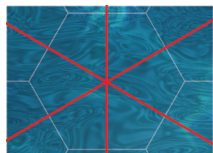


МОРСКОЙ БОЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ (продвинутый уровень)

На продвинутом уровне действуют все правила начального уровня, но вводятся дополнительные правила перемещения и стрельбы.



Внимание! В каждой клетке нанесены тонкие линии, пересекающие стороны шестигранника. Игроки обязаны ориентировать корабль в клетке по этим линиям.

Правила перемещения (новые):

Корабль выходит из клетки только в направлении носа корабля, и уже в следующей клетке игрок может выбрать одно из трех положений для него (см. рисунок):

- 1 - оставить то же направление;
- 2 - повернуть на 60 гр. влево;
- 3 - повернуть на 60 гр. вправо.

От выбора положения корабля в этой клетке зависит направление дальнейшего передвижения корабля. Таким образом, каждая пройденная клетка дает возможность поворота корабля на 1 сектор (60 градусов).



Пример: как можно развернуться на 180 градусов за 3 хода.



Используя 2 очка перемещения игрокам разрешается совершать поворот на 1 сектор (60 градусов) влево или вправо стоя на месте, без движения вперед. То есть, если корабль оказался на краю карты и не имеет возможности выхода по направлению движения корабля, игрок разворачивает его используя очки перемещения по 2 ед. за поворот на 1 сектор (60 градусов), до тех пор, пока у корабля не появится возможность выйти из клетки по направлению ориентации носовой части корабля.

Правила стрельбы (новые):

Внимание! Основное изменение – стрельба носовыми орудиями и бортами.

Бортами корабль может выстрелить по сопернику, который стоит на одной из клеток, в секторе между двумя боковыми линиями разметки, исходящими из вашей клетки, включая те клетки, которые линии разметки пересекают. Правила определения попадания бортового залпа аналогичны правилам начального уровня. За каждый свой выстрел игрок бросает кубик: 1 или 2 – промах, 3,4,5 или 6 – попадание.



Носовой или кормовой выстрел – это когда вы стреляете по кораблю, находящемуся на линии, по которой ориентирован ваш корабль. Вероятность повреждений носовыми или кормовыми орудиями – ниже и используются другие значения кубика для определения результатов стрельбы: 1, 2, 3 или 4 – промах, 5 или 6 – попадание.

Такие правила переводят морской бой на качественно-новый уровень. Теперь игрок должен по настоящему маневрировать свои флотом, чтобы победить соперника, выводя свои корабли на цель под палубный огонь.

*С уважением,
команда **Vombat Game***

