

ГЕОРГИ МИНДИЗОВ
МОРСКА БИТКА
НАСТОЛНА МИНИ-ИГРА

chitanka.info

ОПИСАНИЕ НА ИГРАТА

За играта са необходими двама участника, едно зарче и помощните материали от тази книга. Добре е всеки играч да разполага с един лист и молив или химикалка.

Всеки участник разполага с „Карта на своето владение си“, лист с шест кораба и лист с шест войника.

На всяка карта е изобразена част от брегова ивица и влизащото във владението морско пространство. Върху шест квадратчета е нарисувана крепостна стена, показваща „столицата на владението“. Шест малки котви отбелязват местата, където първоначално се поставят корабите. Кръгчето в единия край на всяка карта представлява компас, който служи само за украшение и не участва в играта.

ПРЕДИ ДА ЗАПОЧНЕТЕ ТРЯБВА:

1. Да изрежете фигурките на корабите и войниците по плътната линия, така както са „слепени по двойки“, заедно с празното поле под тях. **ВНИМАНИЕ!** Изрязва се квадратчето, а не контура на рисунката.

2. След това всяка двойна фигурка се сгъва на две по линията между рисунките. Празните полета се огъват навън и се залепват върху подложка от картон или плътна хартия.

ВНИМАНИЕ! Подложката за корабите трябва да е правоъгълник с размери 2 (два) на 1 (един) сантиметра. Подложката на войниците е квадрат с размери 1 (един) на 1 (един) сантиметра.

3. Така всеки играч получава по 6 (шест) кораба и 6 (шест) войника.

Фигурите на единия играч са на светъл фон и представляват „римска трирема“ и „римски легионер“.

Фигурите на вторият играч са на тъмен фон и изобразяват „гръцка триера“ и „гръцки хоплит“.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

1. Целта на играта е унищожаването на всички противникови фигури или завземането на противниковата

столица. Това става, като се поставят поне трима войника на квадратчетата, върху които е нарисувана крепостта.

2. Първоначално разположение на фигурите:

а) Корабите се поставят на местата, означени с котва.

б) Войниците се разполагат произволно по бреговата ивица, по един на квадратче.

3. Придвижване на фигурите. Играчите редуват ходовете си, като при всеки ход може да се премества само по една фигура.

а) Ходове с корабите. Всеки кораб заема по две квадратчета от игралното поле и може да извършва следните движения:

— **Преместване с две квадратчета напред.** Брои се от носа на кораба.

— **Обръщане „настрани“ и преместване едно квадратче напред или преместване и обръщане „настрани“.** Обръщането става така че, носът на кораба да остане в квадратчето си. Премества се само задната му част.

— **Пълно обръщане „назад“.** Това обръщане също става в квадратчето, на което е носът на кораба.

б) Придвижване на войници.

— При всеки ход може да се премества само един войник и то само по брега (квадратчетата, които в по-голямата си част са тъмни).

— Фигурките се движат по едно квадратче напред, назад или настрани, без да се обръщат като корабите.

— Когато войник на един играч „удари“ войник на друг играч, се провежда „сухопътна битка“, която е описана в точка 5.

4. Битки между кораби.

а) Потопяване на противников кораб. Това става, като по време на преместването, таранът върху носа на кораба удари противников кораб отстрани или отзад. Удареният кораб се отстранява от играта.

б) Абордаж на противников кораб. Ако по време на поредния си ход, играч постави кораба си успоредно на противников кораб, намиращ се в съседни квадратчета и обяви „АБОРДАЖ!“ между двата кораба се провежда абордажна схватка по „правилата за сухопътни битки“, описани в следващата точка.

в) Превозване на войници. Всеки кораб може да превозва един или двама войника. Качването става само ако корабът е до брега и

войниците са на съседни квадратчета. Ако войниците са по-далеч, играчът ги премества, като изразходва един или няколко хода. Играчът обявява, че качва войници на кораба и отделя настрани две от фигурките. **ВНИМАНИЕ!** Запомняйте кои кораби са натоварени с войници. Ако такъв кораб бъде потопен, загиват и войниците. Войниците слизат на брега с един ход и двамата, като се разполагат в съседни квадратчета до спрелия кораб. Ако на такова квадратче има противник, провежда се „сухопътна битка“.

5. Правила на „сухопътни“ и „абордажни“ битки.

а) Всеки войник има 3 (три) точки, за „сила на нападение“ и 2 (две) точки, за „сила на отбрана“. Когато един играч „удари“ фигура на друг играч, двамата хвърлят по едно зарче. Нападащият играч прибавя към показанието на зарчето си 3 — „сила на нападение“. Другият играч прибавя към показанията на своето зарче 2 — „сила на отбрана“. Печели този, който има по-голямо число. Унищожената фигура се отстранява, а победителят поставя своята на мястото ѝ.

б) При абордажна битка, всеки кораб разполага със силите на моряците си, броени като един войник и силите на войниците, които вози в момента. „Атаките“ се редуват, като пръв започва играчът, който е започнал „абордажа“. Двамата хвърлят последователно зарчето, сумират точките, както е описано по-горе и определят победителя. Победеният отстранява една от фигурите си (ако вози войници). Последни в битката се включват моряците на кораба. Ако и те бъдат унищожени, победителят завзема кораба на победения и може да го използва като свой.

ВАЖНО! Възможен е следният „тактически ход“. При поредното хвърляне на зарчето, „отбраняващият“ се играч има право, вместо да хвърля, да извърши „преместване на кораб“. Така може да „потопи“ кораб на противника, на свой ред да започне абордаж или да направи важно придвижване. Играчът, отказал се от хвърлянето, винаги губи войника, участващ в схватката, за сметка на допълнителния ход, който печели.

ВНИМАНИЕ! Този тактически ход може да се прави само при „абордажна битка“. Имаш право да „потопиш“ кораб, започнал „абордаж“ на друг твой кораб, но не и на свой ред да го нападнеш с абордаж. Ако при този ход нападнатият кораб загуби моряците си, той става собственост на противника, независимо, че си потопил

нападащия кораб. Победилите войници не загиват, а преминават на завзетия кораб.

Нямаш право да се отказваш от „абордажна схватка“ и да разделяш сражаващи се кораби.

в) Ако при поредното хвърляне на зарчето точките на играчите са равни, никой не печели схватката. Ред е на „отбраняващият се“ да „напада“.

г) Кораб няма право да „удря“ стоящ на брега войник. Войниците могат да „нападат“ спрял до брега кораб по правилата на „абордажната битка“. Това става само с един войник и то само ако е на квадратче, съседно на кораба.

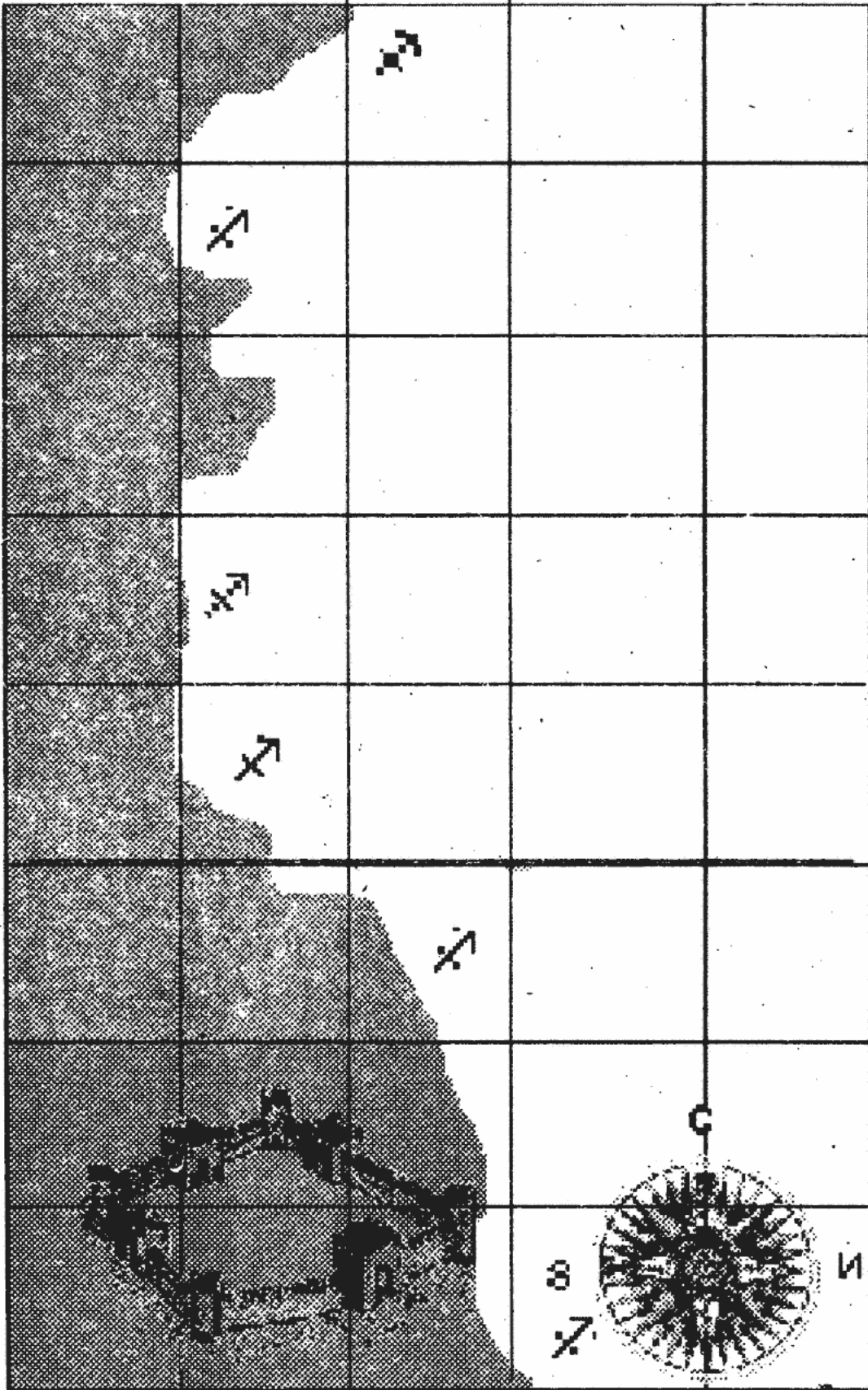
Играта печели този, който унищожи всички войници на противника или успее да постави три свои фигури „в крепостта“ му, независимо от останалите сили.

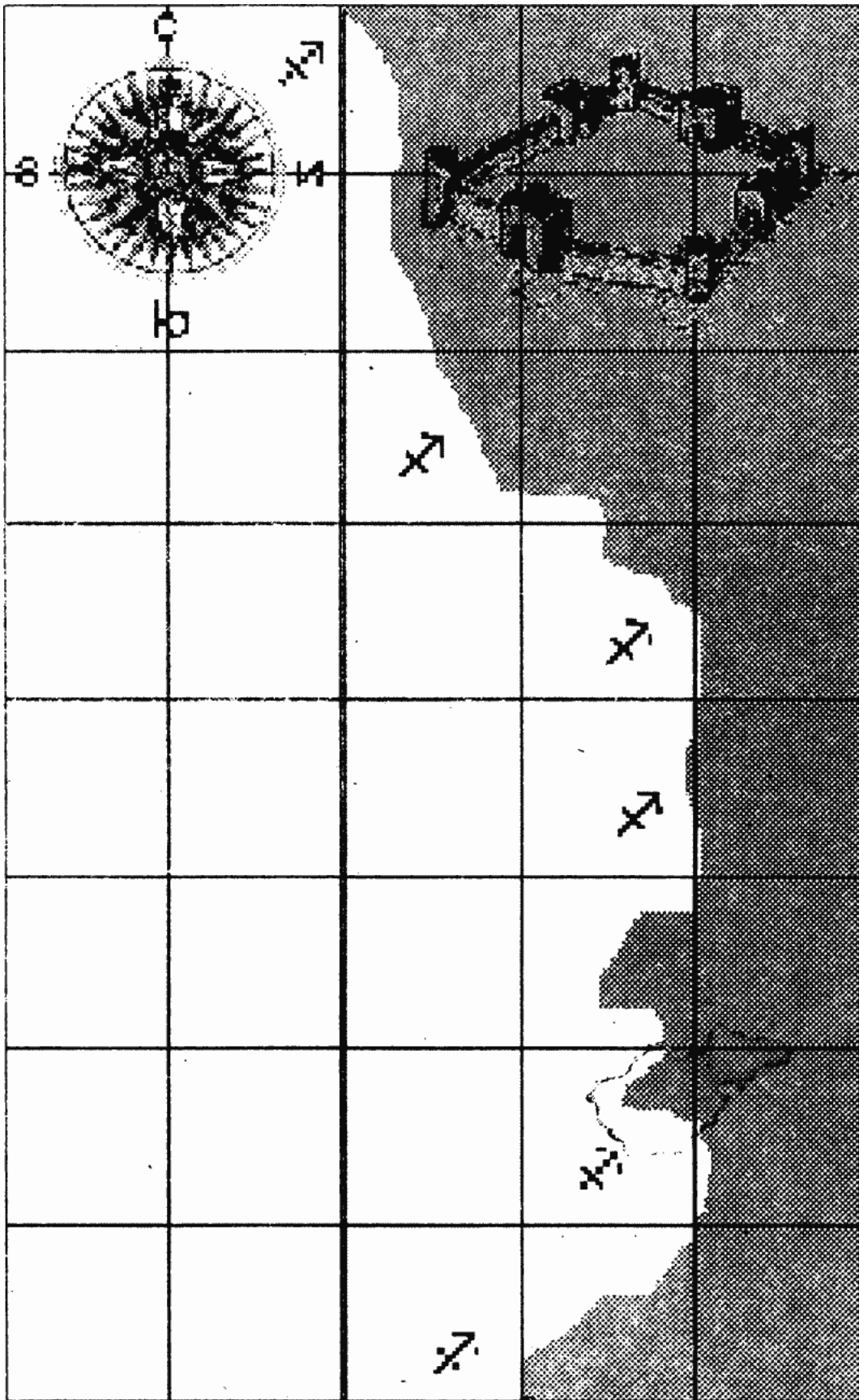
Предложение към любителите на големи битки. Ако искате играта да бъде още по-интересна, поканете ваш приятел, който има същата книга. Обединете „флотите и армиите“ от двете книги. Така ще имате по 24 фигури.

На по-голям лист разчертайте нова карта или залепете една до друга картите от двете книги. Така всеки ще има по две крепости и много повече място за маневри.

*Ако искате да играете едновременно трима или повече играчи, направете си още по-голяма карта (с повече, а не с по-големи квадратчета) и с цветни моливи маркирайте част от фигурите. **ВНИМАНИЕ!** Не ги оцветявайте много, за да можете да ги „преразпределяте по ваш избор“.*

Можете да въведете правила за споразумения и съюзи, правила за „купуване“ на кораби и войници и всичко, което ви хрумне.





ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

МОЯТА БИБЛИОТЕКА



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.