ПРАВИЛА ИГРЫ
ВЯРЯГЪ

Цель игры: потопить корабли противника, уничтожить арсенал и береговую батарею.

Подготовка к игре:
1. Игроки в произвольном виде формируют поле; флот, арсенал и береговую батарею устанавливают в согласно Схеме 2 в пределах своей половины поля (поле условно делится на три равных части: свое, нейтральное, вражеское).
2. Количество ходов, боезапас, живучесть и дальность стрельбы кораблей, арсенала и береговой батареи определены на картах тактико-технических характеристик (ТТХ).
3. Пополнить боезапас можно, зайдя на любую примыкающую к арсеналу клетку.

Игроки по очереди маневрируют эскадрами. За ход можно переместить один корабль. Стрелять можно любым числом кораблей, но один корабль стреляет только один раз. Игра продолжается до уничтожения противника, либо до опустошения всех боезапасов (в этом случае сравнивается остаток жизни сохранившихся объектов).

Задача: выбирать выгодную позицию и атаковать. Когда дальность выстрела (см. карту ТТХ) позволяет, Игрок делает выстрел. В зависимости от положения корабля на клетке можно увеличивать силу залпа. Самый мощный залп – бортовой, потом носовой, далее кормовой (Схемы 5 и 6). Залп не считается за ход и его можно делать в любое время. Например, выстрелил и попытался уйти с линии огня. Или, наоборот, подошел на дистанцию выстрела – стреляй. Атакуя, игрок бросает кубик.

На кубике обозначен результат залпа:

A. Попал. Залп достиг цели – **ЗЕЛЕНЫЙ «П»**
B. Половина залпа поразила цель– **ЖЕЛТЫЙ «1/2»**
C. Не попал. Весь залп мимо цели – **КРАСНЫЙ «Н»**

Корабль, батарея или арсенал считаются уничтоженными, когда исчерпан их запас живучести.

Важный момент! Если дальность стрельбы позволяет, то стрелять снарядами можно над преградами – через сушу и другие корабли. А вот с торпедами так не получится.

Пример: Минный крейсер атакует Броненосец бортовым залпом. Сила бортового залпа Минного крейсера – **2 снаряда и 4 торпеды** (1 торпеда = 2 снаряда. Итого – 10 снарядов).

Живучесть Броненосца – **10 снарядов**. Если кубик показал «П» (попал), Броненосец уничтожен, если «1/2», – его живучесть падает до 5 снарядов, и его нужно добивать залпом другого корабля.

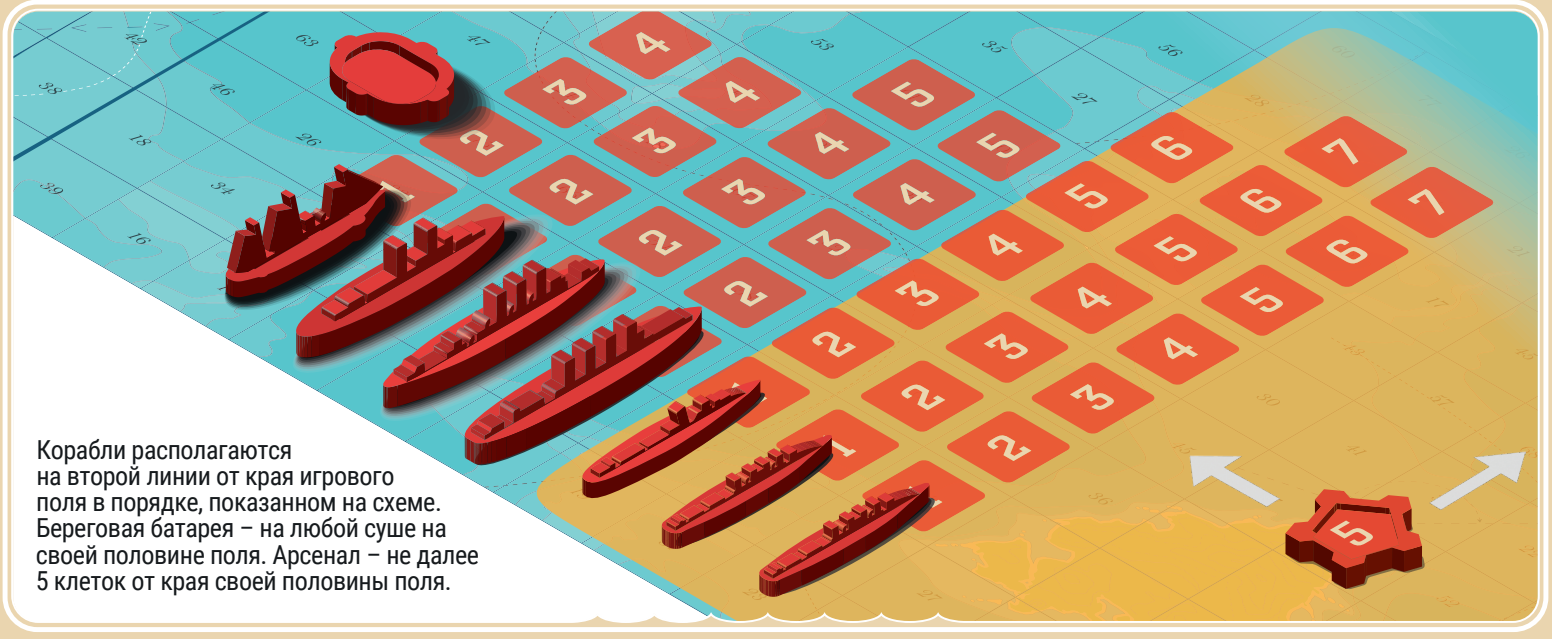
Береговая батарея может обеспечить защиту от противника. Батарея размещается на суше и усложняет задачу нападающему.

Игрок может поставить две мины на своей территории, попадая на которые, большие корабли противника (Броненосец и Крейсера теряют половину живучести и половину хода (до 2-х и 3-х клеток соответственно), остальные корабли погибают сразу. В начале игры на бумаге записываются координаты: клетка, где установлена мина (пример «С, 22», где «С» – обозначение фрагмента карты, а «22» – номер клетки). Если корабль противника напарывается на мину, вы показываете бумажку с записью координат.

Обратите внимание! Корабли не могут касаться друг друга (за исключением приказа «За императора!», когда выполняется таран).

1. СОСТАВ ЭСКАДРЫ

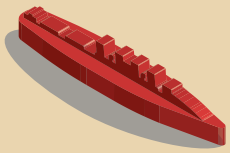
2. ИСХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ЭСКАДРЫ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ И ХОД КОРАБЛЕЙ

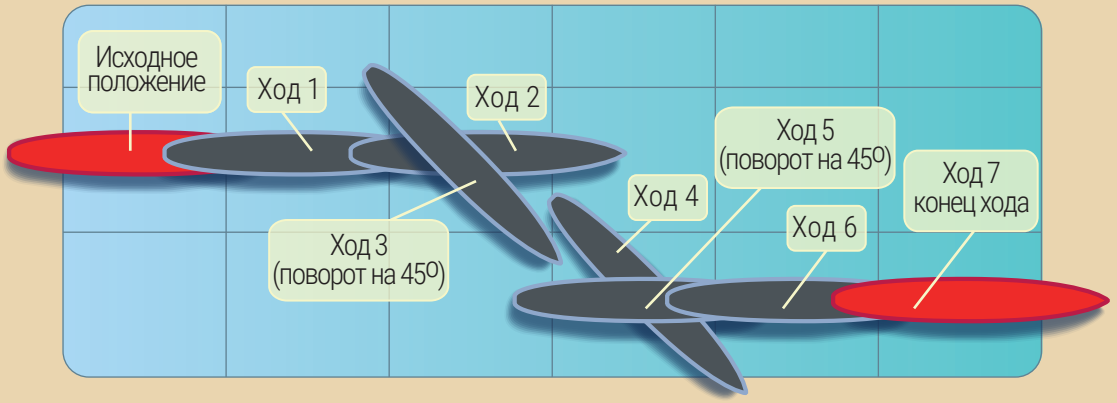


Корабли располагаются на второй линии от края игрового поля в порядке, показанном на схеме. Береговая батарея – на любой суше на своей половине поля. Арсенал – не далее 5 клеток от края своей половины поля.

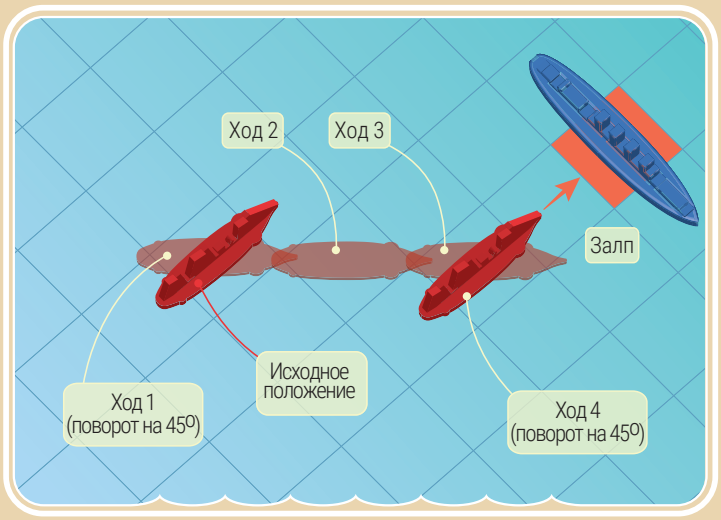
3. ХОД (СМ. КАРТУ ТТХ)

Каждый ход – это одна клетка, либо один поворот на 45 градусов.
Пример: ход **Миноносца** (самый быстрый корабль эскадры)





4. КАК АТАКОВАТЬ / АТАКА КАНОНЕРСКОЙ ЛОДКИ



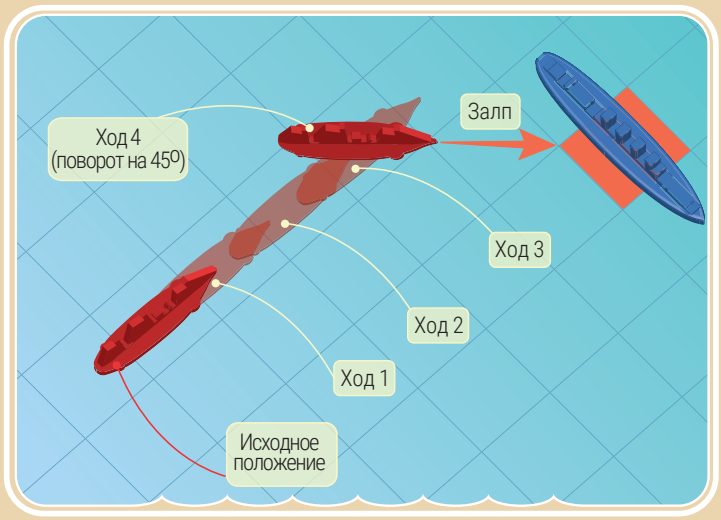


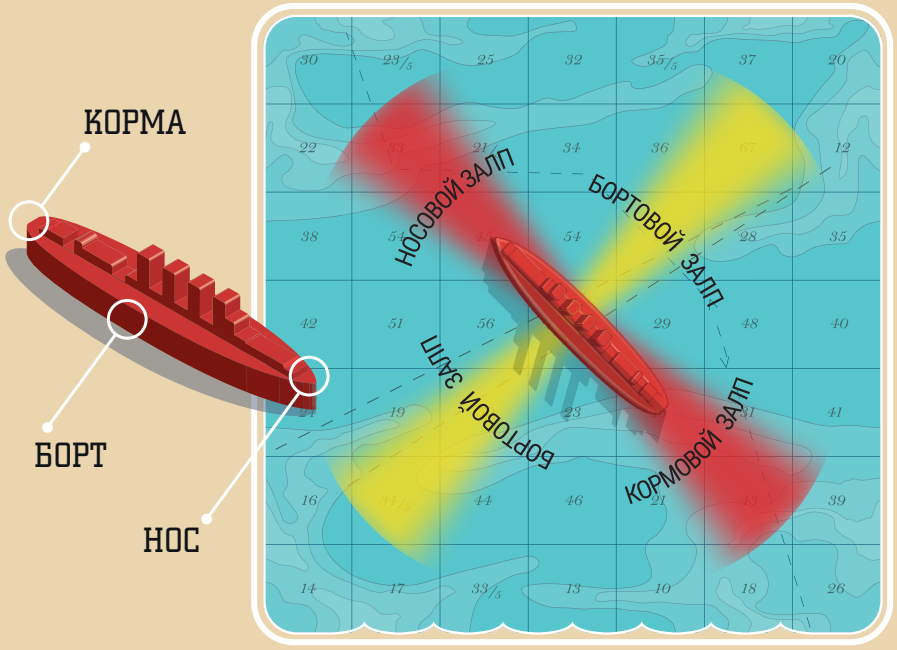
Схема 4 – Канонерская лодка атакует Бронепалубный крейсер. Чтобы его потопить, необходимы залп в 8 снарядов и удача при попадании. Канонерка может дать максимальный залп с носа (5 снарядов и 1 торпеда = 2 снаряда. Итого 7 снарядов) и имеет запас хода = 4.

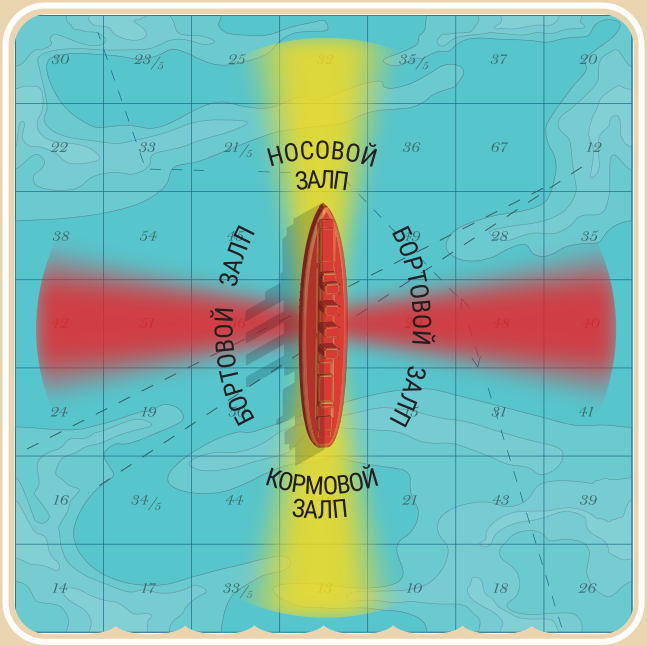
Задача: подвести Канонерку на максимально выгодную позицию (2 клетки до Крейсера, т.к. необходимо задействовать и торпеду, у которой дальность 2 клетки) и встать носом к Крейсеру. Направление залпа отсчитывается от центральной клетки, занимаемой кораблем до центра корабля противника (т.е. стрелять по носу или по корме нельзя; такой же принцип действует и для тарана). Важно! Корабль всегда выполняет полный залп!

Бросаем кубик. Значение «П» – попадание всем залпом, «1/2» – половиной залпа (если число снарядов в залпе нечетное – округляем урон в большую сторону), «Н» – не попал.

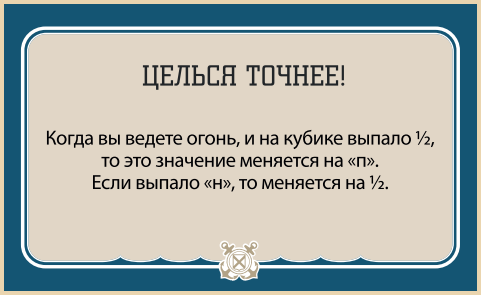
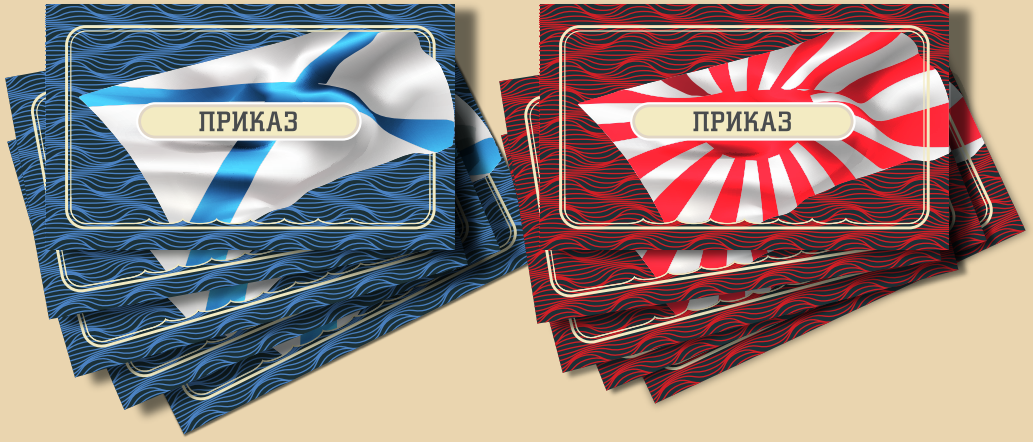
Также необходимо продумывать пути отхода. Можно сделать 2 хода, дать ЗАЛП, а оставшиеся 2 хода использовать на отход или поворот.

5. ЗАЛП НОСОВОЙ И КОРМОВОЙ





6. КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ ПРИКАЗОВ:

В начале каждого раунда* Игроки должны выбрать по одной карте приказов и положить их рядом с собой рубашкой вверх. Когда оба Игрока готовы, карты переворачиваются, и Игроки могут их использовать. Игрок имеет право использовать приказ только один раз за раунд. В конце раунда карта возвращается в колоду приказов и может использоваться в следующем раунде.

* Первый игрок сделал ход + второй игрок сделал ход = раунд.