

МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Второй Мировой войны

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение	1 стр.	Результат атаки	8 стр.
2. Состав игры	2 стр.	Уничтоженный корабль	8 стр.
Игровые карточки	2 стр.	6. Описание карточек «Боевые	8 стр.
Карточки «Корабли»	2 стр.	действия»	
Карточки «Боевые действия»	3 стр.	7. Воздушные атаки	12 стр.
3. Начало игры	4 стр.	Авианосцы и воздушное	12 стр.
4. Порядок хода	5 стр.	прикрытие	
4.1. Реорганизация флота	5 стр.	Воздушный налет	12 стр.
4.2. Подготовка к атаке	5 стр.	Воздушное прикрытие	13 стр.
4.3. Атака	6 стр.	8. Подводные лодки	13 стр.
4.4. Обновление карточек «Боевые	6 стр.	9. Победа в игре	14 стр.
действия», находящихся у игрока		10. Пример хода игры	14 стр.
5. Правильное выполнение атаки	6 стр.	11. Дополнительные правила	16 стр.
Указание цели	6 стр.	11.1. Игра в несколько туров	16 стр.
Защита	7 стр.	11.2. Командная игра.	16 стр.

1. ВВЕДЕНИЕ

«Морские сражения Второй Мировой войны» - это очень быстрая и захватывающая настольная карточная игра, в которой участники смогут разыграть морские битвы с участием кораблей времен Второй Мировой войны.

Каждый игрок управляет флотом, который состоит из кораблей и подводных лодок и принадлежит одному из шести государств, участвовавших в войне: СССР, Германия, Великобритания, Италия, Япония и Соединенные Штаты Америки.

Цель каждого игрока – максимально эффективно используя возможности своего флота, потопить корабли противников.

У игроков есть два типа игровых карточек: «Корабли» и «Боевые действия». Из первых игрок формирует свой флот; а вторые использует во время игры для атаки, защиты и усиления своих кораблей.

Игра предназначена для 2-6 игроков.



2. СОСТАВ ИГРЫ

В состав игры «Морские сражения Второй Мировой войны» входят:

- 180 игровых карточек (78 карточек «Корабли» и 102 карточки «Боевые действия»);
- 6 игровых кубиков;
- 1 правила.

2.1. Игровые карточки

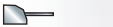
В игре «Морские сражения Второй Мировой войны» существует два типа игровых карточек: карточки «Корабли» и карточки «Боевые действия».

2.1.1. Карточки «Корабли»

Карточки «Корабли» используются для формирования флота игрока и совершения атак по кораблям противника, одновременно они являются и мишенями для кораблей других игроков. К этому типу относятся все карточки с изображением кораблей, а также карточки с изображением подводных лодок.

Обозначения на карточках «Корабли»

• Тип вооружения корабля (1) – обозначает, какими именно орудиями оснащен корабль. Для атаки по кораблям противника необходимо учитывать тип вооружения корабля и использовать соответствующие ему карточки «Боевых действий» (тип орудий и характеристика карточки должны совпадать):

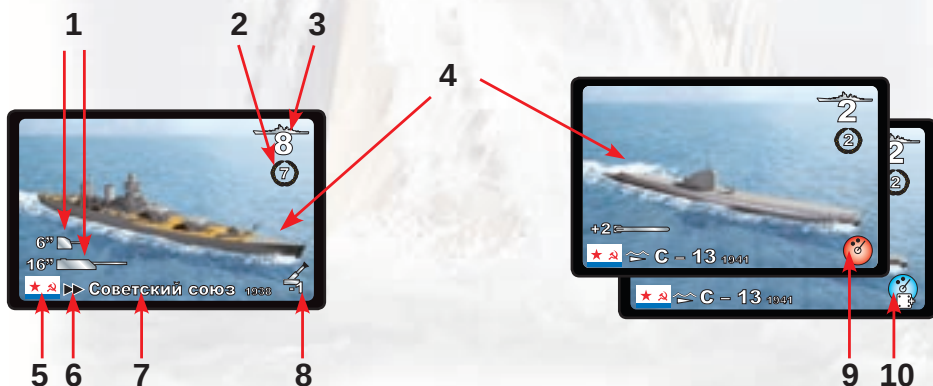
-  большой калибр
-  малый калибр
-  торпедное вооружение

• Победные очки (2) – именно столько очков сможет получить игрок, если ему удастся потопить этот корабль. Игрок, который первым наберет 25 очков, становится победителем.

• Показатель прочности корабля (3) – если корабль получил повреждения, которые равны или в сумме превосходят этот показатель, считается, что он затонул.

• Изображение корабля (4)

• Национальный флаг (5) – указывает, к флоту какого государства принадлежит корабль. Все корабли и подводные лодки флота игрока должны принадлежать одному государству.



- Класс корабля (6)
- Название корабля (7)
- Особенности (8) - некоторые корабли обладают особыми возможностями, влияющими на их оборонительные и наступательные характеристики. Эти возможности обозначены на карточках специальными символами.
- Активное (9) / пассивное (10) состояние – только для карточек подводных лодок. В активном состоянии подводная лодка может атаковать; в пассивном - становится гораздо менее уязвима для противника.

- ▶▶ – Линкор
- ◼◼◼◼ – Тяжелый авианосец
- ◼ – Эсминец
- ▷ – Легкий крейсер
- ▷▷ – Линейный крейсер
- ◼◼◼ – Легкий авианосец
- ◻ – Патрульное судно
- ◻◻ – Подводная лодка
- ▶ – Тяжелый крейсер

2.1.2 Карточки «Боевые действия»

В игре представлены четыре типа карточек «Боевые действия» в зависимости от фазы хода, когда карточка может быть использована (см. Порядок хода 4.0):

- ✚ – реорганизация флота
- ⚡ – подготовка к атаке
- ☀ – атака
- ☂ – защита

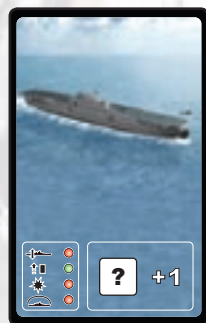
Зеленая отметка, стоящая напротив символа фазы хода, обозначает, когда может быть использована данная карточка. Каждая карточка действует только один ход и только в свою фазу.

Исключение: карточки «Боевые действия: защита». Во время своего хода игрок может использовать карточки первых трех фаз хода (реорганизация, подготовка к атаке, атака); карточки «Боевые действия: защита» игрок может использовать при защите своего флота от атак противника, т.е. не во время своего хода.

После того как карточка «Боевые действия» была разыграна, она убирается из игры.



Реорганизация
флота



Подготовка
к атаке



Атака



Защита

3. НАЧАЛО ИГРЫ

Каждый из участников игры должен выбрать, за какое государство он будет играть: СССР, Германия, Великобритания, Италия, Япония или Соединенные Штаты Америки. После этого каждый игрок из карточек «Корабли» своего государства взакрытую (т.е. не показывая другим игрокам) формирует свой начальный флот. Общая сумма победных очков кораблей, входящих в начальный флот игрока, должна быть равна 25 (количество победных очков, которое приносит каждый корабль, указано на его карточке).

Оставшиеся карточки своих кораблей (т.е. принадлежащие государству, за которое он сражается) игрок должен сложить взакрытую рядом с собой в стопку – эти корабли будут его подкреплением во время игры (стопка карточек резерва).

Игрок, который будет ходить первым, определяется броском кубика: тот, у кого выпадет большее значение, получает право первого хода, он же первым выкладывает свой флот на стол. Далее по часовой стрелке свои флоты открывают и другие игроки.

Карточки «Корабли» выкладываются в ряд перед игроком. По желанию игрок может сформировать один, два или три ряда кораблей в своем флоте, но не больше. Игрок не может объявить, что его корабль находится в третьем ряду, если в его флоте нет второго ряда. Ряд может состоять из одного или нескольких кораблей. Карточки подводных лодок размещаются в стороне от основного флота, т. к. подводные лодки ни в один из рядов входить не могут.



1 – первый ряд

2 – второй ряд

3 – третий ряд

4 – подводная лодка (не входит ни в один из рядов)

Затем каждый игрок получает по 7 карточек «Боевые действия». Карточки раздаются взакрытую. Игроки должны держать карточки в руках, не показывая их друг другу. Оставшиеся карточки «Боевые действия» складываются закрытой стопкой, которая располагается в центре игрового стола – из этой стопки игроки в конце своего хода будут брать карточки взамен разыгранных (игровая колода карточек).

После этого начинается игра: игроки ходят по очереди, по направлению движения часовой стрелки, начиная с игрока, которому выпало ходить первым. Во время игры эта последовательность не меняется. Во время своего хода игрок может атаковать флот любого противника или нескольких противников одновременно.

Игрок, который первым сможет набрать 25 победных очков, становится победителем.

Пример расположения карточек на столе в игре для 3 участников



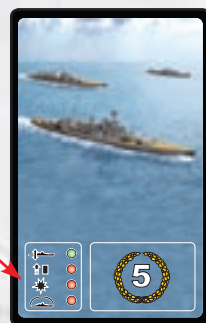
- 1 – разыгранные карточки «Боевые действия»
2 – стопка карточек резерва каждого из игроков
3 – игровая колода карточек «Боевые действия»

4. ПОРЯДОК ХОДА

Каждый ход игрока делится на несколько фаз:

1. Реорганизация флота
2. Подготовка к атаке
3. Атака:
 - А) указание цели;
 - Б) защита;
 - В) результат атаки.
4. Обновление набора карточек «Боевые действия» у игрока

Порядок хода



4.1 Реорганизация флота

Игрок может перемещать карточки своих корабле из одного ряда в другой. В ряду должен быть хотя бы один корабль, для того чтобы можно было организовать следующий за ним ряд.

Также во время этой фазы игрок, перевернув карточку подводной лодки, может поменять ее состояние (активное или пассивное).

Игрок может использовать карточки «Боевые действия: реорганизация».

4.2 Подготовка к атаке

Игрок может разыграть карточки «Боевые действия: подготовка к атаке», но при этом он однозначно указывает противникам, какими кораблями он будет действовать в этот ход. Карточки «Боевые действия: подготовка к атаке» можно использовать с любым кораблем флота игрока или подводной лодкой в активном состоянии. Выбранные игроком корабли и подводные лодки в этот ход уже не могут

использовать какие-либо другие карточки «Боевые действия» (подготовка к атаке или атака).

Карточки «Боевые действия: подготовка к атаке» кладутся перед флотом игрока.

Действие карточек «Боевые действия: подготовка к атаке» продолжается до начала следующего хода игрока, после чего они сразу убираются из игры. Игрок может использовать каждую из этих карточек один раз во время хода каждого из противников.

4.3 Атака

Во время этой фазы игрок использует карточки «Боевые действия: атака» и совершает воздушные атаки кораблей противника со своих авианосцев.

Каждая атака делится на:

- А) указание цели - игрок объявляет, какие корабли противника он собирается атаковать;
- Б) защита – атакованный игрок может использовать свои карточки «Боевые действия: защита»;
- В) результат атаки – атаковавший игрок выясняет, насколько успешными оказались атаки, которые он провел.

4.4 Обновление карточек «Боевые действия», находящихся у игрока

В конце своего хода игрок может выбрать любое количество карточек «Боевые действия» из тех, что находятся у него на руках, и отказаться от них – карточки убираются из игры и складываются в стопку разыгранных карточек.

Затем игрок из игровой колоды карточек «Боевые действия» берет столько карточек, чтобы на руках у него снова их было 7.

Если игровая колода карточек «Боевые действия» закончилась, то уже разыгранные карточки тщательно перемешиваются и вскрытую кладут в центр игрового поля – это новая игровая колода карточек.

5. ПРАВИЛЬНОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ АТАКИ

5.1 Указание цели

Игрок может использовать все карточки «Боевые действия: атака», которые у него есть на руках.

После того как карточки «Боевые действия: атака», которые решает использовать игрок, выложены на игровой стол, игрок объявляет, какие корабли и из каких орудий произведут залп. Каждый тип орудия, у одного корабля, может быть использован только один раз за ход.

Для использования карточки «Боевые действия: атака» атакующий корабль должен иметь на борту тип орудия, соответствующий карточке.

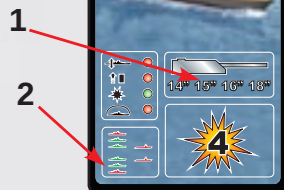
Например: карточка «Боевые действия: атака - залп большого калибра 14",15",16", 18"» - может быть использована только для корабля, у которого на борту есть орудия 14",15",16" или 18" калибра.

Некоторые карточки «Боевые действия: атака» имеют дополнительные условия использования, касающиеся рядов, в которых должны находиться атакующий и атакуемый корабли, а также атаки подводной лодки противника.

14" калибр орудий



1 - Требуется 14", 15", 16" или 18" калибр орудий корабля, который будет атаковать с помощью этой карточки.
2 – условия использования: внизу - флот атакующего игрока, сверху - флот игрока, по которому производится атака. Зеленым отмечено, из какого ряда и по кораблю в каком ряду может быть совершена атака с помощью этой карточки.



Также в игре есть несколько специальных карточек, которые требуют для совершения атаки одновременного использования нескольких типов орудий, например, 4" или 5" калибр двух разных кораблей из первого ряда флота игрока.

Карточки «Боевые действия: атака» игрок должен выкладывать на карточки кораблей, по которым он стреляет.

5.2 Защита

Атакованный игрок имеет возможность отразить атаку и защитить свои корабли. Он может объявить о намерении использовать заранее выложенные карточки «Боевые действия: подготовка к атаке» или разыграть имеющиеся у него на руках карточки «Боевые действия: защита».

Некоторые карточки кораблей имеют в нижнем правом углу символ «Зенитные орудия». Если такой корабль подвергся атаке противника с воздуха (воздушная атака с берега или налет с авианосца), то из силы атаки (выпавшее на кубике значение) необходимо вычесть мощь зенитных орудий (указана рядом с их символом).



Зенитные орудия и их мощь

Например: Игрок совершает воздушную атаку на корабль противника, выпавшее на кубике значение – 4. Если бы на корабле не было зенитных орудий, то налет был бы удачным. Но на борту корабля они есть, и их мощь равна «1», поэтому для того чтобы атака была успешна и нанесла урон противнику, на кубике должно было бы выпасть 5 или 6.

Если игрок атаковал нескольких противников в свой ход, то защищающиеся игроки используют свои карточки «Боевые действия: защита» и подсчитывают результаты атак по очереди по часовой стрелке.

Карточки «Боевые действия: подготовка к атаке», использованные во время защиты, остаются в игре до начала следующего хода их владельца.

5.3. Результат атаки

Атаки, которые не были остановлены защищающимся игроком, достигают цели и наносят кораблям противника повреждения.

Во время проведения некоторых атак (например, воздушная атака с берега или запуск торпеды) требуется удачно бросить кубик, чтобы атака достигла цели.



Количество очков повреждений атакованного корабля на разыгранной карточке «Боевые действия»

Карточка атакованного корабля

Если атака оказалась успешной, но ее силы не хватило на то, чтобы полностью уничтожить корабль противника, то считается, что он получил повреждения равные количеству очков, указанному на разыгранной карточке «Боевые действия». Эта карточка кладется

под карточку атакованного корабля так, чтобы все игроки могли видеть, сколько повреждений у корабля.

Все атаки на корабль проходят одновременно, хотя подсчет очков происходит по отдельности.

5.4. Уничтоженный корабль

Корабль считается уничтоженным, если сумма очков его повреждений станет равна или превысит показатель его прочности.

Например: корабль «Бисмарк» считается уничтоженным, как только сумма очков его повреждений станет равна 11.

Игрок, которому удалось потопить корабль противника, берет себе его карточку и кладет ее в открытую рядом со своей стопкой «резерв». По уничтоженному кораблю атаки наноситься не могут.

Игроки имеют право посмотреть в любой момент карточки уничтоженных кораблей друг у друга.

После подведения результатов атаки игрок должен проверить заполненность рядов в своем флоте: если в каком-либо ряду был уничтожен последний корабль, то на его место должен быть перемещен корабль из следующего ряда (т.е. корабль из третьего ряда переставляется во второй).

Во время атаки корабли никогда не покидают рядов, в которых они находились на момент ее начала.

6. ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК «БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ»

Основной залп

Карточка может быть использована во время фазы «Атака».

В игре представлены два типа карточек «Основной залп»:

- Карточки для кораблей с орудиями 11", 12" и 13" калибра основной батареи;
- Карточки для кораблей с орудиями 14", 15", 16" и 18" калибра основной батареи.

Какие калибры основной батареи должны быть на корабле, для того чтобы с ним

можно было использовать конкретную карточку «Основной залп», указано на самой карточке. Атакующий корабль, использующий карточку «Основной залп», должен находиться в первом или во втором ряду; атаковать можно корабли противника, которые также расположены в первом или втором ряду, что обозначено в нижнем левом углу карточки. Игрок может атаковать любым кораблем из первого или второго ряда любой корабль противника в первом или втором ряду.

Количество очков повреждений, которое получит корабль при успешной атаке, указано на карточке.

Залп малым калибром

Карточка может быть использована во время фазы «Атака».

В игре представлены четыре типа карточек «Залп малым калибром»:

- Карточки для кораблей с орудиями 4"или 5" калибра
- Карточки для кораблей с орудиями 6"или 8" калибра
- Карточки для двух кораблей с орудиями 4"или 5" калибра
- Карточки для двух кораблей с орудиями 6"или 8" калибра

Какие малые калибры должны быть на корабле, для того чтобы с ним (с ними) можно было использовать конкретную карточку «Залп малым калибром», указано на самой карточке.

Карточки «Залп малым калибром» используются по тем же правилам, что и карточки «Основной залп». Главное отличие - атакующий корабль должен находиться в первом ряду, а стрелять он может только по кораблю противника в первом ряду.

Запуск торпеды

Карточка может быть использована во время фазы «Атака».

Для использования такой карточки корабль или подводная лодка должны иметь на борту торпедное вооружение, что обозначено соответствующим символом.



Торпедное вооружение и его мощь

Осуществить запуск торпеды можно, только если корабль находится в первом ряду; его целью может стать корабль противника только в первом ряду.

Для запуска торпеды подводная лодка должна быть в активном состоянии, при этом она может атаковать любой корабль противника вне зависимости от того, в каком ряду он находится. Подводная лодка не может стрелять по подводной лодке противника.

После того как противник использовал все свои возможности для защиты, атакующий игрок проверяет успешность торпедной атаки. Для этого он бросает кубик; выпавшее значение необходимо прибавить к показателю мощности торпедного вооружения (цифра рядом с символом «Торпедное вооружение» на карточке корабля). Если полученная сумма равна или больше 5, значит, атака прошла успешно, и корабль противника получил повреждения, обозначенные на карточке «Запуск торпеды».

Атака глубинными бомбами

Карточка может быть использована во время фазы «Атака».

Для использования этой карточки на корабле должно быть торпедное вооружение (обозначено специальным символом на карточке корабля), а сам корабль должен находиться в первом ряду. Корабль, удовлетворяющий этим условиям, может

атаковать любую подводную лодку противника.

После атаки глубинными бомбами подводная лодка сразу же получает повреждения, обозначенные на карточке этой лодки, т.е. она автоматически считается уничтоженной.

Воздушная атака с берега

Карточка может быть использована во время фазы «Атака».

В игре представлены несколько типов карточек «Воздушная атака с берега»: главное отличие – количество атак, которое позволяет провести одна карточка. Сколько именно атак дает карточка, указано на ней с помощью специальных обозначений: x1, x2 или x3 – одна, две или три атаки соответственно. Карточки могут быть использованы против кораблей и подводных лодок противника.

Игрок выбирает корабль или подводную лодку противника для атаки. Ряд, в котором располагается корабль противника, определяет значение, которое должно выпасть на кубике для успешной атаки (сколько именно должно выпасть на кубике для успешной атаки указано на самой карточке). Для обозначения целей атаки на карточки кораблей противника необходимо положить игровые кубики так, чтобы на их верхней грани было значение, обеспечивающее успешную атаку.

Например: В соответствии с указанием карточки «Воздушная атака с берега» атака будет считаться успешной, если на кубике выпадет 5 или 6. На верхней грани кубика, лежащего на карточке цели, должно быть 5.

Если значение, выпавшее на кубике, равно или больше указанного на карточке «Воздушная атака с берега», то корабль противника уничтожен, и игрок, проводивший атаку, забирает себе его карточку.

Если карточка «Воздушная атака с берега» позволяет провести несколько атак, то игрок может выбрать для каждой из них разные цели или все их использовать для уничтожения одного корабля противника.

Неожиданная атака

Карточка может быть использована во время фазы «Атака».

Игрок, против которого была использована эта карточка, должен убрать из игры все свои выложенные карточки «Реорганизации флота» и карточки «Подготовка к атаке».

Планирование

Карточка может быть использована во время фазы «Подготовка к атаке».

Карточка кладется перед флотом игрока, что дает ему возможность один раз за ход добавить 1 очко к значению, выпавшему на кубике во время его броска или во время броска противника. Перед тем как бросить кубик, игрок должен объявить, что он использует карточку «Планирование».

Карточка убирается из игры, как только ход возвращается к игроку.

Если у игрока есть несколько карточек «Планирование», он может добавить дополнительные очки как к разным броскам, так и к одному.

Промак

Карточка может быть использована во время фазы «Подготовка к атаке» или «Защита».

При использовании карточки во время фазы «Подготовка к атаке» игрок получает право остановить одну любую атаку противника, которая проводится с помощью карточки «Основной залп». Карточка может быть разыграна один раз за ход каждого

противника. Как только ход возвращается к игроку, она должна быть убрана из игры.

Игрок также может разыграть эту карточку во время фазы «Защита». Для этого карточка должна находиться у него на руках во время атаки противника. Одна карточка позволяет отразить одну атаку противника с использованием "Основного залпа".

Броня

Карточка может быть использована во время фазы «Подготовка к атаке» или «Защита».

Карточка используется точно так же, как и карточка «Промач», но позволяет отразить атаку, которая проводится с помощью карточки «Залп малым калибром».

Сопровождающий корабль

Карточка может быть использована во время фазы «Подготовка к атаке» или «Защита».

При использовании карточки во время фазы «Подготовка к атаке» игрок получает право перенаправить один выстрел противника с одного своего кораблей на другой свой корабль, находящийся в том же ряду, что и атакованный. Карточка может быть разыграна один раз за ход каждого противника. Как только ход возвращается к игроку, она должна быть убрана из игры.

Игрок также может разыграть эту карточку во время фазы «Защита». Для этого карточка должна находиться у него на руках во время атаки противника. Карточка позволяет перенаправить выстрел противника с одного из защищаемых кораблей на другой корабль флота игрока, но находящийся в одном ряду с атакованным.

Карточка «Сопровождающий корабль» не может быть использована для переноса атаки с корабля на подводную лодку и не влияет на атаки, направленные на подводные лодки игрока.

Маленькая цель

Карточка может быть использована во время фазы «Защита».

Карточка позволяет игроку отразить одну атаку по кораблю или подводной лодке, показатель прочности которой равен «4» или меньше.

Маневр уклонения

Карточка может быть использована во время фазы «Защита».

Карточка позволяет игроку избежать одной любой атаки противника.

Отступление

Карточка может быть использована во время фазы «Реорганизация флота».

Карточка кладется перед флотом игрока, что дает ему возможность убрать 1-3 разыгранные карточки «Боевые действия», которые отмечают количество очков повреждений у его кораблей, при этом игрок должен пропустить свою атаку.

Пока карточка находится в игре, флот игрока не может быть атакован.

Карточка убирается из игры, как только ход возвращается к игроку.

Подкрепление

Карточка может быть использована во время фазы «Реорганизация флота».

Игрок из своей стопки карточек «резерв» (карточки кораблей, которые не вошли в его начальный флот) может взять себе дополнительные корабли и подводные лодки и сразу же ввести их в свой флот. Сколько дополнительных кораблей может взять игрок, определяется суммой очков, которую дает данная карточка. Нельзя взять себе

кораблей на сумму большую, чем обозначена на карточке «Подкрепление».

Игрок может использовать одновременно несколько карточек «Подкрепление», для того чтобы пополнить свой флот более сильным кораблем. Если после пополнения флота у игрока остаются очки, данные карточкой «Подкрепление», они «сгорают».

Например: игрок решает использовать карточку «Подкрепление», которая дает ему 3 очка, он пополняет свой флот кораблем стоимостью 2 очка, оставшееся 1 очко «сгорает».

После размещения новых кораблей игрок может реорганизовать свой флот, перемещая карточки кораблей из одного ряда в другой и удаляя или добавляя новые ряды, также он может изменить состояние своих подводных лодок.

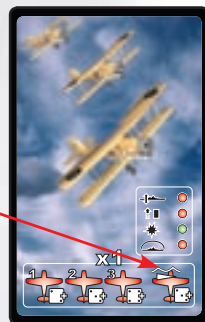
7. ВОЗДУШНЫЕ АТАКИ

Игрок может совершать воздушные атаки как со своего авианосца, так и с берега при помощи соответствующих карточек «Боевые действия». Воздушные атаки дают очень хорошие шансы уничтожить корабль противника. Для защиты своего флота от воздушных атак игрок должен воспользоваться воздушным прикрытием. Для проведения воздушных атак и защиты от них игрокам необходимо бросить кубик и сравнить выпавшие значения с условиями на карточках.



Значения, при выпадении на кубике которых будут уничтожены корабли первого, второго или третьего рядов соответственно

Значение, при выпадении на кубике которого будет уничтожена подводная лодка



7.1 Авианосцы и воздушное прикрытие

Авианосцы, которые входят в состав флота игрока, могут проводить воздушные налеты по кораблям противника или защищать корабли игрока от атак с помощью воздушного прикрытия. В игре представлены два типа авианосцев: тяжелый и легкий.



Тяжелый авианосец



Легкий авианосец

7.2 Воздушный налет

Каждый авианосец игрока во время фазы «Атака» может провести один воздушный налет на корабли противника. Для воздушного налета с авианосца не требуется использование каких-либо карточек «Боевые действия», игрок просто должен бросить кубик. Значение, которое должно выпасть на кубике для того, чтобы налет был удачный, указано на карточке авианосца и зависит от ряда, в котором находится атакованный корабль. После того как игрок объявил, какой корабль противника

подвергнется воздушному налету, на карточку этого корабля необходимо положить кубик так, чтобы на его верхней грани было необходимое для успешной атаки значение.

Если для удачного налета необходимо значение «7» или больше, игрок должен воспользоваться карточкой «Боевые действия: планирование».

Например: в соответствии с указанием на карточке авианосца воздушный налет будет успешным, если на кубике выпадет 6 или больше. На верхней грани кубика, лежащего на карточке цели, должно быть 6.

Если на кубике игрока выпало значение большее или равное тому, что указано на карточке авианосца, то корабль противника считается уничтоженным и игрок может забрать его карточку себе.

7.3 Воздушное прикрытие

Игрок также может использовать авианосцы для воздушного прикрытия своего флота от воздушных атак противника с берега или других авианосцев.

Для этого игрок должен объявить о том, что использует воздушное прикрытие во время фазы «Защита». На карточках авианосцев есть специальный символ, указывающий на возможность воздушного прикрытия и его надежность.

Перед тем как бросить кубик, игрок должен объявить, от какой воздушной атаки противника он хочет защититься. Для того чтобы воздушная атака противника была остановлена, на кубике должно выпасть значение равное или больше, чем надежность воздушного прикрытия данного авианосца.

Если у игрока во флоте находится сразу несколько авианосцев, он может защититься от нескольких воздушных атак или при неудаче еще раз попытаться остановить одну и ту же атаку противника. Кубик необходимо бросить для каждой проверки успешности воздушного прикрытия.

Надежность
воздушного
прикрытия



8. ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ

Подводные лодки игрока могут находиться в активном или пассивном состоянии (разные стороны одной карточки). Во время фазы «Реорганизация флота» игрок может поменять состояние своей подводной лодки.

Для того чтобы подводная лодка могла атаковать или использовать карточку «Подготовка к атаке», она должна находиться в активном состоянии.

Если игрок решает, что его подводная лодка не будет атаковать в этот ход, то ее можно перевести в пассивное состояние, чтобы позволить повысить ее защиту.

Подводные лодки в пассивном состоянии обладают возможностью тихого хода, что отмечено на карточке особым символом, также рядом указана дальность тихого хода. Каждый раз, когда подводную лодку в пассивном состоянии атакуют, игрок во время фазы «Защита» может попытаться уйти от атаки. Для этого ему необходимо бросить кубик: если выпавшее значение равно или больше, чем дальность тихого хода подводной лодки, то атака противника считается неудавшейся.



Активное состояние

Пассивное состояние
и дальность тихого
хода лодки



9. ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок, который первым сможет собрать карточки кораблей противника на 25 очков, становится победителем игры.

10. ПРИМЕР ХОДА ИГРЫ

Иван, Денис и Михаил начали игру втроем. Иван выбрал флот Германии, Денис - флот Италии, Михаил - японский флот.

Михаил ходит первым. Он выбирает следующую расстановку кораблей в своем флоте:

- Первый ряд – корабли «Микума» и «Кассии»;
- Второй ряд - корабли «Ямато» и «Кагеро»;
- Третий ряд – корабль «Сёхо»;
- Подводная лодка I-174 в пассивном состоянии вне рядов.

На руках у Михаила 7 карточек «Боевые действия»: «Залп малым калибром 5» (1 очко), «Основной калибр 12» (2 очка), «Основной калибр 18» (4 очка), «Запуск торпеды» (4 очка), «Воздушная атака с берега x2», «Промых», «Подкрепление» (3 очка).

Михаил начинает свой ход с фазы «Реорганизации флота»: он переводит корабль «Кагеро» из второго ряда в первый и изменяет состояние подводной лодки (теперь она в активном состоянии). Также он использует карточку «Подкрепление» и пополняет свой флот кораблем «Симакадзе» во втором ряду, стоимость которого составляет только 2 очка. Т.к. карточка «Подкрепление» позволяла использовать для пополнения флота 3 очка, но корабля такой стоимости в стопке карточек «резерв» у игрока нет, то 1 очко «сгорает». Сама карточка «Подкрепление» убирается из игры в стопку разыгранных карточек.

Затем следует фаза «Подготовка к атаке». Михаил объявляет, что корабль «Симакадзе» будет использовать карточку «Боевые действия: Промых», и кладет ее перед своим флотом лицевой стороной вверх. Карточка будет действовать, пока ход снова не вернется к Михаилу.

Пришло время для фазы «Атака». Карточки «Боевые действия: атака» Михаил раскладывает на карточках своих кораблей так, чтобы другие игроки могли видеть, что они соответствуют возможностям кораблей (тип используемых орудий совпадает). Карточку «Залп малым калибром 5» будет использовать «Кагеро», карточку «Основной залп 12» - «Микума», карточку «Основной залп 18» - «Ямато», карточку «Запуск торпеды» - подводная лодка на I-174. Карточку «Воздушная атака с берега x2» Михаил кладет на стол рядом со своим флотом.

После этого Михаил указывает корабли противников, которые станут целями для его атак: карточка «Залп малым калибром 5» кладется на корабль Дениса в первом ряду «Капитани Романи», карточка «Основной залп 12» - на корабль Ивана

в первом ряду «Шнелльбот», карточка «Основной залп 18"» - на корабль Ивана во втором ряду «Бисмарк», карточка «Запуск торпеды» - на корабль Дениса в третьем ряду «Литторио». Затем Михаил объявляет об использовании карточки «Воздушная атака с берега». Карточка позволяет провести 2 атаки, их целями становятся корабль Дениса в первом ряду «Ализео» и корабль Ивана «Бисмарк». На карточки этих кораблей Михаил должен положить кубики так, чтобы на их верхних гранях были значения, которые позволили бы считать воздушные атаки успешными: для «Ализео» это значение «3», для «Бисмарка» - «5». Корабль «Бисмарк» находится во втором ряду, поэтому обычно для успешной воздушной атаки с берега достаточно, если на кубике выпадет 4, но на «Бисмарке» есть зенитные орудия мощностью «1», и это надо учитывать.

Также Михаил объявляет, что собирается провести воздушный налет со своего авианосца «Сёхо» против корабля Ивана Т-13. Для того чтобы налет был успешным, на кубике должно выпасть 6, поэтому на карточку корабля Т-13 кладется кубик, на верхней грани которого 6.

После того как Михаил закончил все свои действия, связанные с атакой кораблей противника, Иван и Денис получают возможность использовать свои карточки «Боевые действия: защита», чтобы остановить его атаки.

Денис использует карточку «Боевые действия: броня» для того, чтобы остановить залп малого калибра 5", после этого обе карточки откладываются в стопку разыгранных карточек. Запуск торпеды ему остановить нечем, поэтому он просто ждет результата атаки.

Иван пытается остановить воздушную атаку с берега по «Бисмарку», используя возможность воздушного прикрытия, которую ему предоставляет его авианосец «Граф Цеппелин». Для этого он бросает кубик: чтобы атаку удалось остановить, должно было выпасть «5», но выпадает только «3». Не желая потерять «Бисмарк», Иван решает использовать одну из своих карточек «Боевые действия: защита» - он выбирает «Маневр уклонения»: кубик, обозначающий цель, убирается с карточки корабля, сама карточка «Маневр уклонения» откладывается в стопку разыгранных карточек.

Затем Иван использует карточку «Сопровождающий корабль» для того, чтобы перенаправить атаку большого калибра 18" с «Бисмарка» на другой свой корабль - Т-13, который также находится во втором ряду. И сразу же после этого он разыгрывает карточку «Маленькая цель» для корабля Т-13, что позволит ему избежать залпа калибра 18". Обе карточки, которые использовал Иван для защиты своего корабля, откладываются в стопку разыгранных карточек.

Атаке 12" основного калибра Ивану уже нечего противопоставить, его корабль «Шнелльбот» уничтожен, и Михаил забирает себе карточку этого корабля. Карточка «Основной залп 12"» откладываются в стопку разыгранных карточек.

На этом игроки заканчивают фазу «Защита», и Михаил может определить результаты своих атак.

Сначала он должен выяснить результат запуска торпеды против корабля Дениса «Литторио». Для этого он бросает кубик: для успешной атаки на кубике должно было выпасть 5 или 6, но следует учитывать, что мощность торпедного вооружения его подводной лодки «3». На кубике выпало 4, общая сумма - 7 (4+3), поэтому торпедная атака оказалась весьма успешной, но корабль не затоплен, т.к. обладает достаточно

высоким показателем прочности. Под карточку корабля «Литторио» кладется разыгранная карточка «Боевые действия: запуск торпеды», которая показывает, что корабль получил 4 очка повреждений.

Затем Михаил выясняет результат воздушной атаки с берега по кораблю «Ализео». Для этого он бросает кубик: для успешной атаки на кубике должно было выпасть 3 или больше, результат его броска – 5. Корабль «Ализео» уничтожен, Михаил забирает его карточку себе. Теперь он должен проверить результат воздушного налета с авианосца против Т-13: для успешного налета на кубике должно было выпасть 6, но выпадает только 4, поэтому эта атака успеха не принесла.

На этом ход Михаила закончен. У него на руках не осталось ни одной карточки «Боевые действия», поэтому ему нечего сбрасывать, он просто берет себе новые 7 карточек из игровой стопки.

11. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Эти правила помогут сделать игру еще более захватывающей.

11.1 Игра в несколько туров

Игра начинается и ведется по основным правилам. Но как только одному из игроков удастся набрать 25 очков, игра останавливается. Очки, набранные каждым из игроков, записываются, и начинается новый тур игры. Игра заканчивается, когда кто-то из игроков наберет 75 очков, он и становится победителем, вне зависимости от того, сколько очков он набирал в каждом туре.

Количество туров в игре не ограничено.

После окончания каждого тура игрок может менять флот государства, за которое он сражается.

11.2 Командная игра

Выбрав такой формат игры, игроки могут объединиться в команды по 2 человека. Игроки одной команды не могут атаковать корабли друг друга, но при защите они имеют возможность помогать друг другу карточками «Боевые действия: защита».

Игроки разных команд за столом должны сидеть через одного, т.е. таким образом, чтобы после хода игрока из одной команды право хода получала другая.

Если в игре принимают участие 2 команды, победителем становится та, которая первой наберет 50 очков; если 3 команды - та, которая наберет 75 очков.

8671

