

I. ПРО ГРУ

«Адмірал» - різнопланова ігрова система, що дозволяє оживити на столі морські баталії Доби Вітрил. Гравці можуть вибирати з декількох варіантів гри (сценаріїв): як тих, які викладені безпосередньо в правилах, так і тих, які можна додатково і безкоштовно завантажити на нашому сайті **www.bombatgame.com**. Також гравці можуть розробити власні сценарії, або вдосконалити наявні, чому дуже сприяє різноманітність компонентів гри, гнучкість правил і можливість самостійно формувати ігрове поле.

Правила ігрової системи розділені на дві частини: перша частина - базові правила, які є загальними для всіх сценаріїв ігрової системи, друга - набір сценаріїв. Базові правила встановлюють, що і як гравці можуть робити, використовуючи свої кораблі - ходити, стріляти, захоплювати кораблі і форти суперника, підривати ворожі кораблі брандерами і багато іншого. Опанувавши їх, гравець може спланувати і виконати кожен свій хід. Сценарії ж встановлюють умови перемоги в тому або іншому варіанті гри, початкову розстановку кораблів і інших ігрових компонентів, а також можуть вводити додаткові правила, унікальні для такого сценарію.

Аби зручніше опанувати правила гри, рекомендуємо спочатку ознайомитися з базовими правилами і спробувати виконати кожну з дій, які там описані. Наприклад, прочитавши про рух кораблів, візьміть один корабель, поставте його на ігрове поле і спробуйте зробити кілька ходів. Далі візьміть два корабля і зробіть те ж саме, щоб краще зрозуміти, що означає можливість управляти протягом одного ходу відразу декількома ігровими фішками. Потім ознайомтеся із правилами стрільби та спробуйте влаштувати невелику морську баталію парою кораблів з кожного боку. Так, крок за кроком, Ви зможете освоїти всі базові правила в процесі гри.

Щоб допомогти Вам швидше розібратися, після окремих розділів базових правил пропонується кілька міні-ігор, зігравши в які Ви зможете на практиці освоїти все прочитане. Якщо ж Вам і так все зрозуміло - просто пропустіть їх.

Після того, як базові правила будуть Вами опановані - можна переходити до вибору сценаріїв. Рекомендуємо починати гру зі сценарію «Перлинні мілини», а потім випробувати всі інші і підібрати такі варіанти гри, які Вам найбільш до вподоби. Добре опанувавши гру, не бійтеся експериментувати, намагайтеся вносити зміни в готові сценарії, розробляйте свої і тоді перед Вами розкриються всі безмежні можливості ігрової системи «Адмірал». Коли ж Ви опануєте гру настільки, що базові правила стануть для Вас занадто легкими - ласкаво просимо на наш сайт, де Ви зможете ознайомитися з більш деталізованими варіантами правил, розрахованими на справжніх фанатів вітрильників.

Якщо правила викликали труднощі, то не поспішайте відправляти ігрову систему на полицю - ми із задоволенням допоможемо Вам розібратися у всіх питаннях. Пишіть нам на електронну пошту або скористайтеся онлайн-чатом на нашому сайті **www.bombatgame.com** - і ми завжди Вам допоможемо.

Сім футів Вам під кілем!

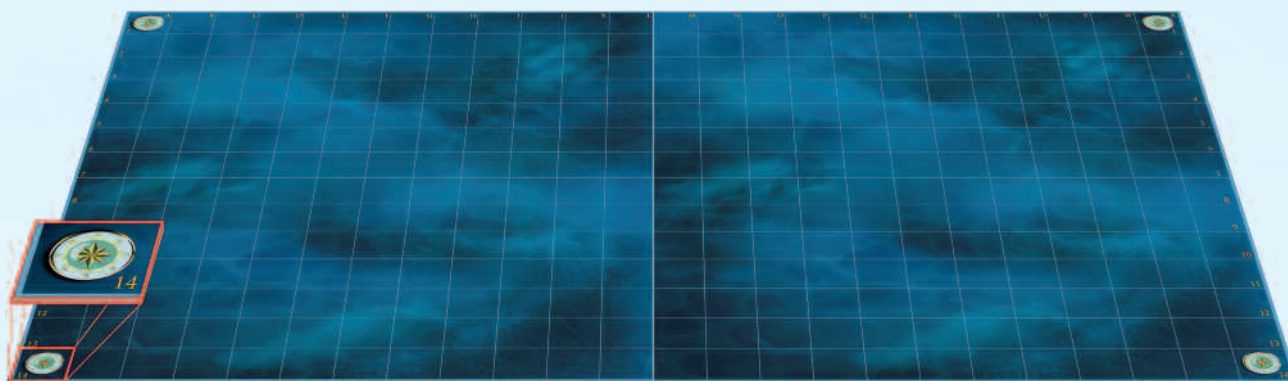
*З повагою,
команда “Бомбат Гейм”*

II. СКЛАД ІГРОВОЇ СИСТЕМИ

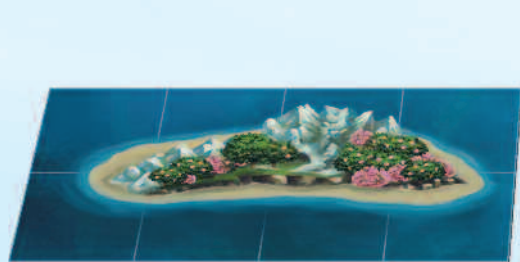
1. Ігрове поле. Містить дві частини, що складаються разом і утворюють єдине поле, на яке нанесена сітка з квадратних клітин.

Довгим краєм поля йде ряд латинських літер, а коротким - цифр. Разом вони використовуються для визначення координат кожної клітини. Це необхідно при використанні мін, а також для того, щоб зафіксувати координати кораблів, якщо гравці ведуть запис ігрової партії.

На кутових клітинах поля нанесені зображення компаса, який показує, де знаходяться сторони світу відносно ігрового поля.



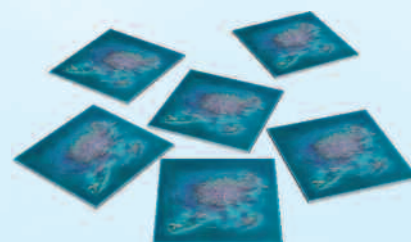
2. Острови і рифи. У набір входить 5 островів двох видів і 6 рифів. Острови і рифи розміщуються на ігровому полі залежно від обраного сценарію або на власний розсуд. При розміщенні островів і рифів їх сітка повинна збігатися з основною сіткою ігрового поля.



Острів 4x2 клітини (3 шт.)



Острів 3x3 клітини (2 шт.)



Рифи (6 шт.)

3. Міни. 6 картонних карток із зображенням круглих морських мін двох кольорів.



Міни (6 шт.)



Королівські порти (2 шт.)



Жетони скарбів (7 шт.)

4. Королівські порти і скарби. У набір входять 2 картки королівських портів під різними прапорами і 7 золотистих карток, що позначають скарби. Оскільки використання цих компонентів передбачено лише в деяких сценаріях, відповідно і правила їх використання викладені там же.

5. Кораблі, цифри-наліпки і прапори. У набір входять 24 мініатюри кораблів чотирьох різних видів - **лінійні кораблі** (лінкори), **галеони**, **бриги** і **фрегати**.

Після того, як кораблі будуть вийняті з коробки, наклейте на кожен з них цифру від одного до шести (цифри для кораблів одного виду не повинні повторюватися) одним з трьох способів: в поглиблення підставки, на боковину підставки, на кормове вітрило. Оберіть той спосіб, який найбільш зручний для Вас. Цифри дозволяють відрізнити один від одного кораблі одного виду і не плутати їхні магнітні картки.



Лінкор
(6 шт.)

Галеон
(6 шт.)

Фрегат
(6 шт.)

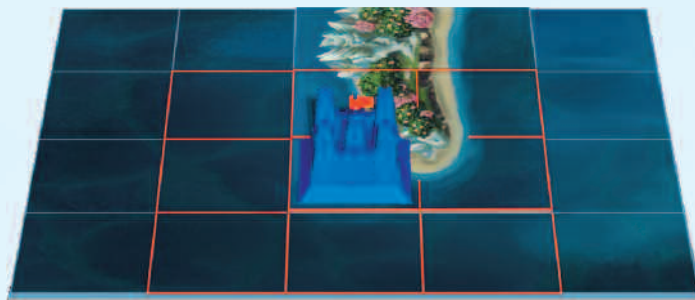
Бриг
(6 шт.)

Цифри-наліпки

Фрегат з наклеєними цифрами

Прапорів в наборі 56, двох різних кольорів - вони одягаються на щогли кораблів і шпилі фортів перед початком гри і використовуються для того, щоб відрізнити між собою кораблі різних гравців. За бажанням гравці можуть змінити колір прапорів, пофарбувавши їх.

6. Форти. У комплект входять чотири мініатюри фортів. Форти є базами гравців, які вони розташовують на ігровому полі. Клітини, що знаходяться поруч з тією, у якій стоїть форт, утворюють його порт.



Форт (4 шт.)

Червоними лініями позначені клітини порту на ігровому полі

7. Флюгер. Використовується для визначення напрямку і сили вітру у грі. Вийміть його компоненти з коробки і складіть їх так, як показано на малюнку.



Флюгер при складанні.

Червоними стрілками позначені напрямки складання деталей



Флюгер у складеному вигляді

8. Картки кораблів і жетони. Кожен корабель має магнітну картку, на якій позначені його вид і номер. Вона містить інформацію про характеристики корабля (кількість клітин, на яку він може ходити і стріляти, кількість пострілів і запас міцності), а також використовується для відміток дій, що виконуються кораблем і отриманих ним пошкоджень. Для відміток використовуються жетони різних кольорів - червоні, зелені та жовті.

Жетони акуратно дістаньте з рамок і покладіть у пакетик



Картки кораблів (24 шт.) і жетони

9. Кубик і пакетики для жетонів і інших дрібних компонентів.

III. БАЗОВІ ПРАВИЛА

1. Загальні принципи гри

1.1. Гра за будь-яким зі сценаріїв складається з **раундів** і **ходів**.

1.2. **Раундом** у грі називається проміжок часу, протягом якого кожен з гравців робить по одному ходу. Раунд закінчується після того, як свій хід зробив гравець, що ходить останнім.

1.3. **Хід** – це проміжок часу, протягом якого всі доступні йому ігрові дії виконує один гравець.

1.4. Під час свого ходу гравець може діяти всіма своїми кораблями, а так само фортами. Тобто, на відміну від шахів, хід може робитися не однією фігурою, а всіма, що є у розпорядженні гравця.

1.5. Гравець може:

- переміщати свої кораблі;
- стріляти своїми кораблями і фортами по кораблях і фортах суперників;
- брати на абордаж кораблі суперника і захоплювати його форти;
- ремонтувати власні кораблі і форти;
- атакувати інших гравців брандерами;
- підривати кораблі суперника на замінованих клітинах.

1.6. Кожен корабель протягом року може і ходити, і стріляти, і проводити абордаж. Щоб не забути, яким кораблем які дії виконувалися під час ходу, на картку кожного корабля перед початком гри викладаються зелені і жовті жетони.

Жетони зеленого кольору (маркер руху), викладаються по 1 штуці на картку кожного корабля, що бере участь у грі.

Жетони жовтого кольору (маркер стрільби) викладаються на картку кожного корабля по кількості пострілів, які він може зробити протягом ходу: **фрегати** і **бриги** - по 1-му жетону, **галеони** - по 2 жетони, **лінкори** - 3 жетони.



1.7. Послідовність своїх дій гравець визначає самостійно, тобто можна спочатку перемістити корабель, а потім стріляти, або навпаки - спочатку вистрілити, а потім переміститися. Можна навіть зробити один постріл у одну ціль, переміститися і зробити наступний постріл вже по іншій (для кораблів, що протягом ходу стріляють кілька разів). Так само можна зблизитися з кораблем суперника, вистрілити у притул, а потім піти на абордаж.

Гра надає гравцеві **повну свободу** як у **виборі** тих дій, які він буде виконувати протягом свого ходу, так і у визначенні їх **послідовності**: що робити спочатку, а що - потім, і яким кораблем. Так, гравець може спочатку перемістити один корабель, потім вистрілити іншим, а потім також вистрілити першим. Щоб не заплутатися, що і який корабель у цьому ході вже робив, а що - ні, всі виконані ним дії фіксуються на картках за допомогою жетонів відміток.

Усі випадки, коли гравець обмежується у своєму виборі, особливо обумовлені у правилах.

2. Підготовка до початку ходу

2.1. Перед початком свого ходу гравець повинен перемістити всі жетони жовтого й зеленого кольорів на картках усіх своїх кораблів на лівий бік карток, як показано на малюнку.

2.2. Жетони червоного кольору прибирати з картки або ігрового поля перед початком ходу не дозволяється.



3. Запас міцності кораблів і фортів та їх знищення

3.1. Запас міцності кожного корабля вказано на його картці під піктограмою, позначеною на малюнку червоним маркером.

3.2. Запас міцності форту дорівнює 5 одиницям.

3.3. За кожне пошкодження, отримане кораблем, на його картку викладається червоний жетон. Форти карток не мають, тому жетони червоного кольору, якими позначають отримані фортами пошкодження, викладаються поруч із фортом.



3.4. Як тільки корабель або форт отримують кількість пошкоджень, що дорівнює їх запасу міцності - корабель вважається знищеним, а форт - зруйнованим.

Знищений корабель гравець прибирає з ігрового поля - його вже не можна повернути у гру.

Зі зруйнованого форту гравець прибирає прапор, а до його основи викладаються 5 червоних жетонів. У порту зруйнованого форту не можна ремонтувати кораблі (але клітини навколо зруйнованого форту продовжують вважатися портом). Також зруйнований форт не може стріляти.

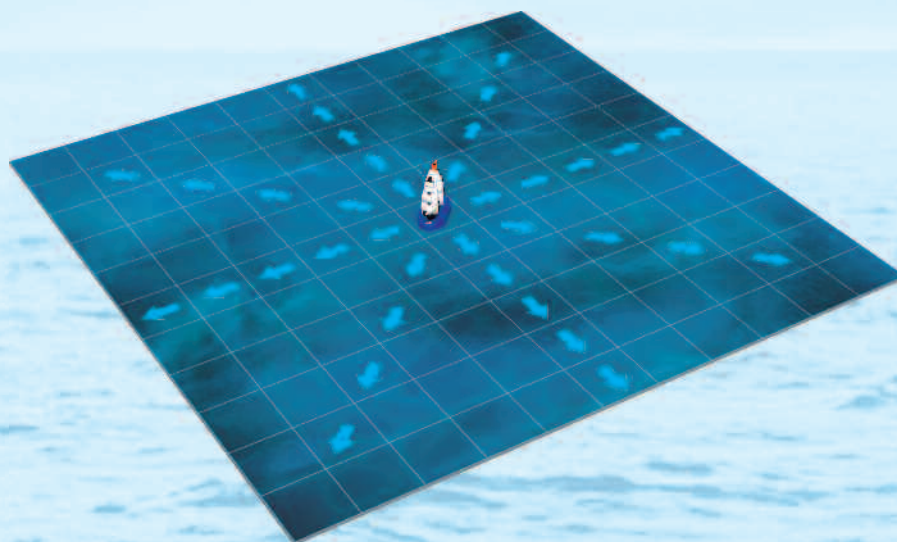


Зруйнований форт може бути відновлений за правилами, викладеними у відповідному розділі.

4. Рух кораблів

4.1. Кораблі рухаються клітинами ігрового поля. Гравець може пересувати свій корабель у горизонтальному, вертикальному або діагональному напрямках. Напрямок руху корабля називається його **курсом**.

4.2. На **курс** і **дальність** руху корабля (кількість клітин, яку він проходить протягом одного ходу) впливають **напрямок** і **сила** вітру. Щоб їх



дізнатися, використовується **флюгер** - коло з різнокольоровими секторами і стрілкою. Гравець, який визначає вітер, клацає по хвосту стрілки так, щоб вона зробила не менше одного повного оберту. **Сектори**, на які вкаже стрілка, й будуть позначати, в якому **напрямку** і з якою **силою** дме вітер.

Курс корабля визначається перед початком його руху. Міняти курс під час руху не дозволяється.

4.3. Коло флюгера розділено на 8 великих секторів, що вказують напрямок вітру (чорне зовнішнє кільце, розділене на 8 напрямків): **N** (норд - північ), **S** (зюйд - південь), **E** (іст - схід), **W** (вест - захід), **NE** (норд-іст - північний схід), **NW** (норд-вест - північний захід), **SE** (зюйд-іст - південний схід), **SW** (зюйд-вест - південний захід) і 24 малих кольорових сектори - **білий, синій, червоний** (по 3 на кожен напрямок), що позначають силу вітру.

Білий сектор означає **штиль**, тобто відсутність вітру: корабель може рухатися, тільки якщо на його картці вказана можливість руху в штиль.

Синій сектор означає **свіжий вітер**: корабель може рухатися куди завгодно (крім клітин, через які ходити не можна), але відстань, яку він зможе пройти, буде залежати від того, наскільки курс корабля збігається з напрямком, в якому дме свіжий вітер - чим більше його курс відхиляється від цього напрямку, тим меншу відстань корабель зможе пройти.

Червоний сектор означає **шторм**: корабель зносить шаленим вітром у напрямку, який вказує флюгер, якщо тільки корабель не знаходиться в укритті.

Приклад: на малюнку стрілка вказує, що на захід (W) дме свіжий вітер (малий синій сектор всередині сектора W). Сині стрілки на малюнку показують, як показники флюгера переносяться на ігрове поле.



Флюгер вказує, що дме свіжий вітер (синій сектор) на захід (W)

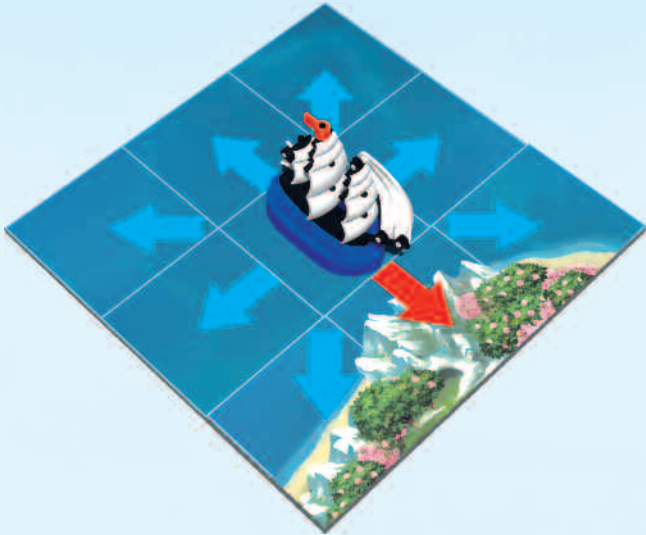
4.4. Напрямок і сила вітру визначаються перед початком кожного раунду й діють у цьому раунді для всіх гравців. Право визначати вітер передається від гравця до гравця згідно черговості ходу, починаючи з гравця, який ходить першим (тобто перед початком першого раунду вітер буде визначати гравець, який ходить першим, перед початком другого раунду - гравець, який ходить другим, перед початком третього раунду - гравець, який ходить третім і далі по колу). Право визначати вітер не змінює черговості ходу.



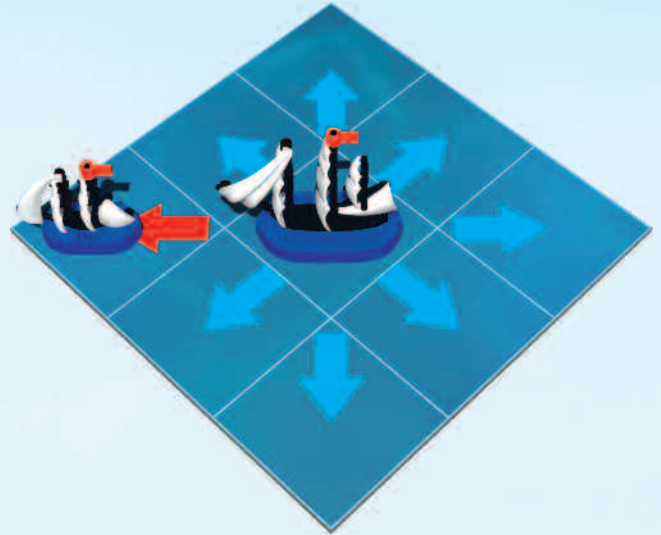
Перед тим, як клацнути по хвосту стрілки, гравець повинен встановити флюгер таким чином, щоб сектор N на його колі був спрямований у той же бік, що й на компасі, зображеному на ігровому полі.

Клітини, через які ходити не можна

4.5. Під час руху корабель не може заходити на такі клітини:



Клітина, у якій суші більше, ніж води



Клітина у відкритому морі, зайнята іншим кораблем



Клітина в порту, зайнята двома кораблями або фортом



Клітина, зайнята рифом



Червоними лініями позначений кут, повністю вкритий сушею, через який ходити не можна. Синіми лініями - кути і лінії, повністю або частково вільні від суші, через які ходити можна.

Також не можна переміщатися на клітину і з клітини через ту її сторону або кут, які повністю вкриті сушею.

4.6. Кожен корабель можна переміщати протягом ходу тільки один раз. Після того, як корабель був переміщений, рухати його знову в цьому ж ході не дозволяється, навіть якщо він пройшов кількість клітин, яка менша максимально можливої.

Рух у штиль

4.7. У штиль корабель може рухатися у будь-якому напрямку. Дальність його руху вказана на картці під малюнком «Рух у штиль»:

- **прямий хрест** - кількість клітин, яку корабель може пройти в штиль по вертикалі або горизонталі;
- **косий хрест** - кількість клітин, яку корабель може пройти в штиль по діагоналі.



4.8. У штиль гравець має право пересунути корабель на меншу кількість клітин, ніж та, що зазначена на картці, або взагалі не переміщати його.

4.9. Якщо на картці корабля під малюнком «Рух у штиль» поруч з прямим і косим хрестами вказані тільки нулі - значить він в штиль взагалі рухатися не може.

4.10. Якщо на картці корабля під малюнком «Рух у штиль» поруч із прямим хрестом вказана цифра, яка є більша за нуль, а поруч з косим хрестом - нуль, то в штиль такий корабель може ходити тільки по вертикалі і горизонталі, але не може по діагоналі.

4.11. Гравець самостійно визначає послідовність переміщення кораблів при русі у штиль (тобто який корабель рухати першим, який - другим тощо).

Рух при свіжому вітрі

4.12. При свіжому вітрі корабель може рухатися у будь-якому напрямку. Дальність його руху вказана на картці під малюнком «Рух при свіжому вітрі»:

- **прямий хрест** - кількість клітин, яку корабель може пройти по вертикалі або горизонталі при попутному вітрі;
- **косий хрест** - кількість клітин, яку корабель може пройти по діагоналі при попутному вітрі.



4.13. Якщо обраний гравцем курс корабля збігається з напрямком вітру (вітер є попутним), то корабель можна перемістити на максимальну відстань, зазначену в його картці. Якщо ж не збігається - то максимальна відстань, яку може пройти корабель, зменшується на стільки клітин, на скільки великих секторів флюгера курс корабля відхилився від напрямку вітру.

Приклад: при свіжому вітрі, що дме на північний схід (NE, синій сектор), фрегат рухається курсом на південь (S). Таким чином, курс фрегата відхиляється від напрямку, в якому дме свіжий вітер, на 3 сектори - E, SE, S. Отже, максимальна дальність руху фрегата при попутному вітрі (6 клітин), зменшується на 3 клітини, по одній за кожен сектор. У результаті, максимальна дальність руху фрегата курсом на південь (S), в цьому ході складає $6-3 = 3$ клітини.



4.14. При свіжому вітрі гравець має право пересунути корабель на меншу відстань, ніж та, яку він може пройти максимально, або взагалі не переміщувати його.

4.15. Послідовність переміщення кораблів при свіжому вітрі визначається гравцем самостійно (тобто який корабель рухати першим, який - другим тощо).

Рух у шторм

4.16. У шторм гравець зобов'язаний рухати корабель у тому напрямку, в якому дме вітер. Дальність руху для кожного корабля вказана на картці під малюнком «Рух в шторм»:



- **прямий хрест** - кількість клітин, на яку вітер зносить корабель по вертикалі або горизонталі;
- **косий хрест** - кількість клітин, на яку вітер зносить корабель по діагоналі.

4.17. Гравець переміщує корабель на стільки клітин, скільки вказано в його картці, і не може зменшити цю відстань за своїм бажанням.

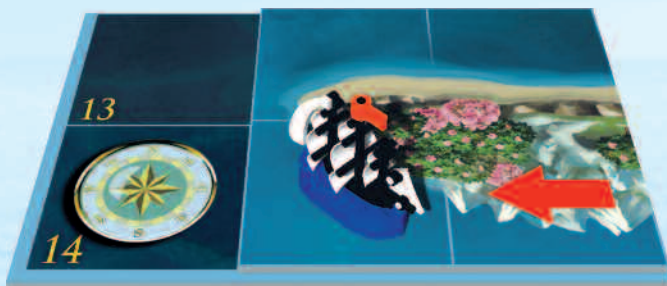
Корабель можна перемістити на меншу кількість клітин, ніж та, яку зазначено у картці, якщо він:

- дістався порту;
- дістався краю ігрового поля;
- дістався клітини, через яку ходити не можна;
- для продовження руху має перетнути бік або кут клітини, через які ходити не можна.

Якщо корабель не зміг пройти всі необхідні клітини через те, що на його шляху трапився **риф**, то за кожну не пройдену клітину він отримує одне **пошкодження**. За кожне отримане пошкодження на картку корабля викладається один жетон червоного кольору.

4.18. Переміщення є обов'язковим, крім випадків коли корабель:

- стоїть в порту;
- стоїть поряд із клітиною, через яку не можна ходити (крім рифу), і вітер дме з боку цієї клітини;
- стоїть на клітині, сторона або кут якої з того напрямку, з якого дме вітер, повністю вкриті сушею.



Корабель захищений від шторму, що йде зі сходу (E) на захід (W) клітиною, де суші більше, ніж води



Корабель захищений від шторму, що йде з південного сходу (SE) на північний схід (NW) клітиною, кут якої з боку шторму вкритий сушею

У цих випадках корабель вважається таким, що перебуває в укритті, яке захищає його від бурі.

Якщо корабель стоїть в укритті, гравець, за своїм бажанням, може вивести його в море, але далі зобов'язаний переміщати його відповідно до правил, встановлених для руху в шторм.

4.19. Під час шторму курс корабля визначає вітер, і цей курс завжди збігається з напрямком, у якому вітер дме.

4.20. Під час шторму гравець спочатку переміщує кораблі, які знаходяться найдалі від краю поля (або кута поля), протилежного напрямку, в якому дме вітер. Чим далі корабель - тим раніше він переміщується.

Позначки на картках кораблів при русі

4.21. Після того, як корабель виконав переміщення, зелений жетон на його картці пересувається з лівого боку картки на правий.



Приклад: Шквальний вітер дме в напрямку на північний схід (NE). Першим гравець переміщує бриг, який знаходиться найдалі від кута поля, протилежного напрямку, в якому дме вітер (кут позначений червоними лініями), потім лінкор, а галеон залишається на місці, оскільки прикритий від бурі островом (кут клітини, де стоїть галеон, повністю вкритий сушею з того напрямку, з якого дме вітер).

Відстані, на які зносить бриг і лінкор, зазначені у їх картках (характеристики позначені червоними галками на малюнку вище).

Бриг зносить на 1 клітину, як зазначено в його картці, а лінкор проходить одну клітину, але другу пройти не може, зіткнувшись з рифом, і отримуючи 1 пошкодження. Картки на малюнку показують розташування жетонів після переміщення: зелені жетони пересунуті з лівого боку карток на правий, а на картку лінкора доданий червоний жетон - маркер пошкодження.

Міні-гра №1

Ця міні-гра дозволить гравцям на практиці опанувати правила руху кораблів. Грати можуть 1, 2, 3 або 4 гравці.

1. Покладіть на стіл половину ігрового поля, розташуйте на ній острів і рифи так, як вказано на малюнку (розкладка для 2-х гравців). На кутові клітини поля поставте форти.

2. Визначте черговість ходу: кидком кубика або за домовленістю.

3. Кожен гравець по черзі бере по одному бригу й ставить його в порт одного з форти на свій вибір. В одному порту повинен перебувати один бриг, ставити бриг в порт, який вже зайнятий, не дозволяється.



4. Завдання гравців - привести свої кораблі до фортів, розташованих у протилежних кутках карти (тобто гравець, який розпочинає гру біля форту, що стоїть на клітині A1, повинен привести корабель до форту на клітині L14).

5. Перед початком руху гравці визначають напрямок вітру, але не враховують силу вітру, яку показує флюгер - вважається, що вітер весь час свіжий.

6. Кораблі можна рухати в будь-якому напрямку, але при цьому відстань, яку проходить корабель за один хід, не повинна бути меншою 3-х клітин, з урахуванням напрямку вітру.

7. Виграє той гравець, який першим приведе свій бриг у порт призначення.

Міні-гра №2

1. Міні-гра проводиться за тими ж правилами, що й попередня, але тепер гравці враховують не тільки напрямок вітру, але і його силу, яку показує флюгер. При свіжому вітрі корабель має рухатися таким курсом, щоб проходити не менше 3-х клітин, при штормі або штилі - це обмеження не застосовується.

2. Якщо флюгер показав «Штиль» - корабель можна рухати на 1 клітину по вертикалі або горизонталі в будь-якому напрямку.

3. Якщо флюгер показав «Шторм» - корабель зносить на стільки клітин, скільки вказано в його картці. При ударах об риф корабель отримує пошкодження, які позначають червоними жетонами.

4. Якщо в результаті ударів об рифи корабель вичерпав запас міцності - він втоплений і гравець вибуває з гри.

Міні-гра №3

1. Гра проводиться за тими ж правилами, що й міні-гра №2, але кожен гравець отримує не один, а два кораблі - бриг і фрегат.

2. Завдання гравців - привести в потрібний порт свій бриг. Приведений в порт фрегат перемоги не приносить.

3. Кораблі можуть проходити будь-яку відстань, яку дозволяють їм напрямок і сила вітру (в тому числі й менше трьох клітин).

4. Фрегати використовуються для того, щоб блокувати шлях іншим гравцям, створюючи перешкоди руху їхніх бригів і фрегатів і спрощуючи життя своїм кораблям.

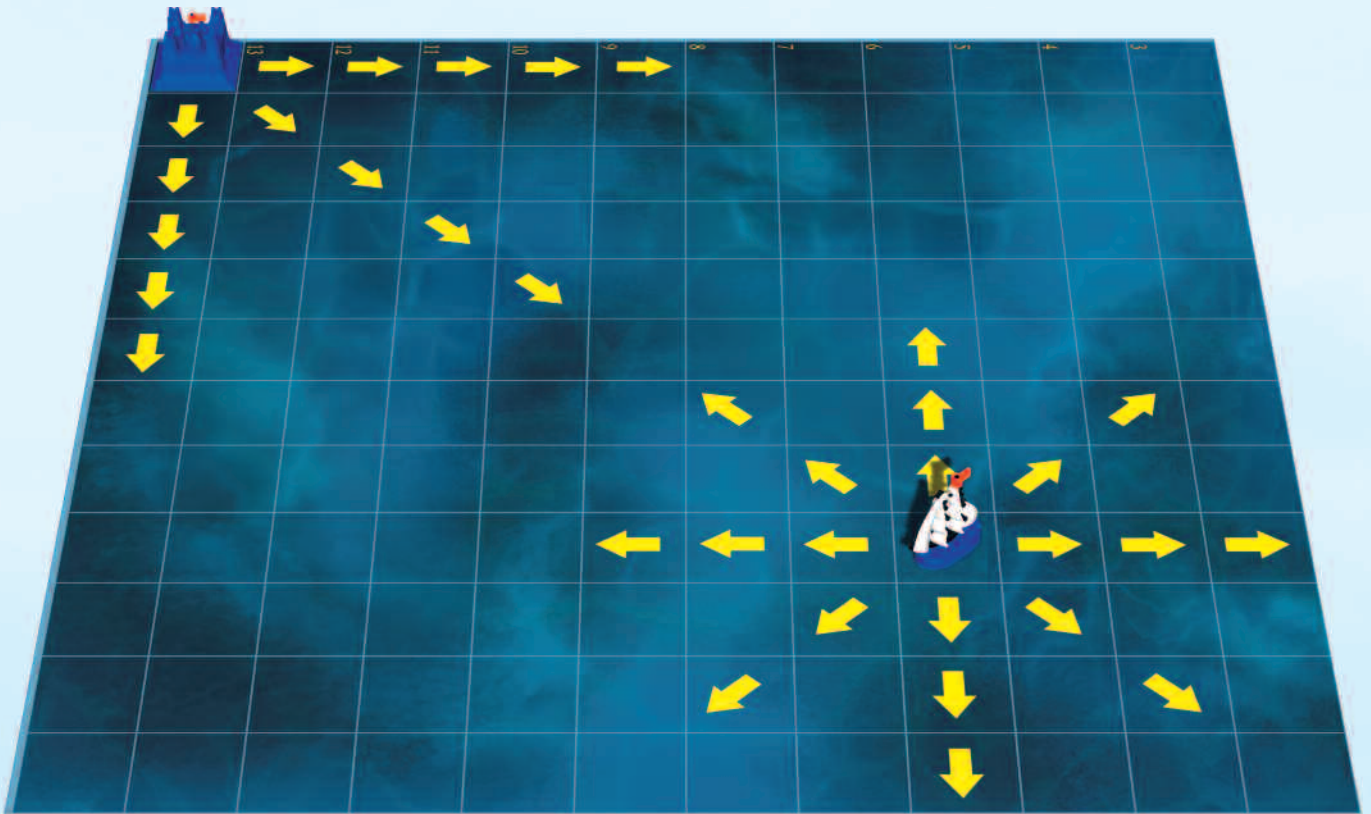
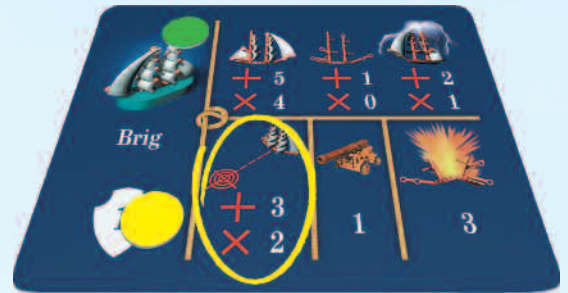
5. Стрільба

5.1. Кораблі або форти можуть стріляти по вертикалі, горизонталі та діагоналі. Цілями для стрільби можуть бути інші кораблі або форти.

5.2. Кількість клітин, на які корабель може стріляти, вказана в його картці під малюнком «Дальність стрільби»:

- **прямий хрест** - на скільки клітин корабель може стріляти по вертикалі й горизонталі;
- **косий хрест** - на скільки клітин корабель може стріляти по діагоналі.

Дальність пострілів фортів – **5 клітин по вертикалі і горизонталі, і 4 клітини по діагоналі.**



5.3. Число пострілів, які корабель може зробити протягом одного ходу, зазначено на його картці, під малюнком «Кількість пострілів».

На кількість пострілів корабля впливає сила вітру, який дме в поточному раунді:

- якщо вітер відсутній (штиль) або дме свіжий вітер, то кожен корабель може робити стільки пострілів, скільки вказано на його картці. Кораблі, на картках яких кількість пострілів зазначено через дріб, можуть стріляти стільки разів, скільки вказано у першій цифрі дробу;
- якщо на морі шторм, то стріляти можуть тільки ті кораблі, у яких кількість пострілів позначено через дріб, і стріляти вони можуть стільки разів, скільки вказано у другій цифрі дробу.



Приклад: на картці лінійного корабля вказано кількість пострілів «3/1», відповідно,

при штилі або свіжому вітрі лінійний корабель може вистрілити 3 рази, а при штормі - 1 раз. На картці галеона вказана тільки одна цифра - «2» - отже, при штилі або свіжому вітрі він може стріляти 2 рази, а в шторм не може стріляти взагалі.

5.4. Форти можуть стріляти **2 рази за хід**. Сила вітру на стрільбу фортів **не впливає**.

5.5. Кораблям і фортам можна стріляти по цілях, якщо:

- вони знаходяться на прямій лінії (лінії вогню), подумки проведеної по вертикалі, горизонталі або діагоналі від клітини, де стоїть корабель (форт), який стріляє, до клітини, де розташована ціль;
- відстань до цілей не більша, ніж дальність стрільби кораблю або форту;
- на лінії вогню немає перешкод для стрільби.

Якщо хоча-б одна з цих умов не виконується - стріляти по такій цілі **не можна**.

Перешкоди для стрільби корабля:

- клітина, в якій суші більше, ніж води;
- клітина у відкритому морі або в порту, зайнята іншим кораблем;
- сторона або кут клітини, через які проходить лінія вогню, якщо вони повністю закриті сушею.

Стріляти через рифи **можна**.

Кораблі, які стоять на одній клітині в порту, при стрільбі не створюють перешкод один для одного (але створюють їх іншим кораблям і фортам при їх стрільбі).

Форти можуть стріляти через морські клітини, зайняті іншими кораблями, але не можуть стріляти, якщо на лінії вогню перебувають кораблі в їхньому порту. Решта перешкод при стрільбі поширюється на форти так, як і на кораблі.



Приклад: На малюнку стрілками позначені лінії вогню бригау і форту. Жовті стрілки показують клітини, цілі на яких можуть бути обстріляні з поточної позиції бригаом або фортом, а червоні стрілки - клітини, які знаходяться в межах дальності пострілу, але не прострілюється через перешкоди.

Бриг може вести вогонь через риф, але при цьому деякі лінії вогню йому перекривають бриг суперника і клітини, сторони і кути яких в напрямку стрільби повністю вкриті сушею. Форт може стріляти через бриг, що знаходиться в морі, але бриг, що стоїть в його порту (клітини порту позначені червоними лініями), створює йому перешкоду для стрільби. Також перешкоду форту створює клітина, більша частина якої зайнята сушею.

5.6. Перед пострілом гравець оголошує й показує, яким кораблем чи фортом і по якій цілі він стріляє.

5.7. Для визначення результатів пострілу (влучив чи ні) гравець кидає кубик.

Якщо на кубуку випало «1» або «2» - це промах. Всі інші цифри - влучення. Кожне влучення завдає цілі одне пошкодження. За кожне отримане пошкодження на картку корабля викладається один червоний жетон. При влученні у форт - жетон викладається до його основи.

Якщо ціль стрільби знаходиться на сусідній клітині з кораблем або фортом, які ведуть вогонь, така ситуація називається «**постріл упритул**». Промах при цьому трапляється, тільки якщо на кубуку випали 2 очка, усі інші результати - влучення.

Якщо гравець оголосив про постріл, але не вказав, по якій цілі він буде стріляти, і кинув кубик, то постріл вважається зробленим, але при цьому автоматично зараховується промах, незалежно від того, що показав кубик.

Доповнення: за бажанням гравці можуть домовитися, що влучення означатимуть лише парні цифри на кубуку, а промахи - непарні. Це знижує шанси на влучення, і гравцям необхідно буде ретельніше планувати свої дії.

5.8. Корабель, який стріляє кілька разів, може вести вогонь по різних цілях протягом одного ходу.

5.9. Якщо корабель, який стріляє кілька разів, робить кілька пострілів по одній цілі, то гравець перед кидком кубика може оголосити, що стріляє **залпом** - один кидок кубика визначає результат всіх пострілів.

Також стрільба залпом може об'єднувати постріли декількох кораблів, якщо вони стріляють по одній цілі. У цьому випадку гравець оголошує, які кораблі (і/або форти) скільки пострілів роблять і по якій цілі, і кидає кубик один раз, визначаючи результат усіх пострілів.

5.10. Гравець самостійно визначає послідовність дій при стрільбі: корабель може спочатку переміститися, а потім стріляти, або навпаки. Так само корабель, який стріляє кілька разів, може зробити постріл, переміститися і зробити наступний постріл (або постріли). Також корабель може тільки стріляти, не переміщаючись (якщо тільки за правилами гравець не зобов'язаний переміщати корабель, наприклад - в шторм).

Відмітки на картках кораблів при стрільбі

5.11. Після кожного зробленого пострілу гравець пересуває жетон жовтого кольору на картці корабля з лівого боку картки на правий, до малюнка гармати. Якщо корабель стріляв залпом - пересувається стільки жетонів, скільки пострілів було в залпі.



6. Брандер

6.1. Брандером називається корабель, перетворений на плавучу міну. Він вибухає, завдаючи пошкодження усім кораблям навколо.

6.2. Щоб перетворити корабель на брандер, гравець зобов'язаний оголосити про це, зняти з такого корабля прапор, і покласти його на картку корабля, а до фішки корабля на полі покласти жетон червоного кольору. Оголошувати про те, що корабель перетворюється у брандер потрібно до того, як цей корабель зробив хоч один постріл у поточному ході. Якщо корабель під час поточного ходу вже стріляв - оголошувати його брандером можна не раніше наступного ходу.

6.3. Корабель-брандер можна переміщати в поточному ході як до його оголошення брандером, так і після. Стріляти брандер не може.

6.4. Скасувати переобладнання корабля в брандер не можна.

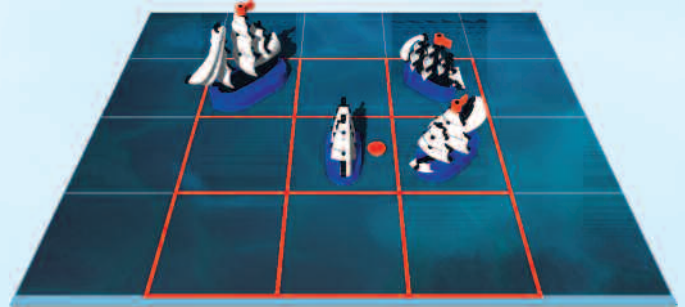
6.5. Корабель, перетворений в брандер, вибухає в наступному раунді, під час ходу гравця, якому він належить. Скасувати або відкласти вибух брандера не можна.

6.6. Перед вибухом корабель можна пересунути, якщо це дозволяють його характеристики і сила вітру. У шторм гравець, якому належить брандер, зобов'язаний спочатку перемістити його, після цього - всі інші свої кораблі, якщо їх зносить штормом, і тільки потім брандер вибухає.

6.7. Якщо брандер був втоплений до того, як він вибухнув - він прибирається з ігрового поля, і не завдає нікому шкоди.

6.8. Коли брандер вибухає - він завдає пошкодження всім кораблям (як чужим, так і своїм), які опинилися на сусідніх з ним клітинках по вертикалі, горизонталі та діагоналі. Кількість пошкоджень, завданих кожному кораблю, дорівнює максимальному запасу міцності брандера (тобто бриг, перетворений в брандер, завдасть при вибуху по 3 пошкодження усім кораблям, які опинилися поруч з ним, навіть якщо він сам вже має ушкодження, і запас міцності, що в нього залишився менше максимального).

6.9. Після вибуху брандер прибирається з ігрового поля.



*Брандер у момент вибуху.
Червоними лініями позначені клітини,
що входять у зону ураження брандеру*

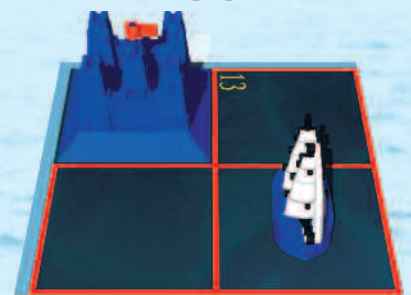
7. Ремонт корабля

7.1. Гравець може ремонтувати свій корабель у порту будь-якого зі своїх фортів. Ремонт можна починати в той же хід, коли корабель прийшов у порт.

7.2. Щоб почати ремонт у порту, гравець повинен оголосити про це, зняти зі щогли корабля прапор і покласти на його картку цього корабля.

7.3. За кожен хід, який корабель простояв на ремонті, з його картки прибирається один жетон ушкодження. Відлік починається з наступного ходу гравця, якому належить корабель.

7.4. Знімати жетон пошкодження можна тільки після того, як гравець виконав усі інші



свої дії в цьому ході - тобто в самому кінці ходу.

7.5. Під час ремонту корабель не може ні ходити, ні стріляти, але інші кораблі або форти можуть стріляти по ньому й завдавати йому ушкодження. Якщо в результаті обстрілу корабель, який ремонтується, втратить увесь свій запас міцності - він вважається знищеним і прибирається з ігрового поля.

7.6. Гравець може під час свого ходу припинити ремонт корабля, навіть якщо його запас міцності не відновлений повністю. Гравець оголошує про припинення ремонту, і повертає на щоглу корабля прапор. Корабель, ремонт якого закінчено, у цьому ж ході може стріляти, але не може рухатися. Хід, під час якого ремонт корабля був припинений, не зараховується для зменшення пошкоджень, і жетон ушкоджень з його картки в цей хід вже не знімається.

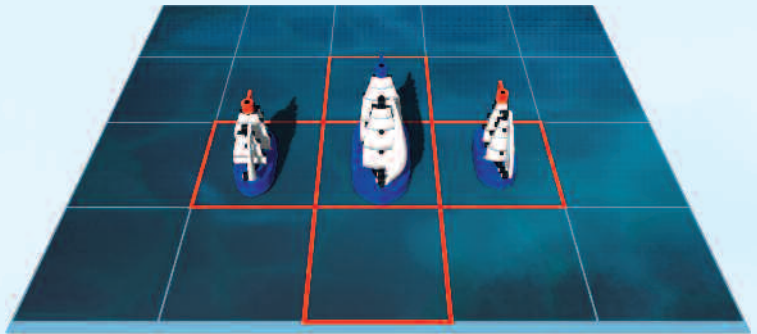
7.7. Повертати на ремонт корабель в той же хід, у якому його ремонт був припинений, не можна.

8. Абордаж кораблів и штурм фортів

Абордаж

8.1. При абордажі один гравець намагається захопити корабель іншого гравця. Для проведення абордажу гравець може використовувати як один, так і кілька своїх кораблів.

8.2. Кораблі, що йдуть на абордаж, повинні розташовуватися на клітинах, які є сусідніми з клітиною, де стоїть корабель-ціль, по вертикалі, або горизонталі (але не по діагоналі). Таким чином, максимумально в абордажі з одного боку можуть брати участь до 4-х кораблів.



8.3. Гравець, який пішов на абордаж (атакуючий), оголошує, який корабель він бере на абордаж, і якими своїми кораблями.

Після цього атакуючий гравець кидає кубик за кожен свій корабель, який бере участь в абордажі. Якщо на кубіку випало «1» - «2» - це **0 очок абордажу**, якщо «3» - «4» - **1 очко абордажу**, якщо «5» - «6» - **2 очка абордажу**.

Далі атакуючий гравець складає все очки абордажу, отримані при кидках кубика, і додає до них **залишковий запас міцності** своїх кораблів, які він відправив на абордаж. **Залишковий запас міцності** - це різниця між максимальним запасом міцності корабля (вказана на картці), і кількістю ушкоджень, які він уже має на момент початку абордажу.

Приклад: Гравець намагається взяти на абордаж лінійний корабель суперника своїми бригам і фрегатом.

Оскільки в абордажі з його боку беруть участь два кораблі - він двічі кидає кубик. У перший раз випало 1 очко (0 очок абордажу), а в другій - 6 очок (2 очка абордажу). Далі гравець складає отриманий результат (0 + 2) із залишковим запасом міцності своїх кораблів. Бриг не має пошкоджень, і дає гравцеві 3 очка абордажу, а фрегат вже має два пошкодження, а тому дає своєму власникові тільки 2 очка абордажу (максимальний запас міцності фрегата (4 очка) мінус кількість пошкоджень (2 очка)).










В результаті, атакуючий гравець має 7 очок абордажу: 2 очка абордажу йому дали кидки кубика, а ще 5 - залишковий запас міцності його кораблів: бригу (3 очка) і фрегата (2 очка).

8.4. Після того, як визначені очки абордажу атакуючого гравця, їх так само визначає гравець, корабель якого намагаються взяти на абордаж (той, хто захищається) - спочатку він кидає кубик, а потім до одержаного результату додає залишковий запас міцності свого корабля.

Продовження прикладу: Гравець, що захищається, кинув кубик, на якому випало 5 очок - і отримав 2 очка абордажу. До нього він додав залишковий запас міцності свого лінійного корабля - 2 очка (максимальний запас міцності лінійного корабля (7 очок) мінус кількість пошкоджень (5 очок)), і отримав лише 4 очка абордажу: 2 очка в результаті кидка кубуку і 2 очка - залишковий запас міцності свого корабля.

8.5. Переможцем в абордажі вважається гравець, який в результаті має більшу кількість очок абордажу. Якщо очки абордажу обох гравців виявилися однаковими - усі кораблі, що брали участь в абордажі з обох боків, вважаються знищеними, і прибираються з ігрового поля.

Приклад підрахунку результатів абордажу

		+		=	3
	3		0	+	
		+		=	4
	2 (4-2)		2	-	
		+		=	4
	2 (7-5)		2		
					3

8.6. Після закінчення абордажу переможець отримує в своє розпорядження усі кораблі, що брали участь в абордажі, але їх запас міцності знижується до нуля. Щоб кораблі не пішли на дно, гравець повинен розподілити між ними загальний запас міцності, який залишився після абордажу. Цей запас міцності є різницею між очками абордажу переможця і переможеного. Якщо якомусь з кораблів в результаті не дістанеться жодної одиниці міцності - він вважається знищеним, і знімається з ігрового поля.

Продовження прикладу: В результаті абордажу переміг атакуючий гравець (7 очок абордажу проти 4 у того, хто захищався). Тепер переможець повинен розподілити залишився загальний запас міцності, який становить 3 одиниці (7-4) між тими кораблями, які брали участь в абордажі - бригом, фрегатом і лінійним кораблем, у кожного з яких запас міцності після абордажу дорівнює нулю. Гравець може дати кожному з кораблів по одній одиниці запасу міцності (таким чином, він збереже всі кораблі, але ледь живими), або пожертвувати якимось із них, щоб збільшити міцність іншого. Наприклад, гравець може дати 2 одиниці міцності лінійному кораблю, і одну фрегату, а бриг - втопити.

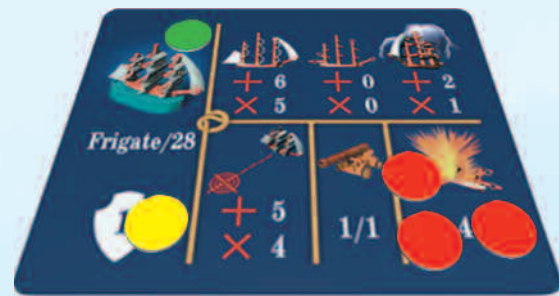
На картки кораблів, які залишилися на плаву, викладаються червоні жетони в кількості, що відповідає різниці між максимальним запасом міцності кораблю, та запасу міцності кораблю, що залишив йому гравець за результатами абордажу.

Закінчення прикладу: переможець вирішив залишити собі фрегат (залишивши йому одну одиницю запасу міцності) і лінійний корабель (залишивши йому дві одиниці). На картці лінійного корабля в підсумку повинні бути 5 червоних жетонів (7 одиниць максимального запасу міцності мінус 2 одиниці, що залишилися у корабля), а на картці фрегата - 3 жетона (4 одиниці максимального запасу міцності мінус 1 одиниця, що залишилася у корабля).



Картка лінкору.

Запас міцності, що залишився - 2 одиниці



Картка фрегату.

Запас міцності, що залишився - 1 одиниця

8.7. Якщо за підсумками абордажу будь-якої з кораблів змінив власника - новий власник одягає на його щоглу прапор свого кольору, і забирає собі картку захопленого корабля.

8.8. Кораблі, що брали участь в абордажі, втрачають можливість здійснювати будь-які дії в поточному раунді - жовті та зелені жетони на їх картках зміщуються на правий бік і їх заборонено переміщати назад до закінчення поточного раунду (завершення своїх ходів тими гравцями, які в поточному раунді ще не ходили). Але, якщо протягом поточного раунду корабель, який брав участь в абордажі, знову буде взято на абордаж - він захищається за звичайними правилами.

Штурм фортів

8.9. Штурм форту проводиться за тими ж правилами, що і абордаж - тобто гравці визначають очки штурму так само, як і очки абордажу (результати кидка кубика плюс залишковий запас міцності кораблів, що йдуть на штурм, або форту, який захищається відповідно)), але має наступні відмінності:

- штурм можуть проводити кораблі, які стоять в порту цього форту, в т.ч. на клітці, яка по відношенню до форту розташована по діагоналі;
- якщо у гравця, форт якого штурмують, в порту цього форту стоять його кораблі (в т.ч. і ті, які знаходяться на ремонті, або ремонтують форт) - він може додати їх силу до сили форту, про що і оголошує атакуючому гравцеві. В цьому випадку кубик для визначення очок штурму гравець, що захищається буде кидати як за форт, так і за кожен корабель, сили якого він додав до сил форту, а залишковий запас міцності

при розрахунку очок штурму буде визначатися як сума залишкової міцності форту і всіх кораблів, що беруть участь в його захисті;

- якщо очки штурму гравців виявилися рівними - форт вважається зруйнованим, а всі кораблі, що брали участь як в атаці, так і у захисті - знищеними;
- у разі перемоги атакуючого гравця він повинен розподілити між своїми кораблями і захопленим фортом загальний залишковий запас міцності (різницю між очками штурму атакуючого і захисника). Кораблі, які брали участь у захисті форту, вважаються знищеними, і переможцю не дістаються. Якщо при розподілі запасу міцності форту очок міцності не дісталось - форт зруйнований;
- в разі перемоги гравця, що захищав форт, він повинен розподілити між своїми кораблями, які брали участь у захисті, і своїм фортом загальний залишковий запас міцності (різницю між очками штурму захисника і атакуючого). Кораблі, що брали участь в атаці на форт, вважаються знищеними, і переможцю не дістаються.



8.10. У разі, якщо форт був захоплений атакуючим, на його шпилі встановлюється прапор гравця, який захопив форт.

8.11. Якщо за результатами штурму форт виявився зруйнованим - прапор з його шпилю знімається, і новий не встановлюється до моменту відновлення форту (про що розказано далі). Усі кораблі, які перебували в зруйнованому форті на ремонті, вважаються знищеними і прибираються з ігрового поля.

9. Ремонт и відновлення форту

Ремонт форту

9.1. Ремонтувати можна форт, який ще не зруйнований. Для ремонту форту в його порт необхідно привести 2 своїх кораблі.

9.2. Гравець, який починає ремонт форту, оголошує про це іншим гравцям, знімає зі щогл кораблів, які буду ремонтувати форт, прапори, і кладе їх до підніжжя форту.

9.3. Кораблі, що ремонтують форт, не можуть одночасно знаходитися на ремонті самі. Ці кораблі під час ремонту форту можуть стріляти, але не можуть ходити.

9.4. Форт під час ремонту може стріляти як зазвичай. Кораблі, що не ремонтують форт, можуть самі ремонтуватися в ньому.

9.5. За кожен хід, який кораблі, що ремонтують форт, простоять в його порту, від форту прибирається один червоний жетон ушкоджень. Жетон можна прибирати тільки наприкінці ходу гравця.

9.6. Гравець може під час свого ходу припинити ремонт форту. Він оголошує це, і повертає на щогли кораблів їхні прапори. Кораблі можуть в цьому ж ході і стріляти, і переміщатися, і виконувати інші дії, передбачені правилами.

Навіть якщо гравець повернув прапор тільки на один корабель - ремонт вважається припиненим.

Хід, під час якого ремонт був припинений, для результатів ремонту не зараховується, і червоний жетон від форту після закінчення такого ходу не прибирається.

9.7. Відновлювати ремонт форту в той же хід, коли ремонт був припинений, забороняється.

Відновлення форту

9.8. Форт, що був зруйнований, можна відновити. Це може зробити як гравець, якому він належав до руйнування, так і будь-який інший гравець. Після відновлення форт належить тому гравцеві, який його відновив.

9.9. Відновлення форту проводиться за тими ж правилами, що і його ремонт, але з такими особливостями:

- поки не закінчено відновлення, форт не може стріляти, і в його порту не можна ремонтувати кораблі;
- форт вважається відновленим тільки після того, як від його підніжжя буде прибрано 3 червоні жетони (нагадаємо, що запас міцності форту дорівнює 5-ти очкам). Після відновлення на шпиль форту встановлюється прапор гравця, що його відновив. Два червоних жетона, які залишилися, означають, що форт зберігає два пошкодження, але ці пошкодження можна усунути в ході ремонту;
- якщо відновлення буде перервано – до підніжжя форту повертаються усі прибрані раніше червоні жетони.

10. Міни

10.1. Міни дозволяють підірвати корабель суперника, що опинився на клітці ігрового поля, де міна закладена.

10.2. Міни закладаються до початку гри, і міняти місце їх закладки під час гри не дозволяється.

10.3. При закладці міни, гравці пишуть координати клітини, де міна закладена, на листку паперу (наприклад - А4, С10 тощо). Координати кожної міни записуються на окремому листку.

Картки мін на заміновані клітини не викладаються.

10.4. Міни можна розміщувати не далі 3 клітин від свого форту.

При цьому міна не обов'язково повинна розташовуватися щодо форту по вертикалі, горизонталі або діагоналі.

10.5. Гравець може закласти стільки мін, скільки відповідних карток він отримав перед початком гри.

10.6. Якщо під час гри корабель іншого гравця опинився на замінованій клітині (не важливо, чи закінчив він там рух, чи проходив через неї), гравець, який її замінував, може оголосити, що корабель підірвався, і показує листок із записом координат відповідної клітини. Підірваний корабель отримує **3 ушкодження**.

Після підриву картка міни викладається на клітину, що була замінована, і більше кораблі на ній підриватися не можуть, навіть якщо гравець заклав на одну клітину кілька мін.

10.7. Оголосити про підрив - це право гравця, а не його обов'язок. Тобто гравець може і не підривати міну, коли по замінованій клітині проходить корабель.

Якщо гравець не оголосив про підрив до того моменту, як корабель, що опинився на замінованій клітині, почне виконувати інші дії, то провести підрив такого корабля в цей раз він вже не може. Міна при цьому зберігається, і може бути використана, коли на замінованій клітині знову з'явиться корабель.

IV. ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Оберіть сценарій гри.
2. Розкладіть на столі ігрове поле, розташуйте на ньому острови і рифи відповідно до правил обраного сценарію.
3. Визначте черговість ходу гравців – кидаючи кубик або за домовленістю (у деяких сценаріях черговість ходу вже визначена).
4. Розподіліть між гравцями кораблі, форти і міни згідно обраного сценарію.
5. Визначте колір прапору кожного із гравців і встановіть відповідні прапори на щогли кораблів і шпилі фортів.
6. Розташуйте на ігровому полі форти, кораблі і міни (якщо їх застосування передбачено сценарієм).
7. Викладіть на ігрове поле скарби або видайте їх гравцям – в залежності від обраного сценарію.
8. **І хай переможе найсильніший!**

ВАЖЛИВА ІНФОРМАЦІЯ

Ми ретельно контролюємо якість нашої продукції, і робимо все можливе для того, щоб не допустити надходження в продаж некомплектних ігор або ігор з пошкодженими компонентами.

Але якщо раптом Ви все ж зіткнулися з тим, що в коробці не вистачає деяких компонентів, або вони виявилися пошкодженими: будь ласка, повідомте нам про це на нашу електронну пошту office@bombatgame.com, прикладіть фото (за можливості), і ми якомога швидше зробимо заміну пошкоджених компонентів або допоставку відсутніх.

*З повагою,
команда Bombat Game*

V. ПЕРЛИННІ МІЛИНИ

У цьому сценарії гравці борються за перлини, що знаходяться у центрі поля.

Кількість гравців: 2-4, 6 осіб (грати вп'ятьох не рекомендується).

Черговість ходу гравців: визначається кидком кубика.

Варіанти гри: *індивідуальний* – кожен за себе; *колективний (командами)* – два на два, три на три, два на два на два (три команди по два гравця).

1. Перемогти в індивідуальному варіанті можна одним з таких способів:

1.1. Першим доставити в свій форт 4 партії перлин (для двох гравців), або 3 партії перлин (для 3 - 4 гравців), або 2 партії перлин (для 6 гравців).

1.2. Залишитися останнім гравцем, у якого на ігровому полі є кораблі. Якщо гравець втратив усі свої кораблі - він вибуває з гри.

1.3. Залишитися гравцем з найбільшою кількістю партій перлин, якщо усі перлини розвезені по фортах, і на ігровому полі (в тому числі на кораблях) його більше не залишилося.

Якщо два і більше гравців мають рівну кількість партій перлин - перемагає той з них, хто першим доставить у свій порт останню партію перлин.

Гравець, що втратив останній форт (внаслідок руйнування або захоплення), протягом трьох наступних ходів повинен почати його ремонт або захопити інший форт. Якщо це не вдалося - гравець вибуває з гри, а його кораблі знімаються з ігрового поля.

2. Перемогти в колективному варіанті можна одним з таких способів:

2.1. Першими доставити в свої форти **5 партій перлин (два на два, три на три)**, або **4 партії перлин (два на два на два)**.

2.2. Залишитися єдиною командою, у якої на ігровому полі є кораблі.

Якщо останній форт гравця зруйнований або захоплений, то:

- він самостійно, або разом із союзниками по команді повинен відремонтувати зруйнований форт;
- він самостійно, або разом із союзниками по команді повинен захопити форт (свій колишній, або іншого гравця);
- він може отримати форт від іншого гравця, але якщо після передачі форту, гравець, який його передав, сам не матиме жодного форту - його кораблі в той же хід знімаються з ігрового поля, а сам він вибуває з гри.

Якщо нічого з перерахованого вище не було виконано протягом трьох ходів, наступних за ходом, коли гравець втратив свій останній форт - він вибуває з гри, а його кораблі знімаються з ігрового поля.

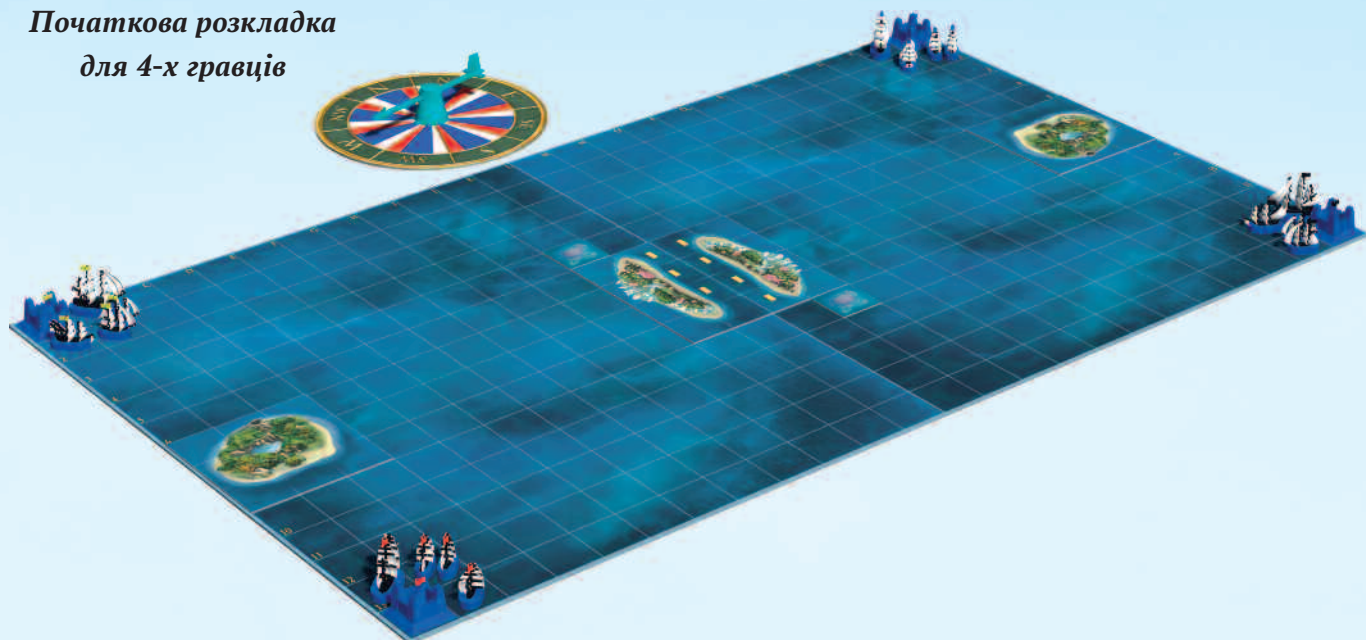
Гравець, що втратив всі свої кораблі, вибуває з гри, а його форти переходять до партнерів по команді. Партії перлин, що знаходилися у таких фортах, залишаються у команди.

3. Початкова розстановка

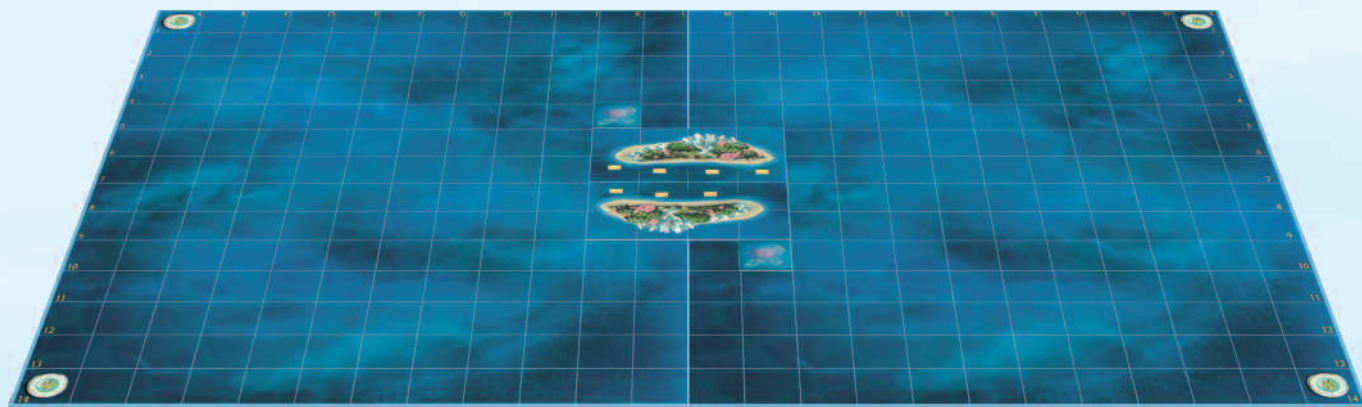
3.1. У центрі ігрового поля розташовуються **два острови 2x4** (як показано на малюнку), між ними розкладаються **7 маркерів перлин** (жетони скарбів). 1 маркер дорівнює одній партії перлин. Така розстановка є стандартною для гри двох або чотирьох гравців.

3.2. При грі в трьох обидва острови зміщуються на одну клітину ближче до того краю ігрового поля, де розташовані форти двох гравців.

**Початкова розкладка
для 4-х гравців**



3.3. При грі шести гравців **острова 2x4 клітини** і **7 маркерів перлин** розташовуються у центрі ігрового поля так, як показано на малюнку.



3.4. Розташування інших островів відбувається за взаємною домовленістю гравців, або ці острови можуть взагалі не викладатися.

3.5. Форти гравців розставляються у такий спосіб:

- **2 гравця** – у протилежних по діагоналі кутах ігрового поля (наприклад, A1 и X14);
- **3 гравця** – два форти у клітинах A1 і A14, а один форт – у клітині X7;
- **4 гравця** – у кутах ігрового поля A1, A14, X1, X14;
- **6 гравців** – у клітинах A1, A13, L1, M14, X2, X14 (для позначення двох фор-тів використовуються картки королівських портів).

3.6. При грі **двох, трьох, або шести** гравців кожен з них отримує рівну кількість карток рифів і розміщує їх на свій розсуд. Коли грає чотири гравці - дві картки рифів розташовуються в клітинах K5 і N10, а решта карток рифів розподіляється порівну серед гравців і розташовується ними на свій розсуд.

При розстановці рифів **забороняється:**

- встановлювати рифи в портах;
- повністю блокувати рифами вихід з будь-якого порту, або доступ до клітин з маркерами перлин.

3.7. Склад ескадр гравців на момент початку гри:

- **2-4 гравця** – 4 кораблі, по одному кожного виду;
- **6 гравців** – 3 кораблі, по одному фрегату, бригу і галеону.

3.8. При грі командою гравці розташовуються один навпроти одного таким чином, щоб їх форти перебували на максимальному видаленні один від одного (наприклад, при грі два на два форти гравців однієї команди будуть розташовані в клітинах A1 і X14, а другої - у клітинах A14 і X1).

4. Доповнення до базових правил гри

4.1. Щоб завантажити перли на корабель, він повинен увійти в клітину, де знаходиться маркер перлин. Перлини можна вантажити в той же хід, коли корабель прибув у відповідну клітину. Після навантаження маркер перлин кладуть на картку корабля, на який його завантажили. Розвантажувати перлини можна в порту свого форту або у портах фортів партнерів по команді. Після розвантаження маркер перлин викладається біля форту. Розвантаження можна проводити в той же хід, коли корабель увійшов до порту.

4.2. Перевантаження перлин у морі з корабля на корабель не дозволяється. Дозволяється перевантаження перлин з корабля або на корабель, що взяті на абордаж.

4.3. Бриг і фрегат придатні для перевезення не більше однієї партії перлин за раз, при цьому їх максимальна дальність ходу знижується на 1 клітину. Галеон і лінійний корабель можуть перевозити одну партію перлин без зниження дальності ходу, і дві партії перлин - зі зниженням дальності ходу на 1 клітину.

4.4. Якщо корабель, що перевозив перлини, затоплений в прибережній клітині, то маркер(и) перлин, що перебували на ньому, викладаються в клітину, де корабель був знищений, і можуть бути підібрані іншими кораблями.

Прибережними вважаються клітини:

- де є суша;
- розташовані біля клітин, де суші більше, ніж води;
- розташовані уздовж краю ігрового поля (тобто на лініях: A1-A14, A14-X14, X1-X14, A1-X1).

Якщо ж корабель втоплений у будь-якій іншій клітині - перлини, які він перевозив, вважаються затонулими на великій глибині, і їхні маркери забираються з гри.

4.5. При руйнуванні форту, у якому знаходилися перлини - вони також вважаються знищеними, і їхні маркер(и) прибираються з гри.

Перлини, які знаходяться у захопленому форті, переходять гравцю, що захопив цей форт.

4.6. Перевезення перлин між фортами дозволяється. Для перевезення гравець повинен привести свій корабель в порт, з якого він має намір забрати перлини. Навантаження перлин здійснюється в той же хід, коли корабель увійшов до порту. Розвантаження перлин в порту призначення проводиться в той же хід, коли корабель увійшов у такий порт.

5. Угоди між гравцями

5.1. Між гравцями можуть укладатися угоди про спільні дії, про ненапад тощо. Угоди можуть укладатися на певне число ходів, до моменту досягнення певної мети або виконання певної умови. Порувувати укладені угоди **не заборонено**.