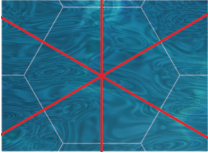


МОРСЬКИЙ БІЙ

ПРАВИЛА ГРИ (ускладнений рівень)

На поглибленому рівні діють всі правила початкового рівня, але вводяться додаткові правила переміщення та стрільби.



Увага! У кожній клітині нанесені тонкі лінії, що перетинають сторони шестигранника. Гравці зобов'язані орієнтувати корабель в клітці по цих лініях.

Правила переміщення (нові):

Корабель виходить з клітки тільки в напрямку носа корабля, і вже в наступній клітці гравець може вибрати одне з трьох положень для нього (див. малюнок):

- 1 - залишити той самий напрямок;
- 2 - повернути на 60 гр. вліво;
- 3 - повернути на 60 гр. вправо.

Від вибору положення корабля в цій клітці залежить напрямок подальшого пересування корабля. Таким чином, кожна пройдена клітина дає можливість повороту корабля на 1 сектор (60 градусів).



Приклад: Як можливо розвернутися на 180 градусів за 3 ходи.



Використовуючи 2 очки переміщення гравцям дозволяється здійснювати поворот на 1 сектор (60 градусів) вліво або вправо стоячи на місці, без руху вперед. Тобто, якщо корабель опинився на краю карти і не має можливості виходу за напрямком руху корабля, гравець розгортає його використовуючи очки переміщення по 2 од. за поворот на 1 сектор (60 градусів), до тих пір, поки у корабля не з'явиться можливість вийти з клітки в напрямку орієнтації носової частини корабля.

Правила стрільби (нові):

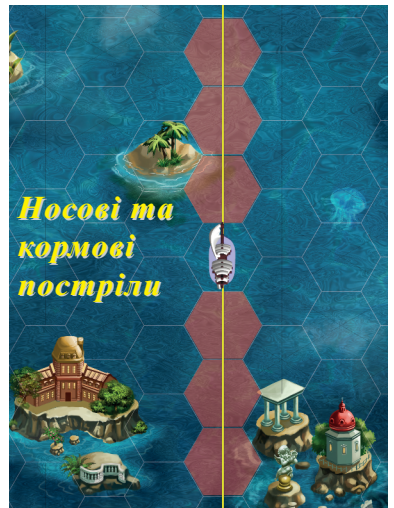
Увага! Основна зміна - стрільба носовими пушками й бортами.

Бортами корабель може вистрілити по супернику, який стоїть на одній з клітин, в секторі між двома боковими лініями розмітки, що виходять із вашої клітини, включаючи ті клітини, які лінії розмітки перетинають. Правила визначення попадання бортового залпу аналогічні правилам початкового рівня. За кожен свій постріл гравець кидає кубик: 1 або 2 - промах, 3,4,5 або 6 - влучання.



Носовий та кормовий постріл - це коли ви стріляєте по кораблю, що знаходиться на лінії, по якій орієнтований ваш корабель. Ймовірність пошкоджень носовими або кормовими гарматами - нижче й використовуються інші значення кубика для визначення результатів стрільби: 1, 2, 3 або 4 - промах, 5 або 6 - влучання.

Такі правила переводять морський бій на якісно-новий рівень. Тепер гравець повинен по справжньому маневрувати своїм флотом, щоб перемогти суперника, виводячи свої кораблі на ціль під палубний вогонь.



**З повагою,
команда Vombat Game**