



Нескучные
Игры



ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ:



1 игровое поле (карта)



18 фишек кораблей, по 3 каждого цвета



54 жетона захваченных колоний, по 9 каждой страны и 18 разбитых портов



18 наклеек на фишки кораблей



36 жетонов поврежденных портов

1 правила игры



36 жетонов береговых орудий



1 компас-вертушка



40 карточек колоний



18 карточек кораблей

ВВЕДЕНИЕ:

Настольная игра "Захват колоний" создана Владимиром Михайловичем Голицыным в след за "Пиратами" в 1930-ых годах. В то время многие современные независимые государства, находились под колониальным гнѐтом других держав уже не одно столетие. Переломный момент в колониальной истории наступит только в 1947 году после обретения независимости Индией и растянется на долгие десятилетия. К этому времени Владимира Михайловича уже не будет, он скончается в одном из сталинских лагерей от пеллагры в 1943 году. Игра "Захват колоний" по соседству с "Пиратами" останется лежать на полке ещё 50 лет. И только благодаря усилиям его сына, игра будет опубликована журналом "Пионер" в 1990 году.

Сегодня у вас появилась возможность вновь поднять паруса и бороздить бескрайние воды Индийского и Тихого океанов, в обновленной версии игры!

Количество игроков:

В игре могут принять участие от 2 до 6 игроков.

Цель игры:

Набрать первым 29 очков.

В процессе игры участники получают очки после захвата колонии.



Подготовка к игре:

Перед началом игры участники выбирают, за какую страну они будут играть: Англия, Голландия, Франция, Португалия, Испания, Германия. Если в игре принимает участие 2 игрока, то они получают каждый по 3 корабля, если играет 3 и более игроков, каждый получает по 2 корабля. Каждый корабль участника получает по 5 жетонов береговых орудий, в процессе игры они понадобятся для укрепления захваченных портов (смотри пункт Усиление колонии) Фишки кораблей выставляются на карту с пометкой СТАРТ. Сюда они пришли из далекой Европы. Игроки определяют первого игрока, в дальнейшем ход передается по часовой стрелке.



Игровой процесс:

Во время своего хода игрок по своему выбору может выполнить два действия в любой последовательности: переместить свой корабль и (или) атаковать противника. Для перемещения корабля и стрельбы используется компас вертушка (смотри пункт Перемещение и Стрельба). По желанию игрока одно из действий может игнорироваться, то есть игрок может либо ходить, либо стрелять.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:

Корабли ходят по всей площади вод, где есть квадраты. На одном квадрате одновременно может находиться только один корабль. Пересекать занятую клетку, своими или чужими кораблями нельзя. Проходить через чужие порты нельзя. Заходить разрешается только в свои захваченные порты, в которых может находиться любое количество своих кораблей.

Для перемещения корабля, игрок запускает компас-вертушку. После остановки, стрелка компаса указывает направление ветра и его силу: Желтый сектор – штиль. Корабли стоят на месте.

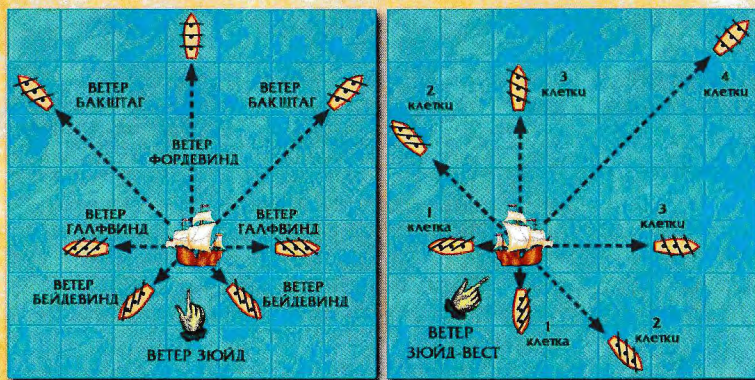
Красный сектор – шторм. Корабли дрейфуют на одну клетку по ветру. (смотри пункт Шторм) Остальные сектора – свежий морской ветер. Корабли ходят по восьми румбам компаса.

N (норд), S (зюйд), W (вест), O (ост), NO (норд-ост), NW (норд-вест), SO (зюйд-ост), SW (зюйд-вест).

Стрелка компаса указывает направление ветра, направление по которому пойдет корабль может не совпадать с направлением ветра, но зависит от него. Ходят только по прямой линии, «ходом шахматного коня» двигаться нельзя. Скорость, с которой идут парусники, то есть число клеток, проходимых за один ход, зависит от силы и направления ветра, дующего относительно курса корабля.

Ветер, дующий прямо в нос корабля, называется «противным».

При этом ветре корабль должен сворачивать с курса или стоять на месте. Если ветер дует прямо в корму, его называют «фордевинд», или просто «попутным». Корабль идет на три клетки. Если ветер дует перпендикулярно борту корабля, его называют «галфвинд», то есть пол ветра. Корабль идет по курсу на две клетки. Когда ветер дует в направлении между кормой и бортом, то есть почти попутный, его называют «бакштаг». Корабль идет на три клетки. И, наконец, ветер, дующий между носом и бортом — «бейдевинд», ветер почти противный; ход — одна клетка. Ходить полное число квадратиков не обязательно и по желанию можно стоять на месте. Внизу показаны образцы ходов при зюйдовом и зюйд-вестовом ветрах.



3

ТЕЧЕНИЕ:

На карте показаны стрелками течения. При движении корабль, попавший на основание стрелки, автоматически двигается по ней и идет дальше прежним курсом. Если корабль стоит на острие стрелки, то он может двигаться против течения только в том случае, если он идет на три или четыре клетки. Умело пользуясь течением, можно увеличить скорость корабля.



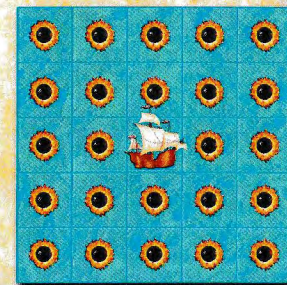
ШТОРМ:

Во время шторма корабль, если он находится не в порту, дрейфует на одну клетку по направлению ветра. Если штормом корабль вынесло на берег, корабль получает один жетон «повреждение». Если штормом или течением один корабль сталкивается с другим, то оба корабля получают по одному жетону «повреждение». Если шторм сносит корабль в свой порт — корабль не получает повреждений. Во время шторма корабли не могут выходить из портов.

Если корабль во время шторма сносит в чужой порт — груз этого судна (жетоны береговых орудий) считается захваченным хозяином порта. Если порт не имеет владельца, жетоны береговых батарей переносятся на карточку колонии и автоматически усиливают её силу (смотри пункт усиление колонии). Разграбленный корабль в следующий ход обязан покинуть чужой порт.

СТРЕЛБА:

Все корабли и береговые батареи бьют во все стороны на 2 клетки. При попадании, на карточку корабля или колонии кладется жетон «повреждение». Все корабли тонут от третьего попадания. Потопленные или утонувшие корабли начинают игру с начала, то есть устанавливаются на СТАРТ, при этом жетоны береговых орудий (если они имелись на борту судна), сбрасываются в коробку и в дальнейшей игре больше не участвуют (жетоны береговых орудий выдаются один раз в начале игры). Для проверки эффективности стрельбы необходимо запустить компас-вертушку: основные румбы (S, W, N, O) **красные стрелки** - попадание, промежуточные (NO, SW, SO, NW) **чёрные стрелки** - промах. Стрелять можно как одним, так и несколькими кораблями по одной цели, предупредив играющих: «бью залпом такими-то кораблями», называя точную мишень, если в зоне стрельбы присутствует несколько судов. При попадании корабли (или порты) получают 2-3 пробоины сразу. При этом для каждого корабля компас крутится отдельно. Поврежденные корабли можно чинить, заходя в свои порты пропуская один ход за каждое повреждение. Если вы находитесь в своем порту, то можете стрелять залпом: кораблем (кораблями) с береговыми батареями, но только по кораблям противников.



4

Захват Колоний:

Захват колонии происходит в два этапа. Необходимо разбить порт и занять колонию. Что бы разбить порт, в него необходимо удачно выстрелить определенное количество раз.

На карточке колонии справа имеются значки в виде щитов. Их количество указывает необходимое количество попаданий для того что бы порт был разбит. Если на карточке указан один щит, в порт необходимо удачно выстрелить один раз, если указаны три щита – три раза, и т.д. После каждого вашего выстрела, владелец порта в свой ход производит ответную стрельбу по вам и далее может выполнить перемещение любого своего корабля.

Ежели порт не имеет владельца, за него производит стрельбу следующий по очереди игрок и далее может действовать по обычным правилам, то есть выполнить любые два действия. После того как вы произвели необходимое количество попаданий – порт считается разрушенным, но не захваченным вами, разместите жетон разбитого порта. Следующим ходом если позволит ветер, вам необходимо войти в порт и захватить его. После захвата порта на него помещается жетон с флагом вашей страны.

Когда порт разбит, но не захвачен, его может захватить тот, кто первым в него войдет. Если вы решили разбить порт в котором находится корабль, то сначала вы должны потопить корабль, и только затем разбить порт. После захода в разбитый порт вы получаете карточку колонии – это и есть очки, которых вам необходимо набрать 29, что бы стать победителем.



Разбитый порт



Захваченный порт



Усиление Колонии:

После захвата колонии вы можете ее усилить жетонами «береговых орудий» переместив их с карточки корабля на карточку колонии. Теперь что бы захватить вашу колонию, в нее необходимо попасть еще большее число раз, а именно количество щитов указанное на карточке колонии, плюс количество жетонов «береговых орудий» имеющихся на этой карточке.

Пример. Порт Коломбо имеет один щит, а после его захвата на него было перемещено 5 жетонов береговых орудий, в сумме получается 6. Именно такое количество попаданий теперь необходимо совершить, что бы захватить этот порт. Жетоны береговых батарей можно перевозить из порта в порт. Для этого необходимо зайти в порт и загрузиться. Если вы захватываете порт в котором уже есть жетоны береговых орудий, они достаются вам как военный приз совместно с карточкой колонии



ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ УТОЧНЕНИЯ:

Название на карте	Современное название
Географические объекты	
Аннам	Вьетнам
Бирма	Мьянма
Сиам	Таиланд
остров Биллитон	остров Белитунг
остров Борнео	остров Калимантан
остров Джиполо	остров Хальмахера
остров Люцюн	остров Лусон
острова Натуна	острова Буниуан
остров Целебес	остров Сулавеси
остров Цейлон	остров Шри-Ланка
остров Формоза	остров Тайвань
залив Тонкин	залив Бакбо
море Зулу	море Сулу
море Целебес	море Сулавеси
море Ява	море Яванское
река Си-Кванг	река Сицин
о-ва Адаманские (англ.)	о-ва Адманские (Индия)
о-ва Никобарские (англ.)	о-ва Никобарские (Индия)
о-ва Палаос (яп.)	о-ва Палау (респ. Палау)
о-ва Каролинские (яп.)	о-ва Каролинские (респ. Палау)

Название на карте	Современное название
Населенные пункты, города	
Банджарман	Банджарман
Бангкок	Бангкок
Джакарта	Джакарта
Мумбаи	Мумбаи
Бруи	Бруи
Гуангчжоу	Гуанчжоу
Колката	Колката
Ченнаи	Ченнаи
Мангала	Мангала
Порт Морелли	Порт Морелли
Дарвин	Дарвин
Винг	Винг
Хошимин	Хошимин
Тайвань	Тайвань
Таунсвилл	Таунсвилл

На перерисовку этой игры у меня ушло огромное количество времени. Трудно представить, сколько его понадобилось Владимиру Михайловичу Голицыну. В 1930 годах не было интернета, и всю информацию приходилось собирать по крупицам в справочниках, исторических книгах, энциклопедиях, атласах. Поэтому многие географические названия: областей, морей, городов на карте поля не соответствуют современным. Я намеренно не стал их менять, дабы сохранить дух времени и тот самый кропотливый труд который был проделан автором игры. Все изменения вы можете видеть в таблицах, представленных выше. Удачи вам и попутного ветра!

Селезнёв Александр