

Поздравляем Вас с приобретением этой замечательной игры! Мы уверены, что она принесет множество приятных и волнующих моментов, собрав друзей над старинной картой. И не один вечер в вашем доме будет господствовать романтика бескрайних, неукротимых океанов. Выбирайте сами, чей путь Вы хотите пройти в этот раз. Могучие испанские завоеватели или отчаянные рыцари морей, корсары? Каждый имеет свою цель и будет идти к ней до конца, не смотря ни на что. На чьей стороне Вы? Решайтесь и в путь!

Правила игры.

В игре используется девять кораблей. Три испанских галеона и шесть пиратских бригантин. Игроков может быть от двух до девяти человек по количеству кораблей. Испанские галеоны начинают свое великое путешествие с главного порта конкистадоров в Америке, порта Вера-Круз (Мексиканский залив). Пиратские корабли расставляются по своим базам, три в Европе, три по берегам Атлантики. Золото испанцы перевозят только на одном галеоне, два остальных выполняют миссию огневой поддержки, защиты или (и) служат для отвлечения внимания пиратов, заставляя их ошибиться в определении «золотоносного» корабля. Тактик в этом случае может быть великое множество и только испанцам решать, как вести себя в путешествии. Итак, испанцы тайно рисуют изображение паруса «золотого» галеона на листке бумаги и прячут под карту. Задача пиратов вычислить путем проб и ошибок так нужный им галеон, захватить его в бою и доставить на одну из своих баз. Начинают игру испанцы.

Перемещение по карте.

Корабли могут перемещаться везде, где есть клетки. В одном квадрате может находиться только один корабль (кроме портов). Проходить через клетки с другими кораблями нельзя. С помощью компаса, в начале каждого хода испанцев или пиратов, определяется направление ветра, а также погодные условия. Направление стрелки указывает, куда дует ветер в этот ход, а разноцветные сектора на поле компаса - погоду. Красный сектор – шторм. Во время шторма выход из портов невозможен. Придется ждать следующий ход. Все корабли, находящиеся в океане делающие ход, сносятся на одну клетку по направлению ветра.

Если судьба была неблагоприятна и корабль бросит на берег или в Великую Воронку, то этот корабль получает одно повреждение. Желтый сектор – штиль. При штиле испанские галеоны остаются на месте, а более легкие и маневренные пиратские бригантины на веслах могут переместиться в любую сторону на одну клетку. Голубой сектор – свежий ветер. И испанцы, и пираты могут совершить переход на целых три клетки, идя строго по ветру или наискосок. Под прямым углом к свежему ветру корабли могут совершить переход на две клетки и наискосок против ветра на одну клетку. На карте также обозначены течения. Если ход корабля заканчивается в течении, то его сносит по стрелкам.

Боевая система.

Как не огромен океан, но рано или поздно пути пиратов и испанцев пересекутся и тогда откроются порты пушечных орудий. Испанские галеоны бьют во все стороны на две клетки, пиратские бригантины на одну. Каждый корабль может произвести только один выстрел за ход, до или после маневра. Это решение принимает капитан. Результативность стрельбы определяется тем же компасом. Если стрелка после вращения останавливается на шторме или штиле, желтом или красном секторе, вы промахнулись. Если же стрелка указывает на голубой сектор, свежий ветер, поздравляем! Ваша стрельба увенчалась успехом и во вражеском корабле появилась пробоина. По желанию, можно стрелять всеми кораблями одним щелчком компаса, залпом, только предварительно предупредив противников. Испанские галеоны тонут после трех попаданий, пиратские корабли – после двух. Корабли могут чиниться в своих ближайших портах, пропустив ход за каждую пробоину в судне. Потопленные корабли снимаются с карты. «Золотоносный» галеон не снимается. При его потоплении, трех попаданий, испанцы объявляют, что главный корабль захвачен. Теперь управление им переходит к пиратам и нужно поспешить доставить золото на одну из пиратских баз. Ведь испанцам достаточно одного меткого попадания, что бы вернуть себе корабль и дотянуть до пункта назначения... Если конечно, кто то под багрово-красными парусами не попытается снова отбить такую желанную добычу.

Условия победы.

Игра считается завершенной, когда «золотой» корабль достигает порта в Испании или находит свой последний приют на одной из пиратских баз. Что бы не запутаться в событиях и количестве пробоин, рекомендуем вести записи о состоянии своих кораблей.

Слышите? Паруса уже шелестят, наполняясь ветром!

Вперед! И пускай Вас ведет Полярная звезда к успеху