

# Naval Battle - instrukcja gry

## 1 Wprowadzenie

1.1 Gra składa się z kolorowej planszy przedstawiającej morze i dwa porty oraz z dwóch kompletów okrętów po 36 jednostek każdy. Morze oznaczone jest kolorem niebieskim, natomiast dwa porty kolorami żółtym i czerwonym.

Wybrzeże portów wyznacza biała linia. Każdy port posiada dwa wejścia, które oznaczone są białymi liniami prostopadłymi do linii wybrzeża. Na środku morza znajdują się wyspy (kolor zielony) z wodami neutralnymi, które oznaczone są kropkami.

2.1 Cała plansza pokratkowana jest czarnymi liniami, które tworzą pola, po których poruszają się okręty.

3.1 W grze może brać udział 2 graczy lub 2 zespoły graczy.

4.1 Grę wygrywa ten gracz lub ten zespół graczy, któremu udało się wprowadzić zespół desantowy do portu przeciwnika.

5.1 Każdy z graczy dysponuje flotą, składającą się z 29 okrętów, 4 baterii i 6 min z taką samą flagą. Ilustracje na żetonach symbolizują rodzaje okrętów. Każda jednostka ma określoną "siłę" tzn. niektóre okręty może zabić, a innym ulegać. Dla każdego okrętu charakterystyczna jest też liczba pól, które może przejść za jednym ruchem. Nazwy jednostek, liczba pól przy jednym ruchu, "siła" jednostek i ich liczba podane są w tabelce.

## **2 Zasady gry**

### **2.1 Ustawienie okrętów**

Gracze ustawiają swoje okręty w portach, w dowolny sposób, tak, aby ich ilustracja nie była widoczna dla przeciwnika. Baterie nadbrzeżne ustawia się na stałe na polach ograniczonych linią brzegową i sąsiadujących z liniami oznaczającymi wejście do portu. Miny można ustawiać w porcie lub pozostawić poza planszą.

### **2.2 Poruszanie się**

Każdy okręt może poruszać się w dowolnym kierunku, również po przekątnej. W porcie obowiązują takie same zasady poruszania się jak na morzu tzn. każdy okręt ma przypisaną liczbę pól, które może przejść za jednym ruchem. W celu zamaskowania typu jednostki okręt może poruszać się o mniejszą liczbę pól niż to podano w tabelce. Na jednym polu nie mogą stać 2 okręty, pole zajętych przez inny okręt nie można przeskakiwać.

### **2.3 Rozpoczęcie gry**

Grę rozpoczyna dowolny z graczy, wyprowadzając swój okręt przez wyjście z portu. Biała linia oznaczająca wybrzeże stanowi ochronę, której nie wolno przekraczać (wyjątek patrz p. 2.5).

### **2.4 Bicie**

Gracz, który chce zaatakować jednostkę przeciwnika mówi "Atakuję" jednocześnie wskazując wybrany okręt. Gracz może zbić okręt przeciwnika, który znajduje się w zasięgu jego bicia, czyli na polu obok. Po zaatakowaniu gracze ujawniają nazwy swoich jednostek. Jednostka słabsza zostaje zdjęta z planszy, silniejsza pozostaje. Jeśli są to jednostki o jednakowej sile to obie zostają zdjęte z planszy. Takie same zasady bicia obowiązują również w portach, przy czym obcy okręt może wejść do naszego portu tylko tym wejściem, przy którym obie baterie nadbrzeżne zostały zdjęte.

Wyjątkiem jest lotniskowiec, który w ramach swojego ruchu (oprócz ruchu samego okrętu) może wysłać do ataku samolot (tylko jeden na turę) na odległość 4 pól (włączając pole atakowanego okrętu). Po ataku lotniczym samolot pozostaje na polu zniszczonego okrętu przez 1 turę ruchu przeciwnika. Następnie, jeśli nie zostanie zniszczony, wraca na lotniskowiec (jest zdejmowany z planszy) co nie liczy się jako osobny ruch.

## **2.5 Baterie nadbrzeżne**

Baterie nadbrzeżne może zdjąć przez linię brzegową tylko okręt raketowy. Gracz chcąc zdjąć baterię musi postawić swój okręt raketowy w zasięgu jej bicia i powiedzieć "Zdejmuję baterię". Za jednym ruchem można zdjąć tylko jedną baterię nadbrzeżną. Bateria bije wszystkie jednostki (oprócz okrętu raketowego) w zasięgu jednego pola we wszystkich kierunkach, również w porcie. Przez pola leżące w zasięgu baterii okręty przeciwnika nie mogą przechodzić.

## **2.6 Miny**

Gracz może postawić minę w dowolnym momencie gry, na jednym z pól sąsiadujących z polem, na którym ustawiony jest trałowiec. Postawienie miny nie liczy się za ruch. Gracz powinien powiedzieć "Stawiam minę". Postawionej miny nie można przesuwać w inne miejsce. Mina może być zdjęta jedynie przez trałowiec przeciwnika, jeśli znajdzie się w zasięgu jego bicia. Gracz powinien powiedzieć "Zdejmuję minę". Jeżeli mina zostanie zaatakowana przez okręt przeciwnika (również przez trałowiec, gdy gracz ogłosi "Atakuję" zamiast "Zdejmuję minę") to usuwa się z planszy zarówno okręt atakujący jak i minę.

## **2.7 Wody neutralne**

Gracz może postawić swoją jednostkę na wodach neutralnych na przeciąg trzech swoich kolejnych ruchów. Jeżeli po upływie tego czasu okręt nie opuści wód neutralnych zostaje wycofany z gry (zdjęty z planszy). Zdjęcie tej jednostki nie liczy się za ruch. Okręt znajdujący się na tych wodach nie może być atakowany przez żadną jednostkę, stojąc na wodach neutralnych nie można też atakować. Na wodach neutralnych i z wód neutralnych nie wolno też stawiać min.

## **2.8 Zakończenie gry**

Wprowadzenie okrętu desantowego do portu przeciwnika oznacza wygraną jego posiadacza i zakończenie gry. Utrata okrętu desantowego uniemożliwia wygranę gry. Taki sam skutek ma strata wszystkich trzech okrętów raketowych.