

ПІРАТСЬКИЙ КОРАБЕЛЬ



1 острів
скарбів



1 піратський корабель
на підставці

Підготовка: Розташуйте піратський корабель на острові скарбів поряд з горами в центрі.

Замість того, щоби перемішувати один зі своїх кораблів, можна рухати піратський корабель. Піратський корабель рухається й атакує так само як інші. Проте, якщо певний корабель здається піратам, він буде втрачений для всіх гравців. Піратів можна перемогти та взяти їхній корабель як трофей, як і будь-який інший.

МОРСЬКЕ ЧУДОВИСЬКО



1 морське
чудовисько на
підставці



1 жетон
пошкодження

Підготовка: Замініть гори в центрі морським чудовиськом.

Замість того, щоби перемішувати один зі своїх кораблів, можна рухати морське чудовисько. Можна стріляти по морському чудовиську, щоби завдати йому пошкодження, але його не можна атакувати в ближньому бою. Саме морське чудовисько здатне атакувати тільки в ближньому бою. Будь-який корабель, який здається морському чудовиську, буде втрачений для всіх гравців.

Морське чудовисько має 2 бали здоров'я. Гравці мають двічі повалити морське чудовисько, щоби убити його. Позначте перше повалення, додавши монстру жетон пошкодження. Морське чудовисько не можна взяти як трофей.

СИЛЬНИЙ ВІТЕР



1 плитка вітру

Підготовка: Розташуйте плитку вітру під горами в центрі.

Коли ваш корабель опиниться на відстані канату (приблизно 30 см) від вітру, ви отримуєте один додатковий рух.

Витративши 1 рух, ви також можете перемістити вітер на 1 вузол у вибраному вами напрямі (1 раз за хід).

ТОРГОВЕЦЬ



Лічильники бочок

Підготовка: Випадковим чином розташуйте по 1 лічильнику бочок у кожній гавані. Колір бочки має відрізнитися від кольору гавані.

Можна перевозити бочку, рухаючи корабель. Розташуйте лічильник поряд із своїм кораблем. Тепер ви маєте постаратися доставити бочку до призначеної гавані. Якщо вам це вдасться, отримаєте 2 бали. Відкладіть доставлену бочку в бік як доказ того, що ви заробили ці бали.

Увага: Вантажний корабель не може атакувати ані в ближньому бою, ані стріляти на відстані.

КРАКЕН



1 плитка Кракена

Підготовка: Розташуйте плитку Кракена під горами в центрі.

Замість переміщення одного зі своїх кораблів можна рухати Кракена. Якщо Кракен опиниться під кораблем, він хапає його щупальцями і перешкоджає руху. Стріляти в Кракена на відстані не можна, доступний лише ближній бій. У разі перемоги Кракен послаблює хватку та відпускає корабель. Крім того, ви також можете перемістити Кракена на 3 вузли у вибраному вами напрямі.

Albi

Проектування гри: Фредерік Мойерсоен (Frédéric Moyersoen)

Ілюстратор: Петр Штефек (Petr Štefek)

Продюсер: Давід Розсиваль (David Rozsival)

Підготовка до друку: Іржі Троянек (Jiří Trojánek)

Український переклад: Бутков Сергій, для компанії The Geeky Pen

Ship Ahoj

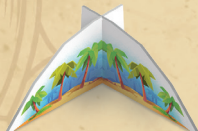
Запеклий морський бій ось-ось почнеться. Заряджайте корабельні гармати та озбройте екіпаж. Навички, тактика й трішки везіння – все, що треба для перемоги.

Спочатку обстрілюєте ворожий корабель, а потім наближаєтеся, щоби захопити. Основна мета – доплисти до ворожої гавані та захопити її. Чи станете ви новим володарем морів?

ОСНОВНІ КОМПОНЕНТИ ГРИ



4 гавані



5 гір



4 башти на підставках



12 кораблів на підставках



2 особливі кубики



1 гармата



5 жетонів гарматних ядер



1 канатик з вузлами

ПОРЯДОК ГРИ

Спочатку дістаньте всі ігрові елементи з панелей. Грати можна де завгодно: на підлозі, столі тощо.

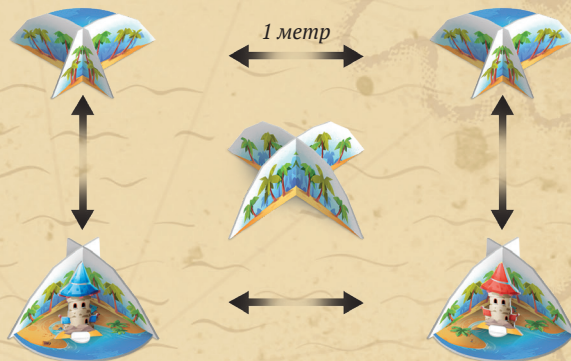
Якщо в грі беруть участь 2 або 4 гравці, розташуйте 4 гавані квадратом з відстанню між двома сусідніми гаванями приблизно в 1 метр (якщо ви граєте на столі, зробіть квадрат меншого розміру, але чим більше, тим краще).

Якщо в грі беруть участь 3 гравці, розташуйте 3 гавані трикутником з відстанню між двома гаванями приблизно в 1 метр.

Розташуйте за гаванями гори, а в середині ігрового поля – велику гору. Розташуйте в кожній гавані башту (на її зображенні).

Кожен гравець вибирає собі одну гавань і розташовує в ній 3 свої кораблі. Якщо в грі беруть участь 2 гравці, кожному з них належатиме 2 гавані та 6 кораблів.

Розташування для 2 або 4 гравців



Поширені питання: Наскільки велика ігрова зона? Куди можна рухати свої кораблі?

У грі Ship Ahoj немає меж, окрім краю столу, шафи або стін кімнати. Можна рухати свої кораблі куди завгодно, тільки не забудьте спочатку спитати батьків!

ПОРЯДОК ГРИ

Гра йде за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця, який останнім бачив справжнього пірата. Якщо не впевнені, нехай першим іде випадковий гравець.

Під час свого ходу гравець виконує дії в наступному порядку:

- 1) Стрільба
- 2) Пересування
- 3) Ближній бій

Стрільба

Розташуйте гармату поруч з одним зі своїх кораблів або баштою.

Важливо: Не вибирайте корабель або башту, які перебувають в ближньому бою. Покладіть жетон гарматного ядра до дула гармати та стріляйте в напрямку ворожої цілі (корабля чи башти).

Підказка: Можна міцно тримати гармату вільною рукою, щоби вона не ворухнулася під час пострілу. Якщо ви повалите ворожий корабель чи башту, тоді їх знищено. Заберіть корабель чи башту з ігрової зони й візьміть собі як трофей.

Якщо ви промахнулися або ціль не повалилася після влучання, стрільбу все одно завершено. Стрільяти можна тільки один раз за хід.

Важливо: Якщо гарматне ядро залишило дуло гармати, постріл вважається зробленим. В іншому разі можна спробувати ще раз.

Якщо після пострілу будь-який острів або башта зсувається з місця (але не падає), поверніть їх на те місце, де вони були. Але якщо таким чином зсувається корабель, він має залишитися в новому місці.



Пересування

Киньте кубики з цифрами. Цифра, яка випала, показує, на скільки вузлів можна рухатися. Ви самі вирішуєте, як саме розподілити ці вузли між своїми кораблями.

Наприклад, якщо вам випала цифра 3, ви можете:

- перемістити кожен з 3 своїх кораблів на 1 вузол;
- перемістити 1 корабель на 2 вузли та 1 корабель на 1 вузол;
- перемістити 1 корабель на 3 вузли.

Важливо: Пошкоджені (лежачі) кораблі та кораблі в ближньому бою рухатися не можуть. Башти також не рухаються.

Можна рухатися на меншу відстань, ніж випала на кубик.

Для правильного вимірювання відстані користуйтеся канатиком з вузлами. Розташуйте перший вузол канатика поруч із кораблем. Після цього прокладіть канатик у напрямі, в якому ви хочете рухатися. Можна згинати канат як завгодно. Нарешті, перемістіть корабель до вузла, який відповідає вашій швидкості:

- 1 бал: другий вузол.
- 2 бали: третій вузол.
- 3 бали: четвертий вузол..

Переміщення на 3 вузли



Ближній бій

Коли рухаєтесь або перебуваєте на місці поруч із ворожою ціллю (кораблем чи баштою), можете атакувати її в ближньому бою.

Важливо: Кораблі (чи башти) не обов'язково мають торкатися, щоби бути поряд одне з одним. Відстань просто має бути меншою за розмір (висоту) корабля.

Киньте кубики з символами.



Будь-який символ прапора означає, що ворог здається. Вилючіть ціль з гри та заберіть собі в якості трофея.



Будь-який символ з перехрещеними мечами означає, що в наступному раунді ближній бій продовжиться.

Під час кожного ходу ви маєте взяти участь у всіх ближніх боях, в яких перебуваєте.



Якщо ви наблизилися впритул до іншого корабля, можна починати ближній бій.



Червоний корабель входить до блакитної гавані і може атакувати башту.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гравець, який втратить всі свої кораблі та башту, вибуває з гри.

Гра завершується, щойно один з гравців виходить з гри.

Решта гравців мають порахувати свої трофеї. Кожен захоплений корабель приносить 1 бал. Кожна захоплена башта приносить 2 бали. Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю балів. У разі нічиєї виграє той, у кого більше башт.

ГРА В КОМАНДІ

Коли в грі беруть участь 4 гравці, можете домовитися грати в командах по двоє. В іншому разі кожен сам за себе. Гра завершується, щойно один з гравців виходить з гри. Переможцем стає команда з найбільшою кількістю балів.

УСКЛАДНЕНІ ПРАВИЛА

Опанувавши звичайні правила, спробуйте пограти з ускладненими правилами, щоби було цікавіше.

Стрільба: після повалення ворожих корабля/башти вони не знищені, а лише ушкоджені. Тимчасово залиште їх у лежачому положенні в ігровій зоні. Лежачі кораблі та башти не можуть стріляти.

Пересування: лежачі кораблі не можуть рухатися.

Ближній бій: лежачі кораблі/башти не можуть атакувати.

Ремонт кораблів/башт: в кінці свого ходу можна відремонтувати собі всі пошкоджені кораблі/башти. Підніміть відремонтований корабель/башту назад у вертикальне положення.

Щоби захопити лежачий корабель або башту в якості трофея, гравець має вступити з ними в ближній бій. Такий бій автоматично завершується перемогою.



Щоби відремонтувати свій корабель, підніміть його у вертикальне положення.

СЦЕНАРІЇ (ДОДАТКОВО)

Є шість сценаріїв, які додають грі різноманіття. На початку гри виберіть сценарій за спільною згодою гравців.

ОСТРІВ СКАРБІВ



1 острів скарбів



1 жетон скрині зі скарбом

Підготовка: Замініть гори в центрі на острів скарбів. Покладіть на нього скриню зі скарбом.

Коли допливете до острова, зможете забрати скриню. Розташуйте лічильник поряд із своїм кораблем.

Коли корабель програє в ближньому бою, переможець забирає скриню собі (але, якщо ви не граєте за ускладненими правилами, а корабель зі скарбом знищений гарматним пострілом, то скриня повертається на острів).

При підрахунку в кінці гри скриня приносить 3 бали.