбранном направлении (одно из четырёх направлений стрелок). Выстрел проходит сквозь ваши корабли и все горящие корабли на его пути и не наносит им ущерба. Корабль, в который выстрелили, переворачивается и кладётся на поле горячей стороной вверх.

Важно: по горящему кораблю нельзя выстрелить ещё раз, чтобы его совсем уничтожить.




Почините любой из ваших горящих кораблей. Переверните починенный корабль и положите на поле боевой стороной вверх.



Положите один жетон мины  на любую клетку поля по вашему выбору.



Возьмите один корабль из запасной стопки в руку. Также возьмите один жетон «+1 корабль»  и положите его рядом с собой.

Это напоминание, что теперь до конца игры у вас в руке будет на один корабль больше. В течение игры вы можете получить несколько таких жетонов, и поэтому, кораблей в руке у вас тоже будет больше.


ЭФФЕКТЫ КОРАБЛЕЙ

Все эффекты кораблей применяются сразу же.

Все корабли с одинаковыми номерами имеют один и тот же эффект:


- корабли с чётным номером приносят одну золотую монету,
- корабли с нечётным номером имеют особые эффекты.



Получите одну золотую монету  из резерва.

2 4 6 8 2 4 6 8



Положите один жетон щита  на один из ваших кораблей. Щит защищает корабль от одного выстрела (см. «ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ» на стр. 10).

1 1



Сделайте выстрел по вертикали или по горизонтали по первому кораблю соперника, который встретится на пути выстрела (эффект применяется так же, как и аналогичный эффект клетки поля).


3 3



Почините любой из ваших горящих кораблей. Переверните починенный корабль и положите на поле боевой стороной вверх.

5 5



Уберите один жетон мины  с любой клетки поля по вашему выбору (включая клетку, на которую выкладывается этот корабль).

7 7



Примените эффект клетки поля второй раз (выстрелите дважды, почините два корабля и так далее).

9 9

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ







Положите жетон на один из ваших боевых кораблей. Вы можете положить несколько жетонов на один корабль. Каждый щит защищает корабль от одного выстрела. Когда по кораблю, на котором есть щиты, стреляют, сбросьте один жетон вместо того, чтобы перевернуть корабль на горящую сторону. Верните жетон щита в резерв.



Кладите жетоны золотых монет перед собой. Если у вас есть три жетона с одной монетой, поменяйте их на жетон с тремя монетами.



Положите жетон мины на любую клетку поля, где нет кораблей. Если вы решаете выложить корабль на клетку поля с жетоном мины, то он подрывается на мине. Корабль остаётся лежать на поле боевой стороной вверх. Заберите жетон мины себе и положите рядом с собой стороной со штрафными очками вверх. В конце игры этот жетон отнимет у вас 2 очка.

Исключение составляет жетон фальшивой мины , который не приносит игроку штрафных очков. Фальшивая мина используется только при игре с наёмным кораблём с эффектом   .



Храните этот жетон перед собой как напоминание, что до конца игры у вас в руке будет на один корабль больше. В течение игры вы можете получить несколько таких жетонов, и поэтому, кораблей в руке у вас тоже будет больше.



Если у вас есть три жетона «+1 корабль», обменяйте его на один жетон «+3 корабля». Таким образом, у вас в руке будет три корабля плюс количество кораблей, указанное на жетоне.



Храните этот жетон перед собой. В конце игры он принесёт вам столько победных очков, сколько на нём указано.



Если у вас есть три или пять жетонов на 1 победное очко, обменяйте их на «3 победных очка» или «5 победных очков» соответственно.



ВАЖНО!

Выстрел не задевает ваши корабли и все горящие корабли (ваши и соперника). Корабль-цель переворачивается на обратную сторону и кладётся на поле горячей стороной вверх. Горящий корабль нельзя полностью уничтожить вторым выстрелом.

ЭФФЕКТЫ НАЁМНЫХ КОРАБЛЕЙ

Оба игрока могут покупать наёмные корабли. В свой ход до или после основного действия вы можете выполнить дополнительное действие и купить наёмный корабль. Вы должны сразу же выложить приобретённый корабль на поле в соответствии с правилами (см. «ПРАВИЛА ВЫКЛАДЫВАНИЯ КОРАБЛЕЙ» на стр. 6), но эффект клетки при этом не применяется. Положите наёмный корабль стороной своего цвета вверх. Таким образом, выполнив это дополнительное действие, вы сможете выложить сразу два корабля за один ход.

У наёмных кораблей может быть несколько номеров. В конце игры при подсчёте очков выберите одно из указанных на нём чисел. Выбранный номер не меняется и действителен для всех комбинаций на поле: как по вертикали, так и по горизонтали.

Если вместо номера на корабле есть символ «X», то вы можете выбрать номер от 1 до 9 для этого корабля.

Стоимость корабля (три, четыре или пять золотых монет).



На всех наёмных кораблях есть постоянный щит. Эти корабли не горят и защищают корабли, которые находятся за ними.

Особые эффекты (см. подробное описание справа).

Особые эффекты наёмных кораблей:

Положите один жетон щита на один из ваших кораблей.

Выберите один корабль из запасной стопки и возьмите его в руку. Также возьмите один жетон «+1 корабль» и положите его рядом с собой. Перемешайте корабли запасной стопки.

Уберите три жетона мин с любых клеток поля по вашему выбору.

Положите два жетона мин и один жетон фальшивой мины (не приносит 2 штрафных очка).

Сделайте четыре выстрела по четырём прилегающим клеткам.

Сделайте два выстрела по горизонтали (оба выстрела в одном и том же направлении или в разных).

Сделайте два выстрела по диагонали (оба выстрела в одном и том же направлении или в разных).

Вы можете выложить этот корабль на один из боевых кораблей соперника, на котором нет щита. Вы обязаны соблюдать остальные правила выкладывания кораблей (см. «ПРАВИЛА ВЫКЛАДЫВАНИЯ КОРАБЛЕЙ» на стр. 6).

В конце игры получите по 1 победному очку за каждый ваш боевой корабль, находящийся на прилегающей к этому кораблю клетке.

В конце игры получите по 1 победному очку за каждый щит на ваших кораблях (включая постоянные щиты на наёмных кораблях).

В конце игры получите по 1 победному очку за каждую комбинацию из трёх или четырёх кораблей с одинаковыми номерами.

ВАРИАНТ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Во время подготовки игроки одновременно выбирают, как расположить планшеты моря. Как только игроки собрали игровое поле, первый игрок может повернуть или переложить один из своих планшетов. Поле по-прежнему должно оставаться прямоугольником 6 на 7 клеток.

Если первый игрок воспользовался такой возможностью, то он не получает жетон щита в начале игры.

БЛАГОДАРНОСТИ

Стефания и Марко: «Прежде всего, мы хотели бы поблагодарить свою дочь Алессандру и сына Якопо. Они самыми первыми тестируют наши игры, и их мнение для нас очень важно. Также спасибо за поддержку и ценные советы всем нашим друзьям, кто тестировал разные варианты этой игры. И, наконец, огромное спасибо Анне-Катарине и Димитрию за проделанную работу и время, проведённое вместе».

Анна-Катарина и Димитрий: «Большое спасибо нашим друзьям! Это было настоящее приключение! Отдельная благодарность Стефании и Марко – работать с вами большая честь!»

Авторы игры: Стефания Никколини
и Марко Канетта

Иллюстратор: Иван Никулин

Верстка и логотип: Анастасия Дурова

Редакторы: Анастасия Ермакова,
Дмитрий Рудев

Отдельная благодарность
Александр Пешкову и Екатерине
Плужниковой



ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛАСЬ ЭТА ИГРА,
ЗАГЛЯНИТЕ НА САЙТ КОМПАНИИ
«СТИЛЬ ЖИЗНИ» WWW.LIFESTYLELTD.RU –
ТАМ ВЫ НАЙДЁТЕ МНОЖЕСТВО ДРУГИХ
ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ!

