

Сценарий “Жемчужные отмели”

Ласковые волны тёплых южных морей с лёгким шорохом накатываются на песчаные берега, и нежно баюкают раковины, в которых зреют великолепные жемчужины. Солнечные лучи мягкими бликами отражаются в воде, и весёлыми искорками играют на живых драгоценностях.



Но очень скоро покой мирных островов будет безжалостно разорван в клочья громом орудийных залпов. К берегам подойдут корабли, чтобы собрать богатый урожай жемчуга, и наполнить им сундуки в подвалах грозных фортов. Однако желающих обладать сокровищами всегда было больше, чем самих сокровищ. А там, где ставкой в игре становится драгоценный приз – у игры нет никаких правил, кроме одного «Победитель получает всё».



И потому ласковый солнечный свет сменится заревом горящих кораблей, а прозрачные прибрежные воды станут красными от крови. Кто-то обретёт богатство и славу, а кто-то – вечный покой на дне морском. В схватке всех против всех может выиграть лишь умелый боец, и опытный дипломат, который знает, когда следует заключить союз, а когда приходит время для *Ultima ratio regum* (лат. Последний довод королей – надпись, выбитая на французских орудиях по приказу Ришелье).



Количество игроков: 2-4 или 6 (игра впартером в принципе возможна, но не достаточно сбалансирована)

Варианты игры: индивидуальный – каждый за

Сценарій “Перлині мілини”

Легідні хвилі теплих південних морів з легким шурхотом накочуються на піщані береги, і ніжно колишуть раковини, в яких зріють прекрасні перлини. Сонячні промені м'якими відблисками відбиваються у воді, і веселими іскорками грають на живих коштовностях.

Але дуже скоро спокій мирних островів буде безжалісно розірваний на шматки громом гарматних залпів. До берегів підійдуть кораблі, щоб зібрати багатий врожай перлів, і наповнити їм скрині у підвалах грізних фортів. Проте бажаних володіти скарбами завжди було більше, ніж самих скарбів. А там, де ставкою у грі стає дорогоцінний приз – у гри немає ніяких правил, крім одного «Переможець отримує все».



І тому легідне сонячне світло зміниться загравою палаючих кораблів, а прозорі прибережні води стануть червоними від крові. Хтось знайде багатство і славу, а хтось – вічний спокій на дні морському. У бою всіх проти всіх може виграти лише вправний боець, і досвідчений дипломат, який знає, коли слід укласти союз, а коли приходить час для *Ultima ratio regum* (лат. Останній довід королів – напис, викарбуваний на французьких гарматах за наказом Ришельє).



Кількість гравців: 2-4 або 6 (гра впартером в принципі можлива, але не достатньо збалансована)

Варіанти гри: індивідуальний – кожен за себе; ко-

себя; коллективный – два на два, три на три, два на два на два (три команды по два Игрока).

Очерёдность хода Игроков: определяется броском кубика, по общим правилам.

Условия победы (для индивидуального варианта игры):

1. Первым доставить в свой форт 4 партии жемчуга (для двух игроков), или 3 партии жемчуга (для 3 – 4 игроков), или 2 партии жемчуга (для 6 игроков).

2. Остаться единственным Игроком, у которого на игровом поле есть кораблики.

3. Остаться Игроком с наибольшим количеством партий жемчуга, если весь жемчуг развезён по фортам, и на игровом поле (в том числе на корабliках) его больше не осталось. Если два и более Игроков имеют равное количество партий жемчуга – побеждает Игрок, первым доставивший первую партию жемчуга.

Если Игрок потерял все свои кораблики – он выбывает из игры.

Условия победы (для коллективного варианта игры):

1. Первыми доставить в свои форты 5 партий жемчуга (два на два, три на три), или 4 партии жемчуга (два на два на два).

2. Остаться единственной командой, у которой на игровом поле есть кораблики.

Если Игрок потерял все свои кораблики – он выбывает из игры, а его форты переходят к партнёрам по команде. Партии жемчуга, находившиеся в таких фортах, остаются у команды.

Если последний форт Игрока разрушен или захвачен (независимо от того, играется индивидуальный, или коллективный сценарий), то в течение следующих трёх ходов:

- Игрок самостоятельно, или вместе с союзниками должен отремонтировать разрушенный форт, или вернуть захваченный (правила ремонта и захвата фортов стандартные);
- Игрок самостоятельно, или вместе с союзниками должен захватить другой форт (участие хотя бы одного корабliка Игрока в штурме обязательно);
- Игрок может получить форт от другого Игрока, но если после передачи форта, Игрок, который его передал, сам остался без единого форта – его кораблики в тот же ход снимаются с игрового поля, а сам он выбывает из

лективный – два на два, три на три, два на два на два (три команды по два Гравця).

Черговість ходу Гравців: визначається кидком кубика, за загальними правилами.

Умови перемоги (для індивідуального варіанту гри):

1. Першим доставити у свій форт 4 партії перлів (для двох гравців), або 3 партії перлів (для 3 - 4 гравців), або 2 партії перлів (для 6 гравців).

2. Залишитися єдиним Гравцем, у якого на ігровому полі є кораблики.

3. Залишитися Гравцем з найбільшою кількістю партій перлів, якщо усі перли розвезені по фортах, і на ігровому полі (у тому числі на корабliках) його більше не залишилося. Якщо два і більше Гравців мають рівну кількість партій перлів – перемагає Гравець, що першим доставив першу партію перлів.

Якщо Гравець втратив всі свої кораблики – він вибуває з гри.

Умови перемоги (для колективного варіанту гри):

1. Першими доставити в свої форти 5 партій перлів (два на два, три на три), або 4 партії перлів (два на два на два).

2. Залишитися єдиною командою, у якої на ігровому полі є кораблики.

Якщо Гравець втратив всі свої кораблики – він вибуває з гри, а його форти переходять до партнерів по команді. Партії перлів, що знаходилися в таких фортах, залишаються у команди.

Якщо останній форт Гравця зруйнований або захоплений (незалежно від того, грається індивідуальний, чи колективний сценарій), то протягом наступних трьох ходів:

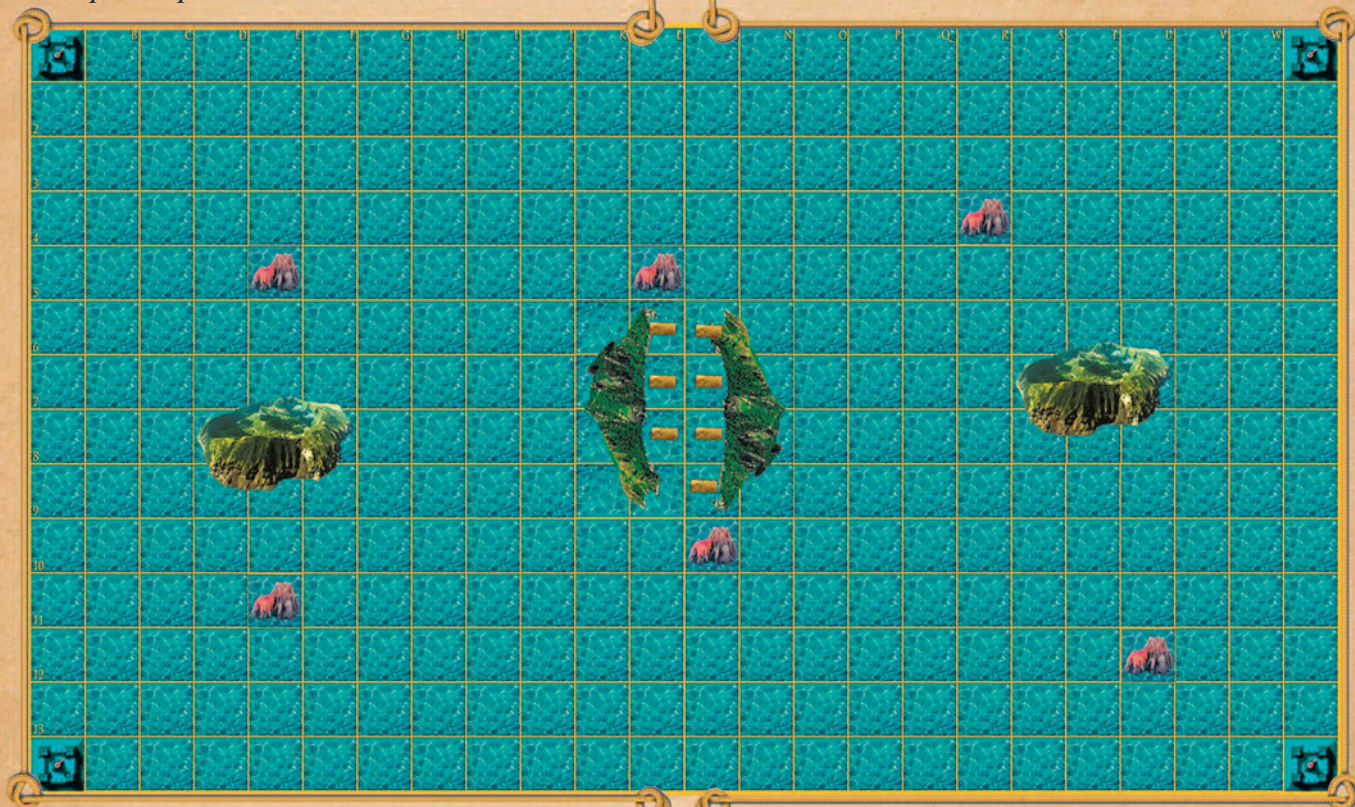
- Гравець самотійно, або разом із союзниками повинен відремонтувати зруйнований форт, або повернути захоплений (правила ремонту і захоплення фортів стандартні);
- Гравець самотійно, або разом з союзниками повинен захопити інший форт (участь хоча б одного корабliка Гравця у штурмі обов'язкова);
- Гравець може отримати форт від іншого Гравця, але якщо після передачі форту, Гравець, що його передав, сам залишився без жодного форту – його кораблики в той же хід знімаються з ігрового поля, а сам він вибуває з гри;

ігри;

если ничего из вышеперечисленного не было выполнено в течение трёх ходов, следующих за ходом, когда Игрок потерял свой последний форт – такой Игрок выбывает из игры, а его кораблики снимаются с игрового поля.

Стартовая расстановка:

Сценарій грається на повному ігровому полі. В центрі ігрового поля розташовані два острови 2х4 (як показано на рисунку), між ними розкладаються 7 маркерів жемчуга. 1 маркер рівен одній партії жемчуга. Така расстановка является стандартной для игры двух или четырёх Игроков.



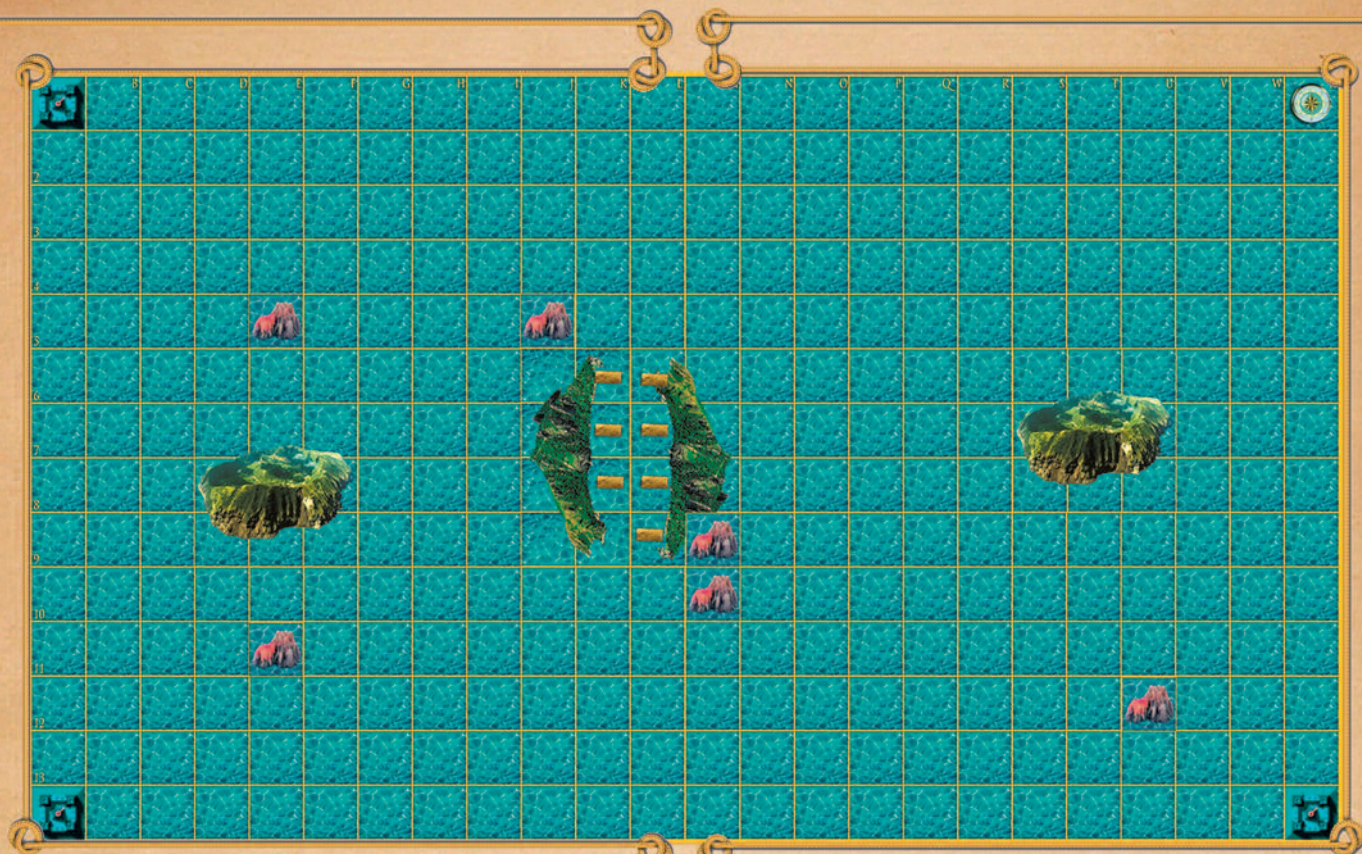
При игре трёх Игроков оба острова смещаются на одну клетку ближе к тому краю игрового поля, где расположены форты двух Игроков (на рисунке).

якщо нічого з вищезгаданого не було виконано протягом трьох ходів, наступних за ходом, коли Гравець втратив свій останній форт - такий Гравець вибуває з гри, а його кораблики знімаються з ігрового поля.

Стартова розстановка:

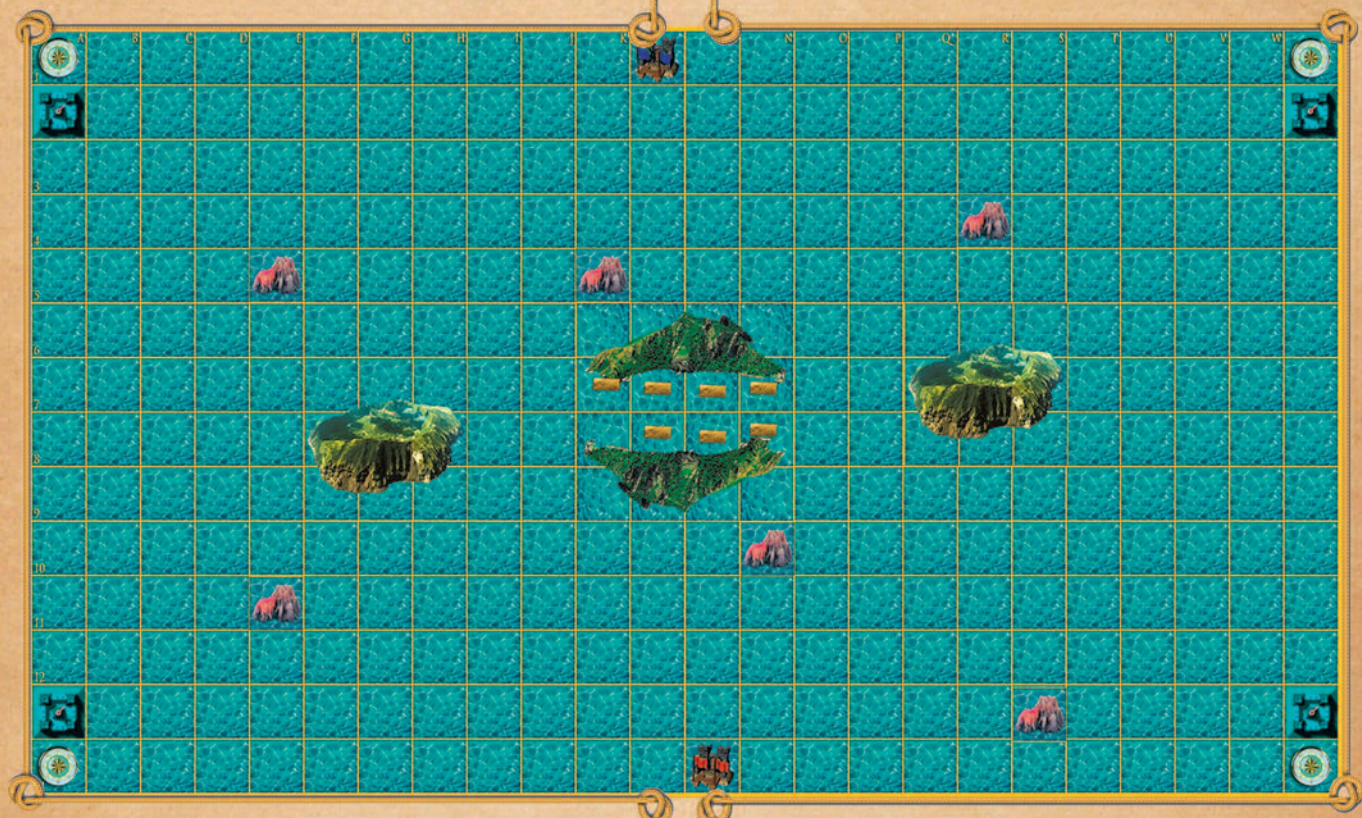
Сценарій грається на повному ігровому полі. У центрі ігрового поля розташовуються два острови 2х4 (як показано на малюнку), між ними розкладаються 7 маркерів перлів. 1 маркер дорівнює одній партії перлів. Така розстановка є стандартною для гри двох або чотирьох Гравців.

При грі трьох Гравців обидва острови зміщуються на одну клітку ближче до того краю ігрового поля, де розташовані форти двох Гравців (на малюнку).



При игре шести Игроков острова 2x4 и 7 маркеров жемчуга располагаются в центре игрового поля так, как показано на рисунке.

При грі шести Гравців острова 2x4 і 7 маркерів перлів розташовуються в центрі ігрового поля так, як показано на малюнку.



Форты Игроков располагаются следующим образом:

- для двух Игроков – в противоположных по диагонали углах карты (например, A1 и X14);
- для трёх Игроков – два форта в квадратах

Форти Гравців розташовуються в такий спосіб:

- для двух Гравців - в протилежних по діагоналі кутах карти (наприклад, A1 і X14);
- для трёх Гравців - два форту в квадратах A1 і A14, і один форт - в квадраті X1 або

A1 і A14, і один форт – в квадраті X1
или X14 (по вибору Ігрока);

- для чотирьох Ігроків – в кутах карти (A1, A14, X1, X14)
- для шести Ігроків – в квадратах (A1, A13, L1, M14, X2, X14).

Поскольку для шести ігроків не хватит мініатюрок фортов (в базовий комплект входить 4 мініатюри), два форти обозначаються карточками Королівських портів.

Ігроки по взаємній договоренності мають право вибрати друге розположення фортов, но при этом должны сохраняться равные расстояния до проходов между центральними островами.

Расположение остальных островов, входящих в базовый комплект, выполняется по взаимной договоренности Ігроків, либо эти острова могут вообще не выкладываться.

Расположение рифов осуществляется следующим образом:

При игре двух, трёх, или шести Ігроків каждый из них получает равное количество карточек рифов, и располагает их по своему усмотрению. Если играет четыре Ігрока – две карточки рифов располагаются в квадратах L5 и M10, а остальные карточки рифов распределяются поровну среди Ігроків и располагаются ими по своему усмотрению. При расстановке рифов запрещается: устанавливать рифы в портах; устанавливать рифы таким образом, чтобы полностью заблокировать выход из любого порта, или полностью заблокировать доступ к квадратам, в которых расположены маркеры жемчуга.

Состав эскадр Ігроків на момент начала игры:

- 2-4 Ігрока – 4 кораблика, по одному каждого вида;
- 6 Ігроків – 3 кораблика, по одному фрегату, брига и галеону.

Расположение Ігроків:

При игре командой Ігроки располагаются друг напротив друга таким образом, чтобы их форты находились на максимальном удалении друг от друга (например, при игре два на два форты ігроків одной команды будут расположены в квадратах A1 и X14, а второй – в квадратах A14 и X1).



Правила доставки партий жемчуга.

Чтобы погрузить жемчуг на кораблик,

X14 (за выбором Гравця);

- для чотирьох Гравців - в кутах карти (A1, A14, X1, X14);
- для шести Гравців - в квадратах (A1, A13, L1, M14, X2, X14).

Оскільки для шести гравців не вистачить мініатюрок фортів (в базовий комплект входить 4 мініатюри), два форти позначаються картками Королівських портів.

Гравці за взаємною згодою мають право вибрати інші розташування фортів, але при цьому повинні зберігатися рівні відстані до проходів між центральними островами.

Розташування інших островів, що входять в базовий комплект, виконується за взаємною домовленістю Гравців, або ці острови можуть взагалі не викладатися.

Розташування рифів здійснюється наступним чином:

При грі двох, трьох, або шести Гравців кожен з них отримує рівну кількість картці рифів, і розташовує їх за своїм розсудом. Якщо грає чотири гравці - дві картки рифів розташовуються в квадратах L5 і M10, а інші картки рифів розподіляються порівну серед Гравців і розташовуються ними на свій розсуд. При розстановці рифів забороняється: встановлювати рифи в портах; встановлювати рифи таким чином, щоб повністю блокувати вихід з будь-якого порту, або повністю блокувати доступ до квадратів, у яких розташовані маркери перлів.

Склад ескадр Гравців на момент початку гри:

- 2-4 Гравця - 4 кораблика, по одному кожного виду;
- 6 Гравців - 3 кораблика, по одному фрегату, брига і галеону.

Розташування Гравців:

При грі командою Гравці розташовуються одна проти одної таким чином, щоб їх форти знаходилися на максимальному видаленні один від одного (наприклад, при грі два на два форти гравців однієї команди будуть розташовані в квадратах A1 і X14, а другий - в квадратах A14 і X1).



Правила доставки партий перлів.

Щоб завантажити перли на кораблик, такий кораблик потрібно поставити в квадрат, в якому знаходиться маркер перлів. Перли можна завантажувати в той хід, коли кораблик встав у відповідний квадрат, або у будь-який наступний

такой кораблик нужно поставить в квадрат, в котором находится маркер жемчуга. Жемчуг можно грузить в тот ход, когда кораблик встал в соответствующий квадрат, или в любой следующий ход, пока кораблик находится в этом квадрате. После погрузки маркер жемчуга перемещается на карточку кораблика, на который его погрузили. Разгружать жемчуг можно в порту своего форта, или в портах фортов партнёров по команде. После разгрузки маркер жемчуга выкладывается возле форта.

Перегрузка жемчуга в море с кораблика на кораблик запрещается. Разрешается перегрузка жемчуга с кораблика или на кораблик, взятые на абордаж.



Грузоподъёмность.

Бриг и фрегат могут перевозить не более одной партии жемчуга за раз, при этом их максимальная дальность хода снижается на 1 квадрат. Галеон и линейный корабль могут перевозить одну партию жемчуга без снижения дальности хода, и две партии жемчуга – со снижением дальности хода на 1 квадрат.



Последствия уничтожения кораблика, перевозящего жемчуг.

Если кораблик, который перевозит жемчуг, затоплен в прибрежном квадрате (прибрежными считаются все квадраты, находящиеся рядом с квадратами, которые считаются сушей, а так же все квадраты, расположенные вдоль краёв игрового поля – т.е. квадраты по линиям A1-X1, A1-A14, X1-X14, A14-X14), то маркер(ы) жемчуга, находившегося на таком кораблике выкладываются в квадрат, где кораблик был уничтожен, и могут быть подобраны другими корабликами. Если кораблик утоплен в любом другом квадрате – жемчуг, который такой кораблик перевозил, считается затонувшим на большой глубине, и его маркер убирается из игры.



Последствия разрушения форта.

Если в форте, который был разрушен, находился жемчуг – такой жемчуг считается уничтоженным, и его маркер(ы) убираются из игры.



Последствия захвата форта.

Если жемчуг находился в форте, который был захвачен другим Игроком – захвативший форт Игрок получает и форт, и жемчуг, в нём находившийся.

хид, пока кораблик залишається у цьому квадраті. Після завантаження маркер перлів переміщається на картку кораблика, на який перли завантажили. Розвантажувати перли можна в порту свого форта, або в портах фортів партнерів по команді. Після розвантаження маркер перлів викладається біля форта.

Перевантаження перлів у морі з кораблика на кораблик забороняється. Дозволяється перевантаження перлів з кораблика або на кораблик, взяті на абордаж.



Вантажопідйомність.

Бриг і фрегат можуть перевозити не більше однієї партії перлів за раз, при цьому їх максимальна дальність ходу знижується на 1 квадрат. Галеон і лінійний корабель можуть перевозити одну партію перлів без зниження дальності ходу, і дві партії перлів – зі зниженням дальності ходу на 1 квадрат.



Наслідки знищення кораблика, що перевозить перли.

Якщо кораблик, який перевозить перли, затоплений в прибережному квадраті (прибережними вважаються усі квадрати, що знаходяться поряд з квадратами, які вважаються сушею, а так само всі квадрати, розташовані уздовж країв ігрового поля – тобто квадрати по лініях A1-X1, A1-A14, X1-X14, A14-X14), то маркер (и) перлів, що знаходилися на такому кораблику, викладаються в квадрат, де кораблик був знищений, і можуть бути підібрані іншими корабликами. Якщо кораблик втопнений в будь-якому іншому квадраті – перли, які такий кораблик перевозив, вважаються затонувшими на великій глибині, і їх маркер прибирається з гри.



Наслідки руйнування форта.

Якщо у форту, що був зруйнований, знаходилися перли – такі перли вважаються знищеними, і їхні маркер(и) прибираються з гри.



Наслідки захоплення форта.

Якщо перли знаходяться у форту, який був захоплений іншим Гравцем – то Гравець, що захопив форт, отримує і форт, і перли, які ньому знаходилися.



Перевозка жемчуга между фортами.

Перевозка жемчуга между фортами разрешается. Для перевозки Игрок должен привести свой кораблик в порт, из которого он намерен забрать жемчуг. Погрузка жемчуга осуществляется в тот же ход, когда кораблик вошёл в порт. Разгрузка жемчуга в порту назначения производится в тот же ход, когда кораблик вошёл в такой порт.



Соглашения между Игроками.

Лишь при очень большой удаче Игрок может победить всех противников в одиночку. Неблагоприятный ветер, и неудачные военные действия следует компенсировать дипломатическими способностями. Договаривайтесь со своими союзниками и противниками о совместных действиях, о перемирии и т.д. Особенно расторопным на дипломатическом поприще следует быть при игре четырёх и более Игроков – не то Вы, строя ушаковские и нельсоновские планы кампании, можете с удивлением обнаружить, что Ваши противники уже достигли соглашения, и теперь совместными усилиями разносят Ваш форт по камешкам.

Соглашения могут заключаться на определённое число ходов, до момента достижения определённой цели, или выполнения определённого условия – всё это остаётся на усмотрение Игроков. Нарушать заключённые соглашения так же не запрещается.

Однако, что бы Вы ни делали, помните, что победить в игре может только один Игрок, или одна команда – поэтому у Игроков нет постоянных союзников и постоянных противников, есть лишь постоянные интересы.



Дополнения к правилам.

Сценарий “Жемчужные отмели” может выполняться с использованием как базового уровня сложности “Лейтенант”, так и повышенного уровня сложности “Капитан”. При игре на уровне “Лейтенант” мы рекомендуем ввести следующее **дополнение** к правилам стрельбы:

Если кораблики, которые стреляют, находятся на соседних квадратах по вертикали, горизонтали или диагонали – попадания приносят все числа на кубике, кроме числа 2.



Перевезення перлів між фортами.

Перевезення перлів між фортами дозволяється. Для перевезення Гравець повинен привести свій кораблик в порт, з якого він має намір забрати перли. Завантаження перлів здійснюється в той же хід, коли кораблик увійшов до порту. Розвантаження перлів в порту призначення проводиться в той же хід, коли кораблик увійшов до такого порту.



Угоди між Гравцями.

Лише при дуже великій вдачі Гравець може перемогти всіх супротивників самотійно. Несприятливий вітер, і невдалі військові дії слід компенсувати дипломатичними здібностями. Домовляйтеся зі своїми союзниками і супротивниками про спільні дії, про перемир'я тощо. Особливо сприятливим на дипломатичній ниві слід бути при грі чотирьох і більше Гравців – інакше Ви, будуючи ушаковські і нельсоновські плани кампанії, можете зі здивуванням довідатися, що Ваші супротивники вже уклали угоду, і тепер спільними зусиллями разносять Ваш форт по камінчиках. Угоди можуть укладатися на певне число ходів, до моменту досягнення певної мети, або виконання певної умови – все це залишається на розсуд Гравців. Порушувати укладені угоди так само не забороняється.

Однак, щоб Ви не робили, пам'ятайте, що перемогти у грі може тільки один Гравець, або одна команда – тому у Гравців немає постійних союзників і постійних супротивників, є лише постійні інтереси.



Доповнення до правил.

Сценарій “Перлинні мілини” може виконуватись з використанням як базового рівня складності “Лейтенант”, так і підвищеного рівня складності “Капітан”. При грі на рівні “Лейтенант” ми рекомендуємо ввести наступне **доповнення** до правил стрільби:

Якщо кораблики, що стріляють, знаходяться на сусідніх квадратах по вертикалі, горизонталі або діагоналі – влучення приносять усі числа на кубіку, крім числа 2.