

## КАРТЫ КАПИТАНОВ

### **Дополнение к правилам Игровой системы «Адмирал».**

В игровую систему «Адмирал» вводится новый игровой элемент, который позволит сделать морские баталии более интересными и разнообразными, а также внесет в игру дополнительный элемент неожиданности.

Итак, что такое «Карта капитана» - это игровая карта, которая прикрепляется игроком к выбранному кораблю, т.е. считается, что на выбранный корабль игрок назначает капитана с определенными способностями. Основные правила использования карт капитанов и их типы описаны в настоящем дополнении к правилам.

### ***Начало игры и назначение капитанов.***

Перед началом игры игроки берут себе одинаковые наборы карт капитанов, т.е. каждый игрок получает идентичные карты капитанов. Игроки в закрытую выкладывают карты капитанов по карточки своих кораблей, не показывая лицевую часть карты капитана. Игрок сразу договариваются о количестве используемых в игре карт капитанов, как варианты: все карты, по 1-ой карте, по 2 карты и т.д. Если используются все карты капитанов, то игроки раскладывают под карты выбранных кораблей соответствующие карты капитанов, не раскрывая их. Если же в игре используются не все карты капитанов, то игрок выбирает из своего набора карт капитанов, те которые он будет использовать, и раскладывает их по соответствующим кораблям, и отдельно откладывает неиспользуемые карты капитанов, также не раскрывая их значения. Больше в игре эти отложенные карты не участвуют.

***Основное правило - на корабль нельзя назначить больше чем одного капитана. После назначения капитанов игроки начинают игру.***

### ***Использование карт капитанов, снятие и переназначение.***

Карты капитанов используются в игре постоянно (не однократно), а сама карта капитана выходит из игры, только если корабль с этой картой капитана потоплен. Ирок может спасти капитана (оставить в игре карту капитана), только если корабль потоплен соперниками в собственном порту.

При abordage, капитан проигравшего корабля считается погибшим и карта такого капитана выходит из игры, но игрок, захвативший корабль при abordage, может после abordage переместить капитана на захваченный корабль (аналогично с перегрузом золота).

Если во время хода игроку понадобилось использовать способность капитана на определенном корабле, то он обязан перевернуть карту капитана и сообщить соперникам о способности капитана этого корабля и ее использовании. После завершения своего хода, игрок использовавший карту капитана, переворачивает ее обратно лицевой стороной вниз, до следующего использования. Игроки, которые используют способности капитана постоянно, могут положить карту такого капитана лицом вверх, и могут не объявлять об использовании такой карты. Игроки не обязаны переворачивать карту капитана после использования обратно лицевой стороной вниз, но не исключено, что соперники после нескольких ходов могут забыть о том, какой из ваших капитанов на каком корабле находится, и тем самым у вас может появиться преимущество внезапности, как при первом использовании карты капитана.

Снять капитана с корабля игрок может только при заходе корабля с капитаном в свой порт или порт союзников. При этом карта капитана снимается с корабля и выкладывается рядом с таким портом. Назначить капитана на другой корабль можно только при его заходе в тот порт, в котором находится капитан, в этом случае карта капитана перемещается на карточку соответствующего корабля. Капитан не может быть назначен на корабль союзника, только на свой, поэтому при снятии капитана с корабля, на карту капитана выкладывается и флаг игрока, которому служит капитан.

### **Типы карт капитанов.**

**Капитан Репид** – в совершенстве владеет навыками постановки парусов под определенным углом к направлению ветра, он эффективно управляет командой и распределяет функции экипажа. За счет этого при свежем ветре корабль, которым командует капитан Репид, развивает большую скорость и в итоге имеет +1 дополнительное очко к максимальной дальности перемещения. Способность капитана никак не отражается на ходовых качествах корабля в бурю и в штиль.



**Капитан Свифт** – всегда готов к бою, он не сводит глаз с горизонта и всегда видит приближающегося соперника первым, его пушки готовы к бою и он как только вы захотите обидеть такого капитана, то он успеет первым дать залп всеми орудиями. Поэтому, если соперник объявил, что стреляет по кораблю, на борту которого у штурвала стоит капитан Свифт, то игрок, которому принадлежит корабль, имеет право произвести свой выстрел или выстрелы первым, вне очереди. Естественно, что выстрелить игрок сможет только, если корабль соперника, который атакует, находится в зоне обстрела его орудий и эти орудия еще не разряжены, т.е.

этот корабль еще не стрелял в этот ход, или, стрелял, но использовал не все выстрелы. При использовании игроками стрельбы с двух бортов, считается, что стрельба на опережение также

производится с двух бортов, если на линии обстрела по другому борту также стоит корабль соперника. Если, корабль, который атакует, также имеет капитана с высокой инициативой, то в этом случае первым стрельбу проводит атакующий корабль, но сразу после этого свои выстрелы имеет право сделать и атакованный корабль с капитаном Свифтом на борту, и только после этого игрок, начавший атаку, продолжает совершать игровые действия, другими своими кораблями. Важно отметить, карта капитана Свифта распространяется только на стрельбу и не дает право переместить корабль вне очереди.

**Капитан Таргет** – это настоящий Робин Гуд на морских просторах, его стрельба всегда точна. На любой дистанции, при стрельбе бортовыми орудиями (для правил уровня Адмирал - карта капитана Таргета также влияет на точность стрельбы курсовыми и литеральными пушками, попаданием будет считаться и выпадение на кубике 2). Для определения результата стрельбы корабля с капитаном Таргетом на борту, к комбинациям, которые обозначают попадание, добавляется еще и значение кубика равное 2. Например:

- на дальней дистанции попадание это 1, 2, 3 и 5, промах 4 или 6;

- на средней дистанции попадание 1, 2, 3, 5 и 6, промах только 4;

- на дистанции пистолетного выстрела (соседние клетки) 100% попадание, кубик не бросается.

Повышение точности стрельбы распространяется на все выстрелы корабля капитана Таргета. Однако будьте внимательны, если вы собираете выстрелы в залп, то правила определения результатов залпа будут определяться самым «худшим» выстрелом в залпе, т.е. использовать карту капитана Свифта в залпе, к которому собраны выстрелы и с других кораблей, не получится, точность такого залпа не повысится.



**Капитан Берсерк** – это настоящий предводитель, неистовый и умелый воин, он всегда в первых рядах идет в атаку, он умеет брать корабли соперников на абордаж. Карта капитана Берсерка дает 1 дополнительное очко абордажа игроку, который ее использует.