

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

4
OAK &
IRON

ТАКТИЧНИЙ
МОРСЬКИЙ БІЙ
В
AGE *of* SAIL

В 1.01

ДІЮЧИЙ З 7/14/20

АВТОР MIKE TUÑEZ

ПЕРЕКЛАД ВІКТОР ДУДЯК

FIRELCK GAMES



ЗМІСТ

ВСТУП	3
ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ	4
НАЛАШТУВАННЯ	
ШВИДКОГО СТАРТУ	8
ПРОЦЕС ГРИ	11
Фаза ініціативи	11
Фаза руху	12
Фаза атаки	19
Завершальна фаза	23
ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА	24
СТВОРЕННЯ ЕСКАДРИ	27
ПОЧАТОК ГРИ	28
БИТВИ ФЛОТІВ	29
СЛОВНИК	32
ПЕРЕЛІК ЗМІН	33
ПИТАННЯ-ВІДПОВІДІ	33
ШВИДКА ДОВІДКА	34

ПОДЯКА

GAME DESIGN & CONCEPT: MIKE TUÑEZ	PRODUCTION MANAGER: ALEX AGUILA
DESIGN CONTRIBUTORS: CHRISTOPHER TUÑEZ NATE ZETTLE	LAYOUT & GRAPHIC DESIGN: LILIAN FIGUEROA
LIAM TAYLOR FRED BARNARD GABRIEL GAR-CIA	GAME MAT DESIGN: CHRIS STREKKER
HISTORICAL CONSULTATION: BENERSON LITTLE	TERRAIN SET ILLUSTRATION: JOSHUA HAYES
SCULPTING: STACY JENNEMAN BRIAN RUNDLETT JAMIE MARTINSON JESUS CUEVAS	MODEL PAINTING: ADAM HORTON
	EDITING: DREW SAXTON STE-VEN SOLER
ЗА ДОПОМОГУ У ПЕРЕКЛАДІ:	
ДМИТРО КОСТАШ	ОКСАНА САВЧЕНКО
ОЛЬГА БІЛЕЦЬКА	РОМАН ДУДЯК
МАКСИМ НЕФЬОДОВ	ВОЛОДИМИР ЧОРНИЙ

ТЕСТЕРИ ГРИ:

Stephen Foulk	Eric Mitchell	David Wolf	Rune Hoff Lauridsen	Graham Cummings
Joseph DeLory	Sean Martin	Andy Sims	Pete Barfield	Riley Blair
Jean Luc Bernard	Tom Pace	Jeff Przybylo	Gerardo González	Jonathan Dispigno
Mark Stigter	Bryan Wade	Nigel King	Scott Crowe	Paul Dispigno
Glenn Gonzalez	Gavin Winspear	Jesse Abbott	Leif MacNaughton	Joel Sanchez
Matt Nott	Timothy Korklewski	Crochet Emmanuel	Ian Mann	Joseph Dieguez
Eric Hansen	Nicholas Bogart	Nic Evans	Omar Zaragoza	Steven Murga
Dr. Jeffrey Brown	Robbie Rauch	Stephen Smith	Rodriguez	Steven Quintavalli
Leon Mason	Jacob Stauttener	Mike Moyer	Daniel R Weber	Juan Sebastian Mazo
John Hunter	Cris Smith	Benjy Feldmen	William	Mitch Reed
Dan Carlson	Alex Hood	Scott Presley	Mac McClelland	Jordan Brutlag
Tyler Carlson	Adrian Gonzalez	Dillon Rinehart	Paul Carolan	Kevin McKay
Bryan Fischer	Mike Jackson	Robert Kurzweil	Scott Parkin	Lee Hulley
Bruce Boyd R	Peter James	Nathan Rigaud	Vince Usher	Steve Holowienko
ufus Devane	Douglas Johnson	Matthew K Green	Liam Galloway	Darren Kephart
Kai Devane	Maurice Kent	Lee Upton	Kevin John Waite	Mark Herman
Ray Aguila	Shane Knerl	Nathan Jopling	Leigh Brewster	Kevin Becker



ВСТУП

ЧАСТИНА 1.

OAK & IRON це гра, створена в дусі епохи бойових вітрильників. Вона дозволяє гравцям відтворити бої між невеликими флотами та ескадрами озброєних вітрильних кораблів. Гра покликана бути простою та інтуїтивно зрозумілою і водночас кидає виклик гравцям, надаючи значну тактичну глибину та вірність темі та тактиці періоду.



ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

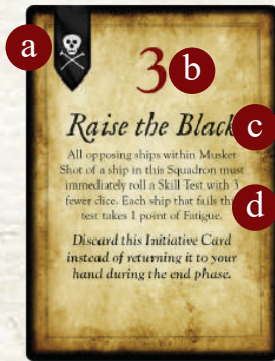
ЧАСТИНА 2.

РОБОТА КОРАБЕЛЬНОЇ КАРТКИ



- a вартість корабля
- b тип корабля
- c клас корабля
- d підвищення вмінь
- e міцність корабля
- f значення озброєння з одного боку
- g значення екіпажу
- h значення при вітрі збоку
- i значення при вітрі ззаду
- j спеціальні правила
- k вдосконалення (опис на звороті)
- l шкала втоми
- m додаткова опція покращення екіпажу
- n шкала пошкоджень
- o опція вдосконалення міцності

КАРТКА ІНІЦІАТИВИ



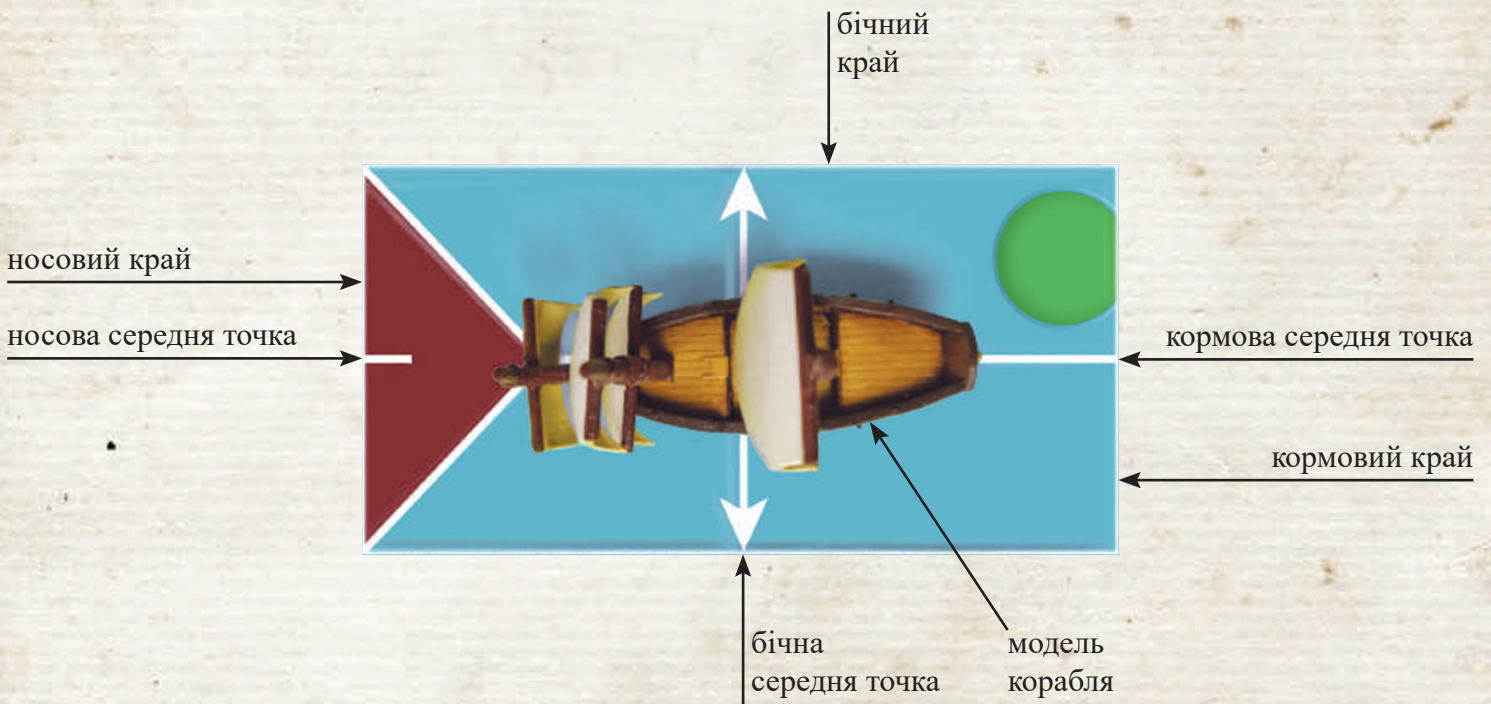
- a** національність
- b** значення ініціативи
- c** назва картки
- d** ефект

КАРТКА АДМІРАЛА



- a** вартість
- b** національність
- c** ім'я адмірала
- d** рівень адмірала
- e** спеціальні правила

КОРАБЕЛЬНА ТЕРМІНОЛОГІЯ



СПИСОК КОМПОНЕНТІВ


<p>КНИГА ПРАВИЛ</p> 	<p>КОРАБЛІ</p> 	<p>ПІДСТАВКИ</p>  <p>КАРТКИ ПОДІЙ</p> 	
<p>КАРТКИ ІНІЦІАТИВИ</p> 	<p>ФРАКЦІЙНІ КАРТКИ</p> 	<p>КАРТКИ КОРАБЛІВ</p> 	<p>КЛІПСИ</p> 
<p>КАРТКИ ВДОСКОНАЛЕНЬ</p> 	<p>КАРТКИ АДМІРАЛА</p> 	<p>ВОСЬМИГРАННІ КОСТИ</p> 	
<p>КАРТКИ СЦЕНАРІЮ</p>			
<p>НАЛАШТУВАННЯ</p> 	<p>ЦІЛІ</p> 	<p>РОЗТАШУВАННЯ</p> 	<p>УМОВИ</p> 

СПИСОК КОМПОНЕНТІВ

ЛІЧИЛЬНИКИ ТА МАРКЕРИ

 ПОЛОНЕНИЙ КОРАБЕЛЬ	 ФОРТУНА	 ПОВНІ ВІТРИЛА	 ПОНІВЕЧЕНИЙ	 ПЕРЕЗАРЯДКА
 НОМЕР КОРАБЛЯ	 ЦІЛЬ	 МІНІМАЛЬНІ ВІТРИЛА	 СТРУШЕНИЙ	 КІЛЬВАТЕР
	 НА ЯКОРІ	 НА МІЛИЛІ	 ДЕСАНТ	

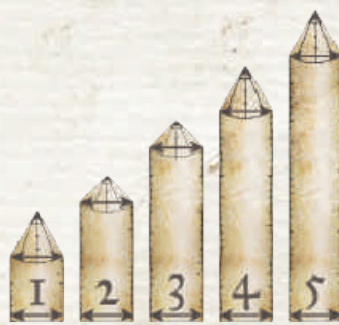
ЛІНІЙКА ВІДСТАНІ

ГАРМАТНИЙ ПОСТРІЛ	МУШКЕТНИЙ ПОСТРІЛ	ПІСТОЛЕТНИЙ ПОСТРІЛ
		
		НОК-РЕЙ

МОРСЬКИЙ КИЛИМОК



ІНСТРУМЕНТИ ПЕРЕМІЩЕННЯ



СТРІЛКА ВІТРУ



ТАЙЛИ РЕЛЬЄФУ

 ОСТРОВИ ТА ТУМАН	 СКЕЛІ ТА МІЛИНА	 СУША
---	---	---

НАЛАШТУВАННЯ І

ЧАСТИ

Для першої гри в OAK & IRON, ми пропонуємо зіграти у швидку гру. Швидкий старт гри розроблений так, щоб дозволити гравцям призвичаїтись до базових концепцій перед використанням більш досконалих опцій, таких як фракція, вдосконалення чи картки подій. Ця гра використовує лише правила із розділу «Процес Гри» (стор. 11); ігноруйте будь-яке посилання на додаткові правила. Прочитайте цей розділ, а потім налаштуйте наступним чином:

a Покладіть морський килимок між обома гравцями. Визначте, хто буде **Гравцем А**, а хто **Гравцем Б**.

b Знайдіть наступні картки Ініціативи, вони складатимуть Набір Карток кожного відповідного гравця.

Гравець А: Сховатися!, Точне наведення, Повторний Бортовий Залп, Шквал Вогню, Відрегулювати Полозицію.

Гравець Б: Постріл який вона виконує, Набратися сміливості, Маневр флотом, Перезарядка!, Сприятливий вітер.

c Гравці контролюватимуть наступні кораблі та відповідні їм картки.

Гравець А: 1 Корвет, 1 Флейт
Гравець Б: 1 Шлюп, 1 Легкий фрегат.

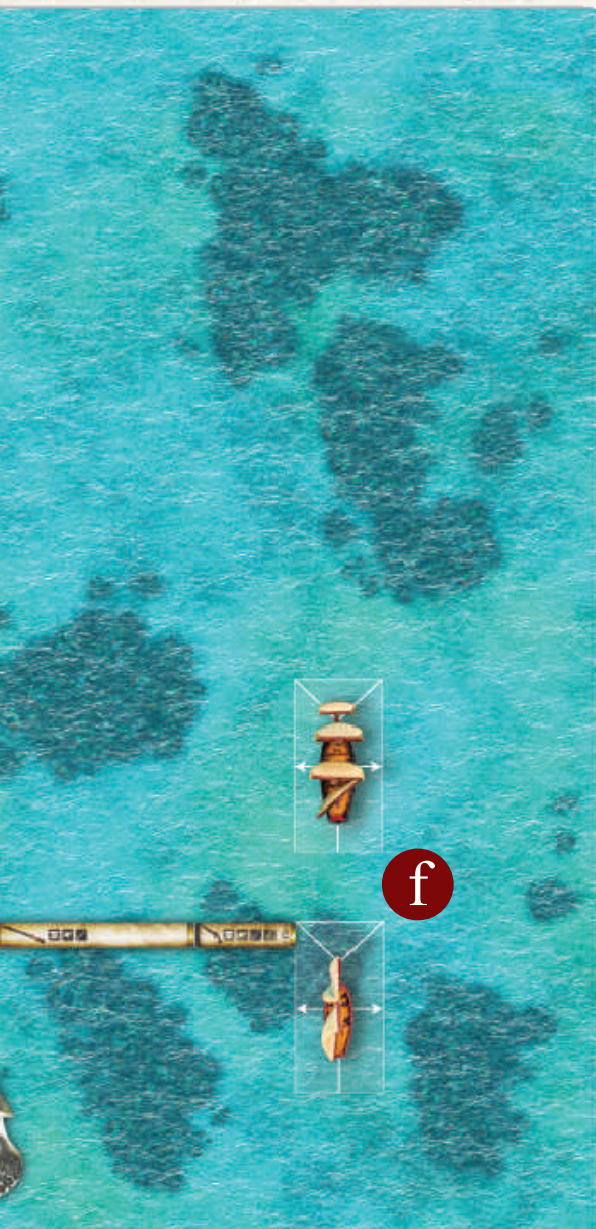
d Призначте картку "Неперевіреного Адмірала" до Легкого фрегата і Флейта. Таким чином ці кораблі будуть флагманом кожного гравця. **Зауважте, що коробка містить лише одну таку картку, тому вона буде спільною для обох гравців.**

Гравець А



ШВИДКОГО СТАРТУ

ІННА 3.



Гравець Б



e Кожен бере 2 маркери кільватер та 4 маркери перезарядки.

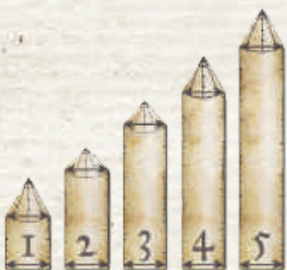
f Розмістіть кораблі, як показано. Флагман кожного гравця повинен знаходитися на відстані Пістолетного Пострілу безпосередньо За Вітром іншого корабля цього гравця.

g Кожна ескадра повинна бути даліше за відстань Гарматного Пострілу від іншої ескадри.

h Стрілка вітру розміщена, як показано, щоб вказати, що від краю столу до корми кожного корабля це Навітряний край.

i Тримайте кості, маркер статусу та інструменти пересування в межах досяжності обох гравців.

У цій грі не призначена цільова карта, продовжуйте гру, доки один гравець не буде змушений атакувати (стор. 23)







ПРОЦЕС ГРИ

ЧАСТИНА 4.

OAK & IRON Грається протягом серії ходів.
Кожен хід буде розбитий на чотири фази:

I. ФАЗА ІНІЦІАТИВИ

II. ФАЗА РУХУ

III. ФАЗА АТАКИ

IV. ЗАВЕРШАЛЬНА ФАЗА

ФАЗА ІНІЦІАТИВИ

Нові терміни для цієї секції

ЕСКАДРА. Ескадра - це група з двох або більше кораблів, включно з Флагманом, що належать гравцеві.

ФЛАГМАН. Кожна ескадра повинна мати флагман. Флагман позначається присвоєнням йому адміральської картки.

ЗНАЧЕННЯ ВМІНЬ. Значення Вмінь корабля відображає його здатність до плавання та бойових дій. Вміння за замовчуванням – 0. 1 або 2 вміння можна придбати як вдосконалення для кожного корабля. За кожне значення Вміння, яку має корабель, судно може перекинути 1 кубик під час Перевірки Вмінь та Атак.

ПЕРЕВІРКА ВМІННЯ. Перевірка Вміння використовується, коли екіпаж судна намагається зробити щось

складне, наприклад, працюючи на такелажі судна, намагаючись відрегулювати свою поточну швидкість. Щоб виконати Перевірку Вміння потрібно кинути 5 кубиків (змінених спеціальними правилами та втомою), якщо випаде ☒ чи ♣, то перевірка успішна.

ВИПРОБУВАЛЬНИЙ ТЕСТ. Випробувальний тест - це тип Перевірки Вміння, коли обидва гравці проводять перевірку, використовуючи спеціальні правила своїх Флагманів та Втомі, а потім порівнюють результати. Гравець, який найбільше викине ♣ та/або ☒ виграє Випробувальний тест. Якщо нічия, то переможцем стає Флагман з найвищим значенням навички. Якщо обидва Флагмани мають однакове значення навички, продовжуйте кидати кубики, поки не буде переможця.

Під час цієї фази, гравці розкривають свої картки ініціативи, щоб визначити, хто з гравців володіє ініціативою. Кожен гравець також вибирає нову карту для наступного ходу. Для виконання фази ініціативи виконайте такі дії:

1. РОЗКРИТТЯ КАРТ ІНІЦІАТИВИ.

Кожен гравець відкриває картку ініціативи, яку він обрав під час попередньої фази ініціативи. Якщо ви граєте перший хід гри, кожен гравець відкриває ініціативну карту, обрану під час розташування. Гравець, який виклав карту з найбільшим значенням ініціативи, той володіє ініціативою і буде першим на кожному наступному етапі цього ходу. Якщо обидва гравці відкривають карту однакової вартості, карта події витягується з Колоди Подій і її ефекти вирішуються перед тим, як рухатися далі. Якщо вирішити подію з якихось причин неможливо, ефект картки події ігнорується. Після того, як подія була вирішена, гравець, чия ескадра має найвищий рівень адмірала, проявляє ініціативу. Якщо ініціатива все ще рівна,

обидва гравці проводять випробувальний тест. Переможець має ініціативу. Після того, як ініціатива була визначена, карти залишаються лицьовою стороною догори, щоб нагадати обом гравцям про ефект, наданий їхньою карткою ініціативи на цей хід. Ефекти ініціативи та події тривають до тих пір, поки вони не будуть відкинуті або повернуті в колоду (якщо інше не зазначено на картці).

2. ВИБІР НОВОЇ КАРТКИ ІНІЦІАТИВИ. Кожен гравець тепер вибирає нову ініціативну карту зі свого Набору Карт Ініціативи та кладе її лицем вниз. Обрана картка ініціативи обличчям вниз буде розкрита та застосована на початку наступної Фази Ініціативи.

3. ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТІВ КАРТ ІНІЦІАТИВИ. Ефекти картки ініціативи відзначають, коли слід використовувати кожен ефект. Ефекти, які мають статус «Негайно», застосовуються зараз, і відмітьте ефекти, які можуть бути використані пізніше в ході.

Під час попереднього ходу Майкта Лілі вибрав картку зі своїх Наборів Карток Ініціативи, яку потрібно було покласти обличчям вниз. Ці картки перевертаються одночасно. Картка Майка має 3 ініціативи, а картка Лілі - 4 ініціативи. Лілі має вище значення ініціативи і буде першою, хто активує корабель на наступних фазах ходу.

ПОЯСН.

ФАЗА РУХУ

Нові терміни для цієї секції

НІС. Ніс корабля - це передній край його основи.

КОРМА. Корма корабля - це задній край його основи.

КРАЙ ПОГОДИ. Край Погоди - це сторона столу, звідки дме вітер.

ВІТРИЛЬНА ТОЧКА¹ Точка вітрила корабля це його напрямок щодо вітру. У Oak & Iron є 3 можливі точки, на яких може плавати корабель:

»**При Вітрі Ззаду.** Судно пливе При Вітрі Ззаду, якщо його корма знаходиться ближче до Краю Погоди, ніж його Ніс.

»**При Вітрі Збоку.** Корабель пливе При Вітрі Збоку, якщо його ніс знаходиться ближче до краю погоди, ніж його корма.

»**В Оці Вітру.** Якщо на початку руху корабля його середина навітряної сторони знаходиться далі від краю погоди, ніж кожна точка носового краю вашого корабля, ваш корабель вважається В Оці Вітру.

Щоб перевірити це, знайдіть середину навітряної сторони корабля та точку носа, що знаходиться найдалше від краю погоди. Якщо відстань до середньої точки навітряної сторони є рівною або меншою ніж до найдалшої точки носового краю, тоді корабель не знаходиться В Оці Вітру.

ПРИМІТКА

¹ Насправді існує 5 різних точок вітрил, і кожен з них має незначні відмінності у швидкості та керованості судна. Ми спростили їх до самих основних форм і зберегли найважливіші аспекти, щоб гравці могли зіткнутися з цілком реальними проблемами маневрування кораблем по всьому вітру, незважаючи на всі тонкощі, часто пов'язані з цим



В ОЦІ ВІТРУ



НЕ В ОЦІ ВІТРУ

Корабель у цій Вітрильній Точці не може здійснити жодного руху вперед, але може здійснити поворот, використовуючи інструмент швидкості 1.

Кожного разу, коли корабель знаходиться безпосередньо між двома Вітрильними Точками, керуючий гравець може вибрати, яку саме використовувати.

НАЛАШТУВАННЯ ВІТРИЛ².

Налаштування вітрила судна описує, скільки вітрил використовує судно. Є 4 можливі налаштування вітрил:

» **Повні Вітрила.** Це найвищий з можливих параметрів вітрил. Корабель, який перебуває в цій постановці вітрил, приймає маркер Повні Вітрила. Перебуваючи в цьому режимі вітрила, судна підвищують рівень швидкості на 1. Перебуваючи у режимі повні вітрила, судно не може виконувати Дію Перезарядка на етапі Дії Екіпажу.

» **Бойові Вітрила.** Трішки нижче, ніж Повні вітрила. Це налаштування вітрила за замовчуванням і не вимагає жодного маркера. Значення швидкості, знайдені на корабельній карті, передбачають, що судно перебуває в цьому положенні вітрил.

» **Мінімальні Вітрила.** Судно використовує найменшу кількість вітрил. Корабель, який перебуває в цьому положенні вітрил, приймає маркер Мінімальні Вітрила і знижують рівень швидкості на 1.

» **На Якорі.** У цій точці корабель згортає вітрила і не може рухатися. Корабель, який перебуває в цій точці вітрил, приймає маркер На Якорі.

ЗА ВІТРОМ. Поворот або рух, описані як За Вітром, вказують на те, що це призведе до того, що ніс судна буде рухатись геть

від Краю Погоди.

ВТОМА представляє стан екіпажу корабля, обладнання та озброєння. Такі фактори, як жертви, моральний стан та фізичне виснаження екіпажу, викликають втому. Для кожного очка Втоми, яку має корабель, він зменшує кількість кубиків для будь-якої Перевірки Вміння чи Атаки на 1 (мінімум до 1). Якщо судно має якісь спеціальні правила, які дозволяють йому додаткові кості, ці додаткові кубики додаються після застосування покарання за втому. Корабель ніколи не може взяти більше 7 очок втоми. Будь-яка кількість втоми, одержана більше за це значення, ігнорується.

СТРУШЕНИЙ. Корабель стає струшеним і приймає маркер Струшений, коли він отримує 7 очок втоми. Струшене судно не може виконувати Морських Дій, і єдиною Дією Екіпажу може бути Відпочинок. Корабель залишатиметься Струшеним до тих пір, поки його очки Втоми не зменшаться.

ПОНІВЕЧЕНИЙ. Корабель стає понівеченим і приймає маркер Понівечений, коли отримав 7 очок шкоди. Понівечений корабель більше не отримує очки пошкодження. Натомість за кожне очко пошкодження, яку мав би отримати корабель, береться очко Втоми. Рівень швидкості Понівеченого корабля обмежений 2.

ЗАПЛУТАНИЙ. Корабель, який Заплутався, прилип до іншого корабля і не рухатиметься під час Фази Руху, поки вони залишаться Заплутаними. Заплутані кораблі

ПРИМІТКА

² Налаштування вітрил це абстрактна ідея в OAK & IRON. Вона відображає загальну кількість ефективного вітрила, яким зараз користується корабель. Пошкодження такелажу судна може мати той самий вплив на швидкість судна, що і зміна його положення вітрила, і тому в грі трактується однаково.

не можуть вживати Дій Екіпажу, а можуть виконати лише Звільнитись під час Морської Дії. Супротивні судна, Заплутані разом, можуть здійснювати ближні бойові атаки один проти одного.

НА МІЛІНІ. Корабель, що знаходиться На міліні, як правило, вдарився дном і застряг, але цей статус також може бути використаний для позначення значних пошкоджень судна, через які воно стає нерухомим, наприклад, втрата щогли. Корабель у такому стані приймає маркер На Міліні і не може рухатися, доки не буде видалено маркер На Міліні. Щоб вида-

лити маркер На Міліні, корабель повинен виконати Ремонт (Дію Екіпажу) і замість того, щоб видалити очко пошкодження, він проводить Перевірку Вміння. Якщо тест пройдено, маркер На міліні видаляється. Якщо ж не вдалося, маркер та його ефекти залишаються.

ПРЯМО ГЕТЬ. Якщо судно повинно рухатися безпосередньо від іншого судна (або об'єкта), воно рухається на заявлену відстань в будь-якому напрямку, куди воно може пройти далі, не повертаючи і не торкаючись перешкоди.

Під час фази руху гравці по черзі активуватимуть по 1 кораблю за раз. Кожного разу, коли корабель активується, він визначатиме свою швидкість, виконуватиме «Морську дію» (необов'язково), рухатиметься, а потім виконуватиме «Дію екіпажу» (додатково). Коли корабель виконає ці 4 кроки, поставте маркер Кільватер позаду активованого корабля, щоб показати, що його рух завершено. Якщо у одного гравця залишається кілька кораблів, а його супротивник перемістив усі свої кораблі, гравець, що залишився, активує решту за раз, поки всі кораблі не походять. Як тільки всі кораблі походили, переходьте до Фази Атаки.

1. ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ ШВИДКОСТІ. Рівень швидкості корабля – це відстань, яку судно пройде по столу. Щоб визначити рівень швидкості, почніть із перевірки Вітрильної Точки (детально на стор. 12). Вітрильна Точка корабля завжди перевіряється з того місця, де він почав свою активацію. Якщо в будь-який момент свого руху корабель змінить Вітрильну Точку, ця нова Точка не впливає на його рівень швидкості. Корабель рухатиметься зі своїм друкованим значенням швидкості (плюс або мінус ефекти від його Налаштувань Вітрил, спеціальних правил та ефектів ініціативної картки, які корабель може отримати).

2. МОРСЬКА ДІЯ. Перед тим, як судно рухатиметься, керуючий гравець може спробувати виконати Морську Дію, виконавши Перевірку Вміння. Якщо випроб-

ування пройдено, судно може виконати одну з наступних дій:

- **Змінити Напрямок Руху.** Якщо цей корабель не знаходиться в Оці Вітру, Заплутаний, На Міліні чи На Якорі, корабель робить поворот перед тим, як рухатися, використовуючи інструмент швидкості 1.

- **Коригування Швидкості.** Якщо цей корабель не знаходиться в Оці Вітру, Заплутаний, На Міліні чи На Якорі, корабель може збільшити або зменшити свій поточний рівень швидкості на 1. Це не є постійним регулюванням, і його ефект триває лише для цього ходу.

- **Звільнитись.** Корабель рухається на відстань Нок-Рея Прямо Геть від будь-яких кораблів, з якими він Заплутаний. Якщо цей корабель не може переміститися на відстань Нок-Рея Прямо Геть, він не може звільнитися і залишається Заплутаним. Після того, як судно звільнено, воно зберігає поточні Налаштування Вітрил, але його рівень швидкості обмежується 1 протягом цього ходу. **Корабель, який успішно звільняється, може вирішити не рухатися під час активації.**

3. ПЕРЕМІЩЕННЯ. Щоб перемістити судно, виберіть інструмент пересування, який відповідає поточному рівню швидкості судна. Корабель ніколи з будь-якої причини не може рухатися швидше, ніж швидкість 5. Судно зі швидкістю більше 5 використовуватиме інструмент швидкості 5. Помістіть інструмент з боку ко-

рабля і вирівняйте стрілку вниз інструменту руху зі стрілкою в середній точці основи корабля. Переміщайте корабель уздовж краю інструменту, доки стрілка на основі корабля не вирівняється зі стрілкою на протилежному кінці інструменту. Корабель повинен завжди рухатися на повну відстань між двома стрілками на інструменті руху і завжди повинен рухатися вперед. Кут на кінці лінійки використовується лише для повороту і не враховується за відстань руху. Пам'ятайте, корабель «В Оці Вітру» взагалі не може рухатися, але все одно може здійснити поворот, використовуючи інструмент швидкості 1.

В рамках свого руху корабель може також здійснити один поворот або на початку, або в кінці свого руху. Щоб виконати поворот, поставте лінійку біля борту корабля і вирівняйте верхню стрілку на інструменті руху зі стрілкою на основі корабля. Потім корабель може обертатися у напрямку до кутового краю інструменту руху (до місця, де край корабля лежить рівно до кутового краю). Допускаються часткові повороти. Зверніть увагу, що деякі інструменти переміщення мають різні кути на поворотному краю. Для повороту обов'язково використовуйте той самий інструмент, що і для руху.

4. ДІЇ ЕКІПАЖУ¹ Після завершення руху судна, воно може виконати одну Дію Екіпажу зі списку нижче. Якщо правило або ігровий ефект заважають кораблю рухатися, він все одно може виконати Дію Екіпажу.

- **Перезарядка.** Зніміть маркер перезарядки з 1 борту судна.

- **Відпочинок.** Зніміть 1 бал втоми.

- **Ремонт.** Зменшіть загальну кількість пошкоджень корабля на 1, якщо корабель не Понівеченийний. Або спробуйте видалити маркер На Міліні. Щоб видалити маркер На Міліні, пройдіть Перевірку Віння. Якщо тест пройдено, маркер На міліні видаляється. Якщо це не вдалося, маркер та його ефекти залишаються.

- **Змінити Налаштування Вітрил.** Корабель може змінити Налаштування Вітрил на 1 рівень (вгору або вниз). Корабель буде продовжувати використовувати поточні налаштування вітрил, доки ця дія не буде вжита повторно або інший ігровий ефект, такий як пошкодження такелажу, спричинить його зміну.

ПРИМІТКА

¹ Безкоштовні дії: Деякі картки та спеціальні правила дозволяють вам робити “безкоштовні” дії чи атаки. Це дії або атаки, які можна виконати поза чергою, на додаток до звичайних дій чи атак.

Примітка про спеціальні правила: Коли конкретні правила на картках суперечать загальним правилам, викладеним у цьому керівництві, дотримуйтесь правил на карті.

ПОЯСН.

(Рисунок 1.) Лілі має ініціативу, тому вона буде першою, хто активує корабель і перевірить Вітрильну Точку корабля (Рисунок 1). Визначено, що її корабель пливе При Вітрі Ззаду, тому що його Корма ближче до Краю Погоди, ніж його Ніс. Значення Вітрильної точки При Вітрі Ззаду корабля становить 3, і він зараз перебуває у Бойових Вітрилах, тому Лілі потрібно використовувати 3 шаблон швидкості.

Перед переміщенням Лілі вирішує, що хоче спробувати плисти трохи швидше.

Вона використовує Морську Дію "Коригування Швидкості", щоб спробувати плисти швидше. Вона успішно виконала Перевірку Вміння і тепер замість цього використовуватиме шаблон із 4 швидкості.

Тепер Лілі розміщує шаблон з боку свого корабля, вирівнює початкову стрілку шаблону з бічною стрілкою корабля.

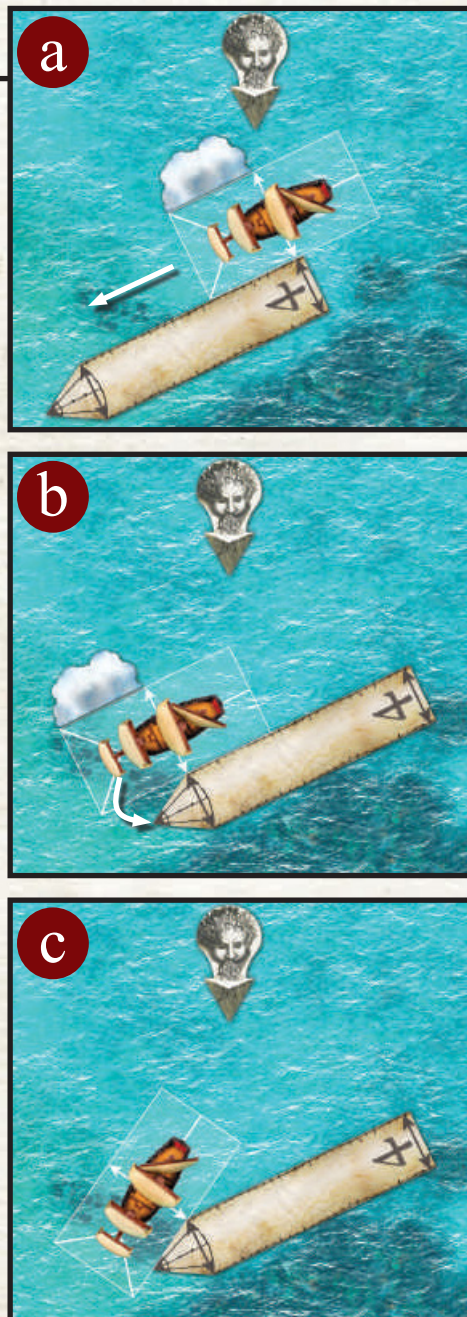


РИС. 1

ПОЯСН.

(Рисунок 2) (а), не рухаючи шаблон, Лілі повинна посунути свій корабель по всій довжині шаблону, поки її бічна стрілка не опиниться в кінцевій стрілці інструмента. (б) Вона поверне корабель, повернувши його вздовж кінця кута стрілки до поворотного краю шаблону. (с) Лілі завершує активацію руху, виконуючи Дії Екіпажу для перезарядження, щоб зняти маркер перезарядки з одного боку свого корабля, щоб він був готовий здійснити залп у Фазі Атаки.

РИС. 2



• **Зближення Бортами.** Корабель може спробувати здійснити зближення із кораблем противника, що перебуває на відстані Нок-Рея. Щоб спробувати здійснити зближення, пройдіть Перевірку Вміння. Якщо пройдено успішно то, перемістіть корабель що здійснює зближення, прямо до ворожого корабля, доки їх бази не торкнуться. Під час цього руху корабель може рухатися прямо вбік, вперед або назад. Доторкнувшись, поверніть корабель який іде на зближення, так щоб його край доторкнувся до найближчого краю судна, до якого здійснюється зближення (Рис.3). Якщо жоден край судна, що здійснює зближення, не знаходиться ближче, то цей корабель може вибрати, з яким краєм корабля противника контактувати. Після цього кораблі стають Заплутані. Якщо корабель, який планує зближення, з будь-якої причини не може розташувати свій край врівень із найближчим краєм цільового корабля, ця дія неможлива (Рис.5).

• **Веслування.** Корабель із спеціальним правилом чи вдосконаленням може здійснити додатковий хід, використовуючи інструмент швидкості 1. Цей хід можна зробити, навіть якщо корабель знаходиться На Якорі або В Оці Вітру. Цей хід не може включати поворот.

• **Зміна Прапора.** Флагман Ескадри може перемістити карту Адмірала на цільовий дружній корабель, який знаходиться в межах Пістолетного Пострілу від Флагмана і не Заплутаний. Після цього цільовий корабель стає Флагман. Якщо на цільовому кораблі була карта капітана, то ця карта перевертається вниз і ігнорується, поки Адмірал присутній на цьому кораблі.

• **Десант.** Судно, яке не Струшене, Налаштування Вітрил встановлено На Якорі і знаходиться в межах пістолетного пострілу до острова або суші, може відправити десант на берег. Для цього розмістіть маркер Десант де завгодно на острові або на суші в межах Мушкетний Постріл від корабля. Перебуваючи на березі, десант може здійснити атаки ближнього бою проти будь-якого іншого маркеру Десант в межах Мушкетний Постріл, використовуючи Значення Екіпажу корабля, який його розгорнув. Якщо корабель із маркером Десант на берег, коли-небудь стає Струшним або рухається, маркер Десант негайно видаляється.

ПОЯСН.

Корабель Майка знаходиться на відстані Нок-Рея від корабля Лілі. Він спробує схопитись гаками і зблизитись із кораблем Лілі! Він проходить Перевірку Вміння для корабля, який намагається зблизитись, і досягає успіху. Тепер він повинен перемістити свій корабель на місце, поклавши передній край корабля до найближчого краю корабля Лілі. Нижче наведено кілька прикладів того, як це може виглядати:

РИС. 3

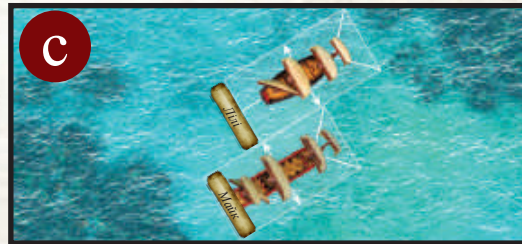
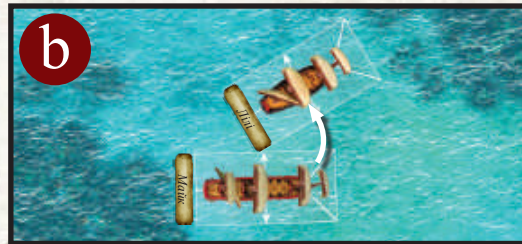
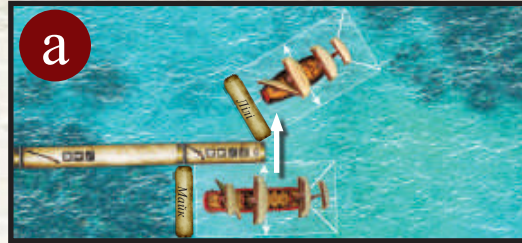
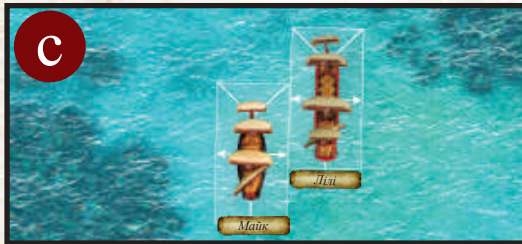
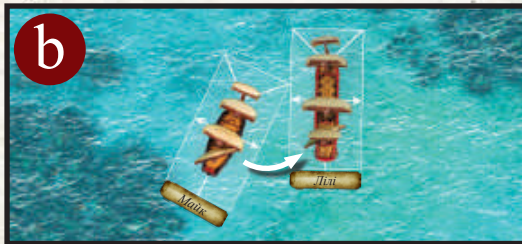
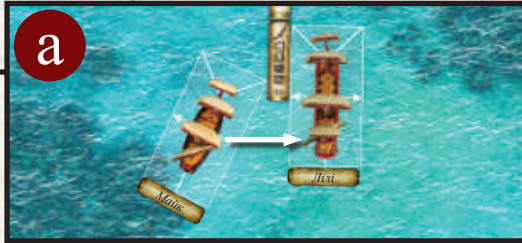


РИС. 4

ПОЯСН.

У цьому прикладі корабель Майка не має місця, щоб наблизитись до корабля Лілі. Таким чином Майк може спробувати іншу дію екіпажу.



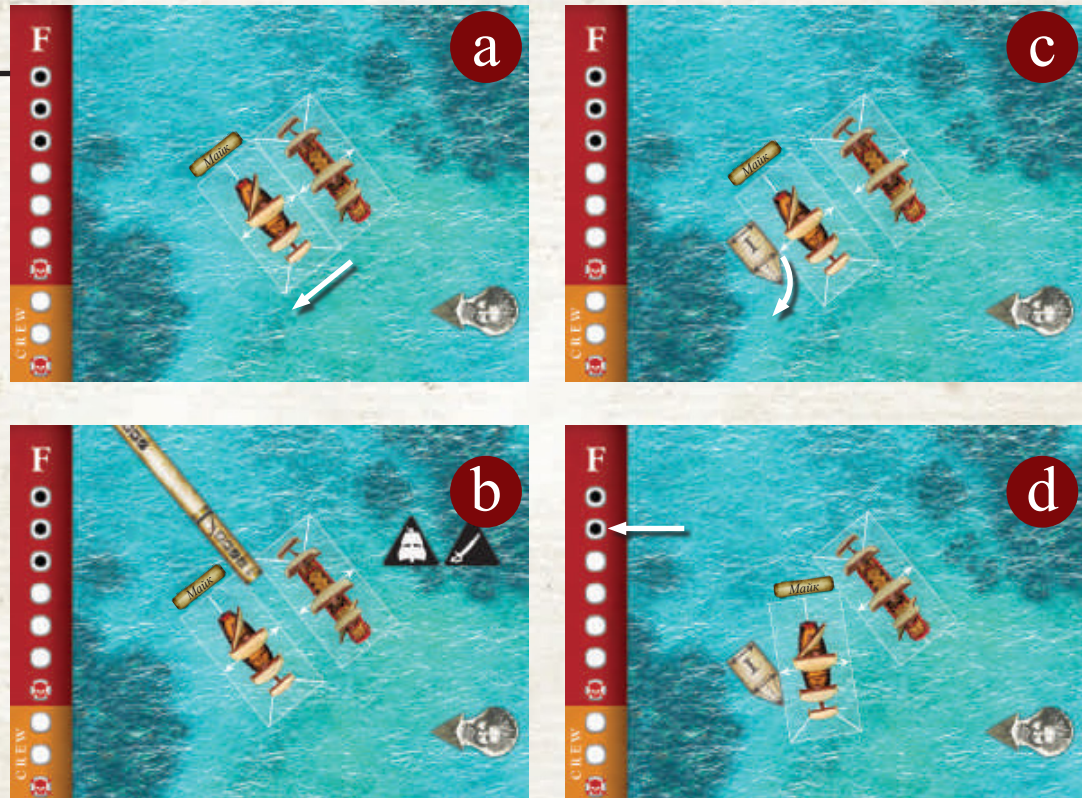
РИС. 5

ПОЯСН. Корабель Майка Заплутаний з іншим кораблем, він хоче порізати грейфери і рухатися, щоб утекти. Корабель Майка знаходиться В Оці Вітру, і виставлені Бойові вітрила. Для того, щоб рухатися, він використовує Морську Дію - "Звільнитись". Його Перевірка Вміння успішна. Майк віддаляє свій корабель від корабля противника на відстань Нок-Рея.

Як правило, дія Звільнитись призведе до руху корабля Майка, використовуючи шаблон швидкості 1, але, оскільки корабель знаходиться В Оці Вітру, все, що може зробити Майк, це зробити поворот за допомогою шаблону швидкості 1.

Він вирішив використати Дію Екіпажу, щоб зняти одне очко Втоми, і закінчує активацію руху свого корабля.

РИС. 6





ФАЗА АТАКИ

Нові терміни для цієї секції

ВИЙШОВ З ЛАДУ. Корабель виходить з ладу, коли він одночасно Понівечений і Струшений. Корабель, який вийшов з ладу, вже не є бойовим, і його статус відзначається тим, що має маркери Струшений і Понівечений. Опинившись у такому стані, корабель більше не може рухатися, виконувати Морські Дії чи Дії Екіпажу, здійснювати атаки і фактично виходить з гри. Кораблі, що вийшли з ладу, залишаються на столі як перешкоди, якщо не потонуть під час Кінцевої фази.

ПОВНИЙ ПОВОРОТ. Якщо правило вимагає від судна зробити повний поворот, судно повинно повернутися до кінця, доки його край не ляже рівно до кутового краю інструменту руху.

ЛІНІЯ ПРЯМОЇ ВИДИМОСТІ. Вона визначає, чи може корабель чітко бачити свою ціль. Лінія Прямої Видимості існує, якщо можна провести уявну лінію від середньої точки будь-якого з країв корабля до середньої точки будь-якого краю та принаймні одного кута основи цільового корабля (рис. 7).

ТРАЕКТОРІЯ ВОГНЮ. Це область по якій корабель може здійснювати залп. Щоб визначити Траекторію Вогню, проведіть дві паралельні лінії, перпендикулярні ширині основи вашого корабля що атакує, до корабля який атакується. Якщо якась частина бази корабля противника потрапляє в межі цих двох ліній, то корабель знаходиться в межах Траекторії Вогню (Рис. 8)

РИС. 7

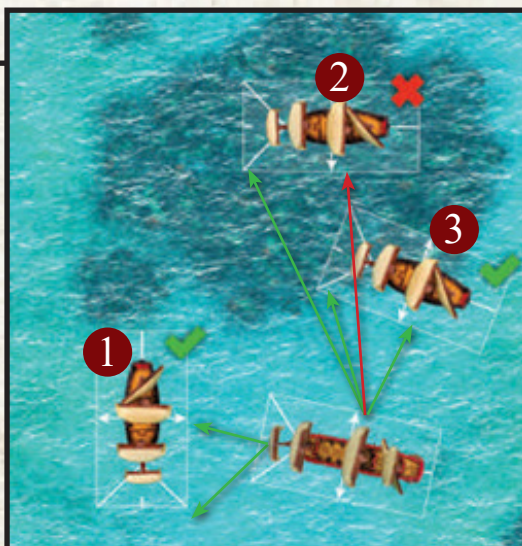
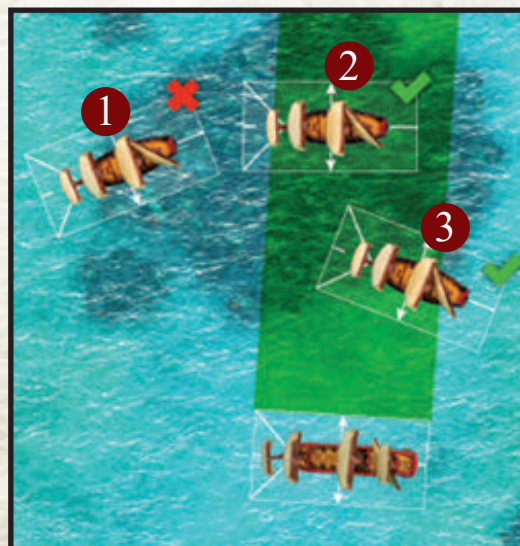


РИС. 8



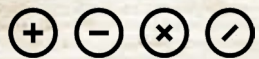
Під час фази атаки гравці чергують атаки, по одному кораблю за раз, поки всі кораблі не активуються. Після активації корабля видалить його маркер Кільватер, щоб вказати, що він вже атакував у цій фазі. Під час активації корабель може здійснити 1 (і лише 1) з наступних атак:

ПРИМІТКА

Вимірюючи відстані, завжди вимірюйте між двома найближчими точками, навіть якщо дві найближчі точки знаходяться за межами Траєкторії Вогню або Лінії Прямої Видимості.

При визначенні загальної кількості кубів для будь-якої атаки пріоритет бонусів застосовується до базового числа в такому порядку:

- 1) Зменшіть загальну кількість кубів поточним рівнем Втоми кораблів до мінімуму.
- 2) Додайте бонуси для збільшення кількості кубів.
- 3) Застосуйте штрафи та для зменшення кількості кубів (крім Втоми)
- 4) Застосуйте будь-який ефект, який помножує загальну суму кубиків.
- 5) Застосуйте будь-який ефект, який ділить загальну суму кубиків.












»**БОРТОВИЙ ЗАЛП.** Корабель може здійснити по черзі 1 або 2 Бортові Залпи (по одному з кожного боку корабля). Для кожної сторони повинні бути виконані наступні умови:

- Корабель-мішень знаходиться в межах Гарматного Пострілу або менше від корабля що атакує.
- Корабель-мішень повинен бути принаймні частково в межах Траєкторії Вогню з боку ведення вогню.
- До корабля-мішені повинна бути пряма видимість з боку ведення вогню.
- Бік з якого ведеться вогонь не має маркера перезарядки.

Якщо всі умови виконані, атака може бути здійснена, виконавши такі дії:

1. Киньте Куби Залпу. Киньте таку кількість кубиків, яка дорівнює Значенню Озброєння з одного боку корабля (зменшену на 1 для кожної одиниці втоми, яку має судно, що атакує). На відміну від інших атак, втома ніколи не зменшує Значення Озброєння нижче за значення Екіпажу корабля. Дальність атаки визначатиме, які результати будуть успішними:





- при Гарматному пострілі,  і  результати наносять пошкодження.
- при Мушкетному пострілі, ,  і  результати наносять пошкодження.
- при Пістолетному пострілі, , ,  і  результати наносять пошкодження.



2. Перекидання. Гравці іноді можуть перекинути кубики, використовуючи Значення Вміль, очки Фортуни та спеціальні правила. Всі перекидання атаки робляться на цьому етапі.



3. Примінути Втому. Якщо було нанесено хоча б 1 удар, корабель-мішень приймає очко Втоми.





4. Нанесення Шкоди. Порівняйте кількість влучань із значенням Міцності корабля цілі. За кожне число попадань, що дорівнює Міцності цільового корабля, він отримує 1 очко шкоди. Будь-які залишені

попадань не мають додаткового ефекту (Рис.9).

5. Перевірка Критичної Шкоди. Якщо випав , то корабель-мішень може отримати критичне пошкодження. Щоб перевірити наявність критичних пошкоджень, перекиньте кожен кубик на якому випав ,  або  результатів, то корабель-ціль отримав Критичну шкоду. Будь-які інші результати не мають подальшого ефекту. Наслідки Критичної шкоди такі:

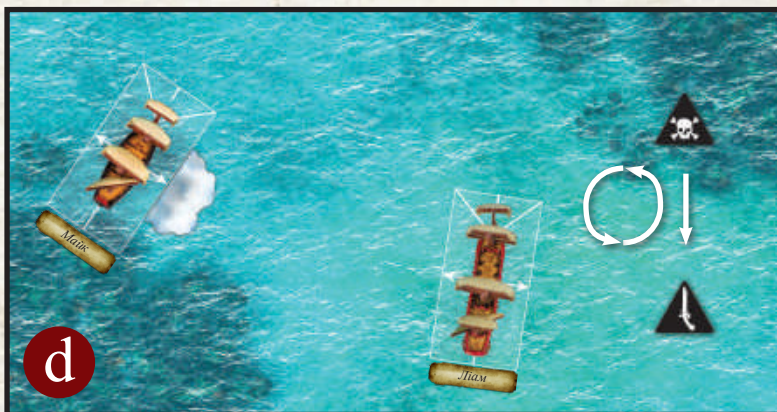
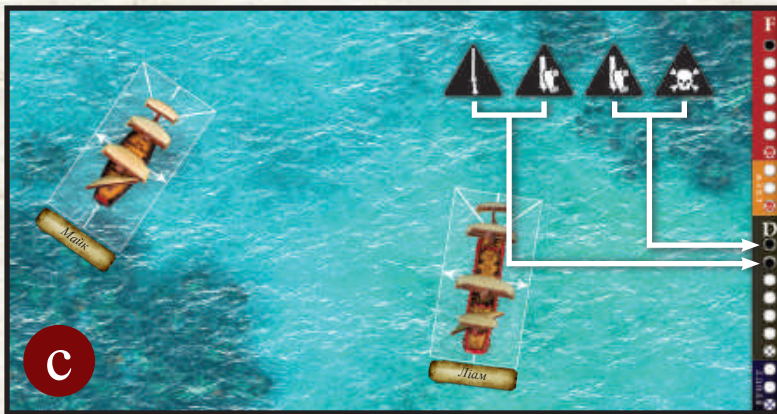
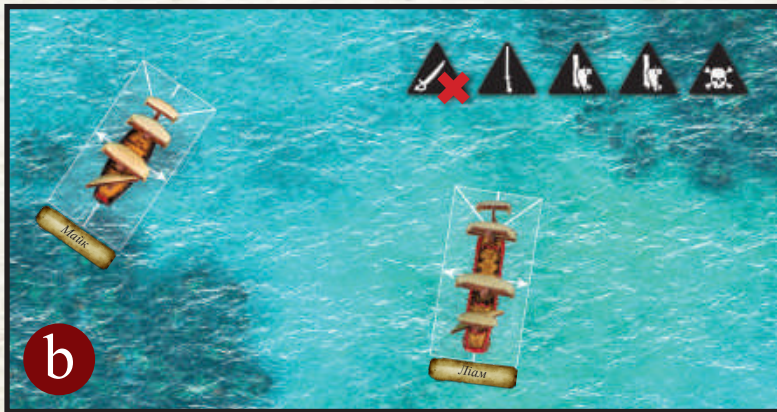
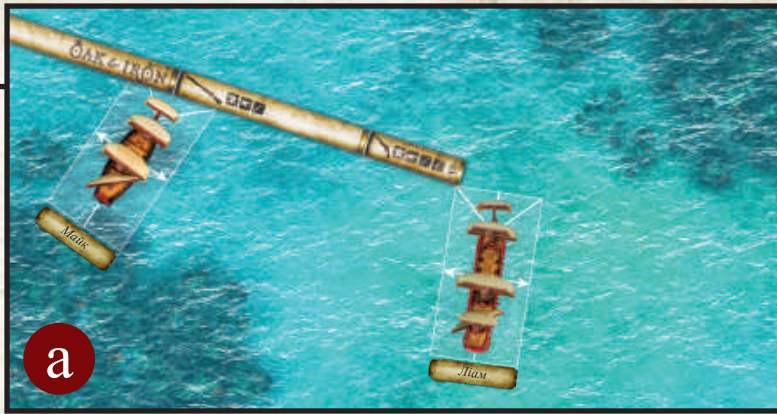
- Якщо випаде , то вразлива частина корабля зазнала удару внаслідок чого корабель-мішень отримує 1 очко пошкодження. Якщо випадають 2 або більше , то корабель негайно стає Понівечений. якщо судно вже було Понівеченим, воно Виходить з Ладу (отримує маркер Понівечений або/і Струшений).

- Якщо випаде , то судно зменшує своє Налаштування Вітрила на 1 (до мінімуму На Якорі). Якщо випаде 2 або більше , то судно втрачає 1 або більше щогл. Корабель бере маркер На Міліні, щоб показати додаткові зусилля, необхідні екіпажу для його повторного запуску.

- Якщо випаде , судно приймає додаткове очко Втоми. Якщо 2 або більше , то штурвал корабля заклминює! Корабель-мішень повинен здійснити повний поворот, використовуючи інструмент швидкості 2 у напрямку, обраному гравцем, що атакує. Якщо цей рух спричиняє зіткнення, він вирішується так, ніби корабель рухається зі швидкістю 2. Крім того, якщо на цьому кораблі присвоєна карта адмірала або капітана, існує ймовірність, що вони можуть бути убиті. Киньте кубик. Якщо випаде  або , то капітан або адмірал, присвоєні цьому кораблю, видаляються з гри.


6. Присвоїти Маркери Перезарядки. Корабель тепер бере маркер перезарядки з кожної сторони, з якої стріляв.


РИС. 9




ПОЯСН.


(а) Галеон Майка (Значення Озброєння 5) може здійснити постріл по фрегаті Ліама (Значення Міцності 2) на відстань Мушкетний постріл.

(b) Майк кидає 5 кубиків і отримує .

Кубик з результатом  видаляється і залишається решта 4 кубиків.

(c) Фрегат Ліама отримує 2 пошкодження, оскільки кількість попадань двічі дорівнює Міцності його корабля та 1 бал втрати, оскільки в нього влучили.

(d) Так як випав  під час Бортового залпу, цей кубик перекидається для перевірки критичного пошкодження.

Випадає , і це означає, що критичних пошкоджень немає.

Галеон Майка отримує Маркер перезарядки з боку ведення вогню, і тоді настає черга Ліама атакувати одним із своїх кораблів.





» ЧАСТКОВИЙ ВОГОНЬ.




Ця атака являє собою стрільбу лише частиною корабельних гармат, а також поворотними малокаліберними гарматами та стрілецькою зброєю. Часткова Вогнева атака дотримується тих самих правил, що і Бортовий Залп, з такими винятками:

- Лінія Прямої Видимості може проходити з будь-якого краю цього корабля.
- Цільовий корабель може знаходитись поза межами Траєкторії Вогню.
- Дальність пострілу обмежена Мушкетним Пострілом.
- Може бути виконаний з одним або кількома маркерами перезарядки.
- Не генерує маркер перезарядки.
- Використовує Значення Зкіпажу судна, щоб визначити кількість кубиків для кидання.

» БЛИЖНІЙ БІЙ.

Ближній Бій може розпочатись між двома Заплутаними кораблями або двома маркерами Десант.

Щоб здійснити ближній бойовий напад, базова кількість кубиків становить 3 плюс Значення Екіпажу корабля. Зменшіть це число на поточний рівень втоми судна, а потім застосуйте будь-які бонуси, які дають картки або спеціальні правила. Якщо атакуючий корабель контактує Носовим або Кормовим Краєм з кораблем противника, корабель-мішень отримує 1 бал втоми за кожен  що випав. Якщо атакуючий корабель має Бічний Край у контакті з кораблем противника, цільовий корабель приймає втому за кожен ,  і , що випав.

Під час ближнього бою між двома жетонами десанту, корабель, який захищається, отримує 1 очко Втомли за кожен ,  і  результат що випав.



ЗАВЕРШАЛЬНА ФАЗА

Нові терміни для цієї секції

ПОЛОНЕНИЙ. Корабель стає Полоненим, коли його захоплює Ескадра противника. Полонений корабель бере маркер Полонений Корабель із знаком протилежної фракції. Полонені кораблі дотримуються тих самих обмежень, що й кораблі, що Вийши з Ладу, але не враховуються як кораблі, що Вийшли з Ладу. Корабель може бути захоплений повторно, якщо корабель із початкової ескадри Заплутається з ним. Після Заплутування видалить захоплений маркер. Повторно захоплені кораблі залишаються Струшеними, але будуть працювати нормально.

СТРАЙК ОЧКИ. Протягом всієї гри наростаючі ефекти бою починають об-

тяжувати ваші сили, викликаючи у них бажання втекти від зобов'язань. Це представлено Страйк Очками. Під час кінцевої фази кожного ходу гравці підраховуватимуть поточну загальну кількість Страйк Очок. Якщо Ескадра заробляє більше Страйк Очок, ніж поточна кількість кораблів у цій ескадрі, її адмірал командує відступ, і гравець програє гру. Страйк Очки не відстежуються між ходами і заробляються наступним чином:



- 1 за кожне судно, яке Пошкоджене (а не Виведене з Ладу)
- 2 за кожне судно, яке потонуло, Полонене або Вийшло з Ладу (не Флагман)
- Карти цілей можуть змусити гравців заробляти додаткові Страйк Очки.

Під час цієї заключної фази гравці підраховують свої поточні Страйк Очки та перевіряють, чи продовжується гра. Виконайте такі дії, щоб завершити хід:

1. ПОЛОНИТИ АБО ЗНИЩИТИ СТРУШЕНІ КОРАБЛІ. Судно, Заплутане з судном противника, екіпаж якого (включно з суднами, що Вийшли з Ладу) є Струшені, може Полонити або Знищити Струшений корабель. Якщо корабель захоплено, він тепер зараховується до ескадри, яка його захопила. Якщо корабель Знищений, негайно вживайте безкоштовно дію Звільнитись. Якщо це неможливо, приберіть Знищений корабель зі столу. Знищений корабель є Вийшов з Ладу. У випадку, коли два Заплутані кораблі Струшені, два кораблі повинні бути розведені на відстань Нок-Рея, або якомога далі один від одного наскільки це можливо.

2. ПЕРЕВІРКА НА ВИЛУЧЕННЯ. Кожен гравець підраховує свою загальну кількість Страйк Очок. Якщо кількість очок, зароблених у цьому раунді, перевищує загальну кількість кораблів у цій ескадрі (судна, що перебувають На Міліні або Вийли з Ладу, не враховуються до загальної суми), ця ескадра відступає, і гравець програє. Якщо обидва гравці набрали більше Страйк Очок, ніж загальна кількість їхніх кораблів, перемогу отримує гравець, що має найменшу кількість балів. Якщо нічия, то продовжуйте гру. Під час кінцевої фази 10 ходу, гравець

який має менше Страйк Очок, той і стає переможцем. Якщо в кінці 10-го ходу є нічия, захисник оголошується переможцем (але ледве!).

3. ПЕРЕВІРКА ЧИ КОРАБЛІ НЕ ТОНУТЬ. Кидають кубики для кожного корабля на столі, що вийшов з Ладу. Якщо випаде  або , корабель тоне і видаляється зі столу. **Корабель, що тоне, досі вважається Виведеним з Ладу.**

4. ВТРАЧЕНІ АДМІРАЛИ. Якщо флагман коли-небудь закінчує хід і стає Виведеним з Ладу, контролюючий гравець може витратити очки Фортуни, щоб здійснити безкоштовну дію Зміна Прапора під час цього кроку.

Якщо контролконтролюючий гравець вирішив цього не робити або це неможливо (наприклад, корабель був знятий зі столу), новий корабель повинен бути негайно призначений флагманом з адміральним значенням 0. якщо у гравця більше 5 Карт Ініціативи в своїй руці, цей гравець повинен негайно вилучити карти з свого Набору Карток, поки у них не залишиться 5 карт.

5. ПОВЕРНЕННЯ ІНІЦІАТИВНИХ КАРТОК. Обидва гравці тепер повертають свої, перевернуті лицем вгору, картки Ініціативи до своїх Наборів Карток.

Після завершення цих 5 кроків хід закінчується. Якщо жоден із гравців не досяг перемоги, починається новий хід.











ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

ЧАСТИНА 5.

ЗІТКНЕННЯ. Якщо корабель контактує з іншим кораблем або місцевістю, яка піднімається над морем (наприклад, скелями або островами) під час руху, це спричиняє Зіткнення. Під час Зіткнення, судно, яке рухається, закінчує свій рух, коли його основа торкається об'єкта, з яким воно стикається. Ефект зіткнення залежить від того, з чим корабель стикається:

- При зіткненні з Островами, Скелями або Суходолом, корабель отримує очко пошкодження, маркер На Міліні і зменшує Налаштування Вітрил до На Якорі.
- У разі зіткнення з іншим кораблем, судно, яке спричинило зіткнення, кидає кількість кубиків, що дорівнює його по-

точному рівню швидкості. Якщо випадає один або кілька , судно, яке спричинило зіткнення, отримує очко пошкодження. Якщо випадає хоча б один , такелаж заплутується з кораблем (або кораблями), з яким він зіткнувся. Зараз вони Заплутані, і їх слід переміщати так, ніби корабель, що зіткнувся здійснив "Зближення Бортами" Дію Екіпажу. Будь-який інший результат не враховується. Якщо кораблі не заплуталися, то корабель, який був вражений, переміщується на відстань Нок-Рея безпосередньо від корабля, який його вдарив. Якщо вражений корабель є На Міліні або Заплутаний, корабель що рухається, відбивається від нього на відстань Нок-Рея.

ПОЯСН. Рух Лілі змушує її корабель контактувати з кораблем Нейта. Вона зупинить свій рух у точці контакту і кине кількість кубиків, що дорівнює її поточній швидкості (4). Її результати: , ,  і . Корабель Лілі отримає одне очко пошкодження, бо вона викинула один . Оскільки Лілі не викинула жодного вітрила (), їх кораблі не Заплутані. Корабель Нейта переміщується на відстань Нок-Рея від корабля Лілі. Лілі тепер може використовувати дію екіпажу, але більше не може рухатися в цю активацію.

ВИЛУЧЕННЯ ЗІ СТОЛУ. Якщо корабель закінчує свій рух і частиною основи виходить за стіл, він занадто віддалився і вилучається з гри.

ОЧКИ ФОРТУНИ. На початку будь-якої гри кожен гравець отримує 3 очки фортуни. Очки Фортуни можна використовувати для перекидання будь-якої Перевірки Вміння або Атаки, зроблених протягом гри. При повторному киданні кубиків із балом Фортуни всі кубики по-

винні бути перекинуті повторно (включаючи будь-які кості, які дали бажані результати). На одне очко Фортуни можна витратити лише одне бажання. Повторні перекидання кубиків, надані майстерністю екіпажу або іншими спеціальними правилами, можуть бути використані після витрати бала Фортуни.

ПОДІЇ. Якщо обидва гравці грають Карти Ініціативні з однаковим надрукованим значенням Ініціативи, негайно витягніть

картку з колоди Карток Подій. Дотримуйтесь інструкцій на Картці Подій, перш ніж продовжувати хід. Залиште Картку подій лицем догори на час переліченого ефекту. Після того, як ефект карти закінчився, вона відкидається і не повертається в колоду карток подій.

ФОРМАЦІЯ. Плавання у формації «один за одним» було вирішальною тактикою дня. Ескадри в ОАК & IRON отримують бонус за плавання у Формації. Для того, щоб бути кваліфікованими як Формування, кораблі повинні відповідати наступним критеріям:

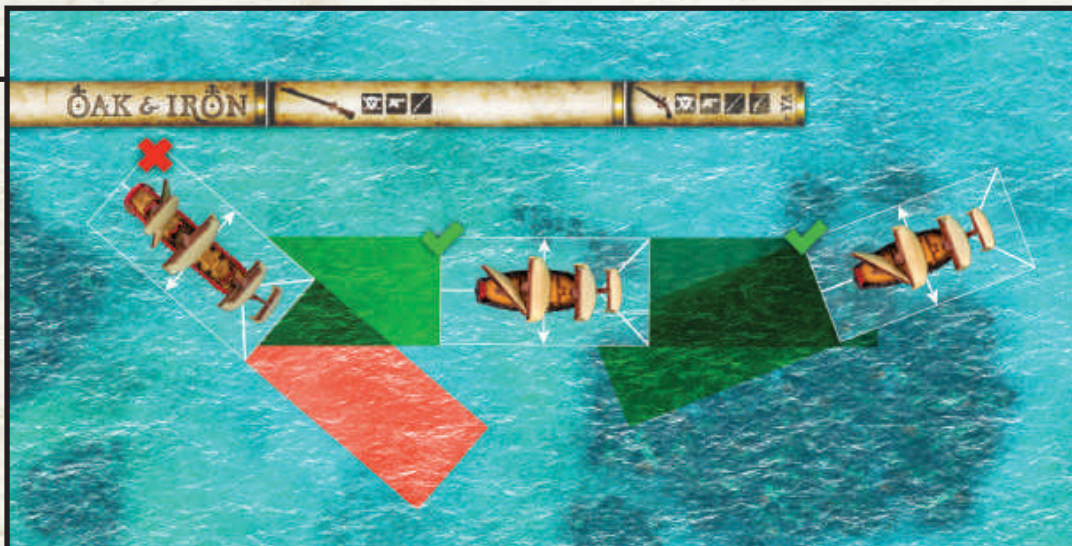
- У формації повинно бути два або більше кораблів, які повинні включати флагман

ескадри.



- Потрібно знаходитись у межах «Пострілу Мушкетета» принаймні один від ідшого корабля в цій ескадри, і він повинен мати змогу провести безперешкодну перпендикулярну лінію з будь-якого місця на його носовій частині або краю корми, яка входить у протилежний край корабля безпосередньо попереду або позаду нього. Цей корабель повинен також мати можливість провести безперешкодну перпендикулярну лінію назад.

Кожне судно може підключити до Формації лише 1 інше судно. Кожне судно, що перебуває у Формації, може додати по одному кубіку до Бортового Залпу та Часткових Вогневих атак.

РИС. 10





ПОЗДОВЖНІ ПОСТРІЛИ. Якщо судно, яке здійснює Бортовий Залп на відстань Мушкетний Постріл або менше, може провести перпендикулярну лінію від центральної точки вогневого краю, яка проходить як через носовий, так і через кормовий край цільового корабля, цільовий корабель прострілюється. Корабель, який робить Поздовжній Постріл, отримує наступні бонуси:

- Якщо Атака викликає будь-яку Втому, цільовий корабель отримує додатковий бал Втому.
- Обидва  і  зараховуються до Критичних Попадань.
- Якщо Поздовжній Постріл попадає в цільовий корабель через Корму, розгляньте Міцність цільового корабля як 1 для цієї атаки. Поздовжній Постріл ігнорує

спеціальні правила "Високий борт" та "Дуже високий борт".

НАЦІЛЮВАННЯ НА ТАКЕЛАЖ.

Замість атаки по корпус корабля, можна поцілити в такелаж на судні Бортовим Залпом або Частковою Вогневою Атакою. Атакуючи такелаж можна пошкодити щогли, вітрила корабля, що може зменшити його швидкість. Щоб поцілити в такелаж корабля, зменште кількість кубиків, кинутих під час атаки, наполовину (округліть до меншого, мінімум до 1). Проведіть атаку так само, як Критичний Тест на шкоду, але ігноруйте результати  і . Атака на такелаж ніколи не може понизити Втому або завдати Пошкодження кораблю. Поздовжні постріли ігноруються при націлюванні на такелаж судна.

НАЦІЛЮВАННЯ НА ЕКІПАЖ. Екіпажу корабля може бути атакований Бортовим Залпом або Частковою Вогневою Атакою з максимальною дальністю Пістолетний Постріл. Атака по екіпажу може спричинити значні травми та придушення екіпажу корабля, що призведе до його менш ефективної роботи. Щоб поцілити в екіпаж корабля, зменште кількість кубиків, кинутих під час атаки, наполовину (округліть до меншого, мінімум до 1). Проведіть атаку так само, як Критичний Тест на шкоду, але ігноруйте результати ☠ і 🛡. Напад на екіпаж ніколи не може пошкодити корабель. При Націлюванні на Екіпаж під час Поздовжнього пострілу корабель-мішень отримує додатке очко Втоми, але ніяких інших ефектів не застосовується.

РЕЛЬЄФ ТА ПОГОДА. Додавання рельєфу до свого ігрового столу може представляти цікаві тактичні виклики та можливості.

• **МІЛИНИ.** Якщо в будь-якій точці руху судна частина бази судна рухається по ділянці Мілини, судно повинно перевірити, чи не впало воно На Мілину. Завершіть хід, а потім киньте кількість кубиків, що дорівнює друкованому значенню Міцності Корабля. Якщо випадає ☠, корабель потрапляє На Мілину і приймає жетон На Мілині.

• **ТУМАН.** Кораблі, що стріляють у туман або через нього, приймають відстань до цілі як на одну відстань далі (наприклад, два кораблі знаходяться на відстані Пістолетний Постріл один від одного, але трактується так, ніби вони знаходяться на відстані Мушкетний Постріл). Якщо це призведе до того, що відстань буде більшою, ніж Гарматний Постріл, відстань все одно трактується як Гарматний Постріл, але лише ☠ результати враховуються як успішні попадання.

• **СКЕЛІ.** Судно не може рухатися по цьому типу рельєфу. Якщо корабель контактує зі скелями, це трактується як Зіткнення (стор. 24).

• **ОСТРОВИ ТА СУША.** Судно не може рухатися по цьому типу рельєфу. Ділянки суші працюють так само, як і скелі, за винятком того, що вони перекривають пряму видимість, і корабель може вжити Дій Екіпажу - Десант, щоб вийти на їх берег.



СТВОРЕННЯ ЕСКАДРИ

ЧАСТИНА 6.

Для створення ескадри гравці повинні спочатку визначити розмір гри, в яку вони хочуть зіграти. Існує три розміри гри:

» **ПАТРУЛЬ.** Цей тип гри ідеально підходить для гравців, які бажають відтворити битви між піратами, приватниками та ескадрами берегової охорони. У цих іграх ескадри складаються з 2-4 кораблів, і кожен гравець має обмеження в 50 очок для побудови своєї ескадри. Лінійні кораблі в цих іграх заборонені. Патрульні ігри проводяться на столі розміром не менше 3x3 фути (приблизно 1x1 метр).

» **СУТИЧКА.** Цей тип гри ідеально підходить для гравців, які бажають відтворити незначні битви між малими морськими ескадрами та / або більшими приватними або піратськими ескадрами. У цих іграх ескадри складаються з 3-8 кораблів, і кожен гравець має обмеження в 100 очок для побудови своєї ескадри. Ігри Сутички проводяться на столі розміром не менше 3x3 фути (приблизно 1x1 метр).

» **ІНСЦЕНУВАННЯ.** Цей тип гри ідеально підходить для гравців, які бажають відтворити більш значущі битви між морськими ескадрами, включаючи найбільші військові кораблі, які плавають морями! У цих іграх ескадри складаються з 4-10 кораблів, і кожен гравець має обмеження в 200 очок для побудови своєї ескадри. Ігри Інценування граються на столі розміром не менше 3x4 фути (приблизно 1x1.3 метр).

ФРАКЦІЇ І КОРАБЛІ. Після встановлення розміру гри кожен гравець починає будувати свою ескадру, вибираючи фракційну картку. Кожна фракційна картка має символ національності та спеціальні правила, які застосовуються до всіх кораблів ескадри гравця. Усі інші карти, обрані для цієї сили, повинні містити символ обраної національної картки або не мати символу. Далі гравці можуть розпочати вибір кораблів, які складатимуть їхні ескадри, і додавати очки кожного вибраного

корабля до загальної суми. Кораблі можна налаштувати, додавши будь-який із варіантів Вдосконалення або Підвищення Вмінь, перелічених на Корабельній Картці. Якщо обрано Вдосконалення, пов'язана бальна вартість повинна бути додана до загальної суми ескадри. Кораблі можуть також додавати картки Вдосконалень та Командування на свої кораблі, додаючи вартість, зазначену на картці, до загальної суми. Кожне судно обмежується 1 карткою Командира та до 2 картами Вдосконалень.

ФЛАГАМИ І АДМІРАЛИ. Кожна ескадра повинна мати 1 корабель, призначений як її флагман. Флагман позначається карткою адмірала. Карта адмірала зраховується як карта командира на Флагманському кораблі, і кожна ескадра може мати лише 1. Кожна карта адмірала має адміральське значення, як правило, від 0 до 3, що відображає досвід адмірала в бою. Адміральське значення буде використано для того, щоб визначити, який гравець є нападником або захисником у сценарії та розірвати канати в певних ситуаціях.

НАБІР КАРТОК ІНІЦІАТИВИ. Гравці тепер складатимуть набір ініціативних карток. Кожен гравець повинен вибрати кількість ініціативних карток, рівне 5 плюс Рівень Адмірала своєї ескадри. Набір Карток Ініціативи може мати не більше 2 карт з однаковим значенням ініціативи, не більше 1 карти з однаковим заголовком і повинна мати принаймні 3 карти, які не скидаються після використання. Пам'ятайте, що всі картки, вибрані для цієї сили, повинні містити символ обраної національної картки або не мати символу. Іноді Вдосконалення або карата Командира додає додаткову картку до Набору Карток Ініціативи гравця. У цьому випадку додана картка (або картки) не враховується до будь-якого з обмежень, згаданих вище.

ПРИМІТКА

Картки Наказ та Вдосконалення мають на звороті, але це не однаковий тип карток. Картки Командира завжди позначаються словом "Капітан" або "Командир" у їх заголовку.

ПОЧАТОК ГРИ

ЧАСТИНА 7.

Щоб розпочати гру, призначте два протилежні краї столу для розгортання (довші краї, якщо грати на прямокутному столі). Потім розташуйте моделі кораблів, картки, маркери та всі інші ігрові компоненти, як показано на стор. 8. **Помістіть маркер напрямку вітру на будь-який з двох країв між двома гравцями і завжди на короткий край, якщо це можливо.** Витягніть картку Завдання та 3 картки з кожної з наступних колод:

» **НАЛАШТУВАННЯ.** Картки налаштування визначають, скільки частин місцевості буде додано на мапу.

» **РОЗМІЩЕННЯ.** Картки Розміщення позначають зону розміщення кожного гравця. Незалежно від зони дислокації, жоден корабель ніколи не може бути розташований у межах Гарматичного Пострілу судна противника.

» **ПЕРЕВАГИ ТА УМОВИ.** Ці картки дають гравцям унікальні переваги, які можуть допомогти у їх стратегічному плануванні. Після витягування карт гравець, чий Флагман має найвищу адміральську цінність, може вибрати нападника чи захисника. Якщо обидва Флагмани мають однакову адміральську цінність, два Флагмани проведуть Випробувальний Тест. Тоді переможець може вибрати нападника чи захисника.

Починаючи з нападника, гравці по черзі вибирають по 1 картці з кожної категорії. Як тільки у кожного гравця є картка з кожної категорії, решта карток викидаються. Тепер гравці починають налаштувати гру, виконуючи такі дії:

1. РОЗМІЩЕННЯ РЕЛЬЄФУ ПО ЗАВДАННЮ. Якщо картка Завдання має якісь вимоги до рельєфу, поставте їх першими. Захисник вибирає відповідний фрагмент рельєфу та розміщує його відповідно до інструкцій на картці цілей.

2. ВИБІР РЕЛЬЄФУ. Починаючи із захисника, гравці по черзі викладають по черзі, фігури рельєфу на карту з доступ-

них. Кількість і тип рельєфу, який кожен гравець може вибрати, визначається Карткою Налаштувань.

3. РОЗМІЩЕННЯ РЕЛЬЄФУ. Починаючи з захисника, гравці по черзі розміщують шматки рельєфу, поки їх не залишиться. Кожен фрагмент рельєфу можна розмістити де завгодно на столі, але не можна розміщувати ближче, ніж Мушкетний Постріл, до іншого фрагменту рельєфу. Будь-яка місцевість, яку неможливо розмістити, вилучається з гри.

4. КОРЕГУВАННЯ РЕЛЬЄФУ. Починаючи з захисника, гравці тепер можуть по черзі переміщати будь-яку фігуру рельєфу, розміщену повністю в межах їх зони дислокації, на відстань Пострілу Мушкета від поточного положення. Кожен гравець може продовжувати переміщувати всі фігури в зоні дислокації, але жодна фігура не може бути переміщена більше одного разу протягом цього кроку. Шматочки можуть бути переміщені в межах Мушкетного Пострілу від інших частин, але не перекриватись і не можуть бути забрані зі столу. Рельєф по завданню ніколи не можна переміщати таким чином.

5. РОЗМІЩЕННЯ ЕСКАДРИ. Починаючи з захисника, кожен гравець повинен розмістити всю свою ескадру в своїх зонах дислокації. Жоден гравець не може розміщувати будь-який зі своїх кораблів у межах Гарматичного Пострілу судна противника.

6. ВИБІР ПЕРШОЇ ІНІЦІАТИВНОЇ КАРТКИ. Кожен гравець вибирає ініціативну карту зі свого Набору Карток і кладе її лицьовою стороною вниз. Після того, як обидва гравці вибрали свої картки, починається перший хід.



БИТВИ ФЛОТІВ

ЧАСТИНА 8.

Битви Флотів дозволяють гравцям проводити масштабніші битви із участю декількох ескадр з кожного боку. Ці правила ідеально підходять для багатокористувацьких битв, де гравці можуть розділитися на 2 команди, і кожен гравець контролює 1 або 2 ескадри. Правила цього розділу змінять деякі основні правила гри, щоб спростити ці великі битви. Якщо не зазначено інше, застосовуються всі звичайні правила щодо OAK & IRON.

ПОБУДОВА ФЛОТУ. Обидві сторони повинні побудувати флоти з рівними балами, що складаються з 2-4 ескадр в кожній. Окремі ескадри не повинні складатися з однакової кількості очок, якщо загальна сума очок дорівнює значенню протилежного флоту. Кожна ескадра, переважно, має власний набір ініціативних карт, і може використовувати карти лише з власного Набору Карток Ініціативи.

ФАЗА ІНІЦІАТИВИ. Фаза ініціативи дещо змінена під час розігрування Битв Флотів. При виборі нової ініціативної картки кожна ескадра повинна вибрати ініціативну картку зі свого Набору Карток. Розкриваючи ініціативні картки, кожен флот складає загальну вартість ініціативи з усіх ініціативних карт, які відкрили ескадри у цьому флоті. Флот із вищим загальним числом ходить першим під час цього ходу. Якщо ціла ескадра захоплена або виведена з ладу, ця Ескадра не може відривати ініціативну картку

цього раунду.

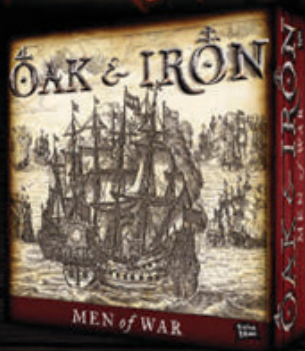
ФАЗА РУХУ. Під час фази руху Битви Флотів кожна сторона буде активувувати всі кораблі в одній ескадрилі разом. Незважаючи на те, що вся ескадра активується разом, кожен окремий корабель у ескадрі повинен завершити повну активацію перед активацією іншого корабля. Обидва флоти чергують активуючі ескадри, поки всі ескадри не завершать активацію. Потім гра переходить до фази атаки.

ФАЗА АТАКИ. Фаза атаки працює ідентично стандартній грі OAK & IRON. Гравці чергують активуючі кораблі незалежно від ескадри.

Завершальна ФАЗА. При перевірці вилучення в Битві Флотів загальна кількість зароблених Страйк Очок перевіряється на основі загальної кількості кораблів флоту.

OAK & IRON

HISTORICAL NAVAL BATTLES IN THE AGE OF PIRACY



MEN of WAR



MERCHANT MEN



GENTLEMEN of FORTUNE



SHIPS of THE LINE

EXPAND YOUR FLEET

www.firelockgames.com/oakandiron



Blood & Plunder

28 MM HISTORICAL MINIATURES GAME

Set during The Golden Age of Piracy

CHECK OUT
THE OAK & IRON TIE-IN RULES!

Download the rules at
WWW.FIRELOCKGAMES.COM/DOWNLOADS

СЛОВНИК

ВІТРИЛЬНА ТОЧКА (вітер збоку, вітер ззаду, в оці вітру)	12
ВИЙШОВ З ЛАДУ	19
ВИПРОБУВАЛЬНИЙ ТЕСТ	11
ВІТЕР	13
ВТОМА	13
ЕСКАДРА	11
ЗАПЛУТАНИЙ	13
ЗНАЧЕННЯ ВМІНЬ	11
КОРМА	12
ЛІНІЯ ПРЯМОЇ ВИДИМОСТІ	19
НА МІЛИНІ	14
НАЛАШТУВАННЯ ВІТРИЛ (Повні Вітрила, Бойові Вітрила, Мінімальні Вітрила, На Якорі)	13
НІС КОРАБЛЯ	12
ПЕРЕВІРКА ВМІННЯ	11
ПОВНИЙ ПОВОРОТ	19
ПОГОДА	12
ПОЛОНЕНИЙ	23
ПРЯМО ГЕТЬ	14
ПОНІВЕЧЕНИЙ	13
СТРАЙК ОЧКИ	23
СТРУШЕНИЙ	13
ТРАЕКТОРІЯ ВОГНЮ	19
ФЛАГМАН	11




ПЕРЕЛІК ЗМІН V1.01

ДІЙСНИХ ВІД 07/14/2020

Книга правил

- » Якщо два Заплутані кораблі Струшені під час кінцевої фази, вони розходяться на відстань Нок-Рея.
- » Заплутаний корабель може бути атакований атаками Бортовий Залп та Частковий Вогонь.
- » Корабель, який Вийшов з Ладу, може бути захоплений.
- » Корабель, який тоне, вважається таким, що Вийшов з Ладу.
- » Базова кількість кубиків для «Ближнього бою» тепер становить 3+ Значення Екіпажу.
- » Кораблі, які успішно звільняються від Заплутаності, не повинні рухатися.
- » Поздовжній Постріли розраховуються лише на атаки Бортовий Залп, а ефекти застосовуються лише при відстані Мушкетний Постріл або менше.
- » Поздовжні постріли ігнорують спеціальні правила Високого надводного борту та Дуже високого надводного борту.
- » Мінімальна кількість кораблів у грі рівня Сутички зменшена до 3.
- » Мінімальна кількість кораблів у грі рівня Інценування зменшено до 4.

Картки

- » Текст картки Експертні Каноніри змінено на: Якщо цей корабель викидає два або більше  результатів під час атаки Бортовий Залп або Частковий Вогонь, цільовий корабель отримує очко пошкодження.
- » Текст спеціального правила Яррр! змінено: Цей корабель може повертати на початку та в кінці свого руху.
- » Текст картки Корабель Диспетчер змінено на: Якщо цей корабель знаходиться в межах Мушкетний Постріл від Флагмана своєї ескадри, всі дружні кораблі в межах Мушкетний постріл від цього корабля вважаються Формациоє на Фазі Ініціативи та Фазі Руху.
- » Спеціальне правило Стрільці (карта піратів) змінено на: При здійсненні атаки на відстань Мушкетний Постріл або ближче (включаючи «Ближній Бій») кидайте додаткові куби для кожного . Якщо випадуть додаткові результати , атакований корабель приймає 1 бал втоми.
- » Вартість корабля для Флейт збільшено до 13, а додаткове вдосконалення екіпажу збільшено до 4.
- » Текст картки Ініціативи Цілеспрямований змінено на: Під час Фази Руху кораблі цієї Ескадри можуть провести Дію Екіпажу, щоб здійснити Часткову Вогневу атаку, або, якщо Заплутаний, Атаку Ближнього Бою. Киньте ще 1 кубик до цих атак.
- » Текст картки Ініціативи «Стрімкі Судна» змінено на: Кожне судно в цій ескадрі, яке не є В Оці Вітру, Заплутаним чи На Міліні, може негайно здійснити безкоштовний рух зі швидкістю 1. Цей хід не може включати поворот.

ПИТАННЯ-ВІДПОВІДІ

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Чи здатність збільшувати швидкість корабля складається разом?

Так, якщо не зазначено спеціально, всі ефекти складаються разом. Наприклад корабель 6 рангу має можливість збільшити швидкість на 1 При Вітрі Ззаду, а також може пройти Перевірку Вміння, щоб збільшити швидкість корабля на 1, збільшивши швидкість на 2 за один хід. Пам'ятайте, що корабель ніколи не може рухатися швидше, ніж швидкість 5.

Чи впливають Погодні правила на Повні Вітрила?

Так.

Чи застосовуються бонуси при плаванні При Вітрі Ззаду до Понівечених кораблів?

Діють усі бонуси, але Понівечений корабель не може рухатися швидше, ніж швидкість 2.

Якщо корабель Заплутався з 2 кораблями, чи можу я перерезати грейфер і втекти?

Однією Дією Екіпажу буде розплутано вас від усіх кораблів, з якими ви зараз Заплутані. Але навичка Звільнитись не може бути використана, якщо ваш

корабель не в змозі втекти принаймні на відстань Нок-Рея від усіх інших кораблів. Отже, вас МОЖУТЬ заблокувати кораблі.

АТАКИ

Від якої частини атакуючого корабля ви вимірюєте дальність?

Всі вимірювання проводяться з найближчих двох точок між нападником і захисником.

При націлюванні на такелаж, але за допомогою картки ініціативи «Скористайтеся можливістю», ти додаєш 2 додаткові куби до свого кидка чи зменшуєш удвічі це число за кожен доданий?

Пріоритет для бонусів застосовується в такому порядку: Віднімання> Додавання> Множення> Ділення. Отже, у цьому випадку ви додасте 2 додаткові куби до загальної суми, а потім зменшите це число вдвічі. "Скористайтеся можливістю" ефективно додало б 1 кубик до атаки.

Чи може втома під час Бортового Залпу змусити мене втратити більше кубів, ніж Значення мого Екіпажу, якщо інший бонус дасть мені більше кубів?

Ні, Втома ніколи не може призвести до того, що ви втратите більше кубів, ніж Значення вашого Екіпажу під час Бортового Залпу. Отже, втома знизить ваші кубикиатки до Значення вашого Екіпажу, а потім ваші бонуси збільшать кількість кубиків, які ви кидаєте звідти.

РОЗМІЩЕННЯ

Як ви використовуєте картки розміщення? Що означає X на картці?

Картки розміщення завжди розбиватимуть стіл на секції, розділи з позначками X знаходяться там, де можна розгорнути свою армію. Ви і ваш супротивник можете перекривати зони розташування, але ви ніколи не можете поставити корабель в радіусі дії гармат судна противника.

СЦЕНАРІЙ

Якщо корабель з маркером цілі стає таким, що вийшов з ладу, що відбувається з маркером цілі?

Якщо кораблі виходять з ладу, маючи на собі маркер цілі, маркер цілі втрачається.

СТРАЙК ОЧКИ

Якщо корабель стає понівеченим, а потім виходить з ладу в тому ж ході, скільки Страйк Очок він дає за цей хід?

2 Страйк Очки, якщо це звичайний корабель, 3, якщо це флагман. 1 бал за Понівечення та 2-3 бали за те, що Вийшли з Ладу, Затонув чи Потрапили в Полон, не складаються.

ЕФЕКТИ КАРТИ

Для таких карток, як «Повторний Бортовий Залп» та «Постріл який вона виконує», чи ці «безкоштовні» атаки дають/активують маркер перезарядки? Чи можна їх використати, якщо у вас вже є маркер перезарядки?

Безкоштовні дії трактуються як звичайні дії, але можуть відбуватися поза звичайним потоком дій, а іноді можуть дозволити вам зробити декілька однакових дій. Отже, будь-яка атака не може бути виконана, якщо ви перезаряджаєтесь, і надасть вам маркер перезарядки, якщо завершено.

На ініціативній картці «Відрегулювати позицію»: чи переміщення «зміщення» є бічним ходом?

Так! Ми пропонуємо вирівняти задню стрілку на інструменті руху швидкості 1 з центральною лінією основи корабля, а потім посунути корабель убік, поки центральна лінія не буде вирівняна зі стрілкою вперед на інструменті руху.

На ініціативній картці «Повторний Бортовий Залп»: якщо ви здійснюєте атаку у фазі руху, використовуючи Дію Екіпажу, як описано, це заважає вам зробити це одну атаку під час фази атаки?

Ви все ще можете атакувати під час наступної фази атаки, але якщо ця сторона не має маркер перезарядки, і атака вимагає щоб ви не перезаряджались.

Картка ініціативи «Постріл який вона виконує»: Чи можна використовувати цей ефект, якщо один із ваших кораблів закінчує хід із ворогом у позиції, в якій тебе можуть атакувати?

Ні, цей ефект може бути використаний лише тоді, коли ворожий корабель закінчує свій у позиції в якій йогоможна атакувати.

♁ ♀

ОАК & ІРОН

ШВИДКА ДОВІДКА

ОГЛЯД ГРИ

Фаза Ініціативи (стор. 11)

- » Розкрити ініціативну картку, обрану попереднім ходом
- » Виберіть ініціативну картку для наступного ходу
- » Оголосіть ефекти ініціативної картки

Фаза Руху (стор. 12)

Починаючи з вищої ініціативи, чергуйте активації, виконуючи наступне:

- » Визначте рівень швидкості
- » Можна здійснити Морську Дію
 - Зміна напрямку руху
 - Коригування швидкості
 - Звільнитись
- » Перемістіть корабель відповідно до рівня швидкості
- » Можна вконтати Дію Екіпажу
 - Перезарядка
 - Відпочинок
 - Ремонт
 - Змінити налаштування вітрил
 - Зближення бортами
 - Веслування
 - Зміна прапора
 - Десант

Фаза атаки (стор. 19)

Почергово активуючи кораблі, гравець може здійснити атаку на відповідну ціль:

- Бортовий Залп
- Частковий Вогонь
- Близький бій

Завершальна Фаза (стор. 23)

- » Захоплення або Знищення Заплутаних Струшених кораблів
- » Перевірка на вилучення
- » Перевірка чи кораблі тонуть
- » Замініа втрачених адміралів
- » Повернення ініціативних карток

ОГЛЯД АТАКИ

Бортовий Залп (стор. 20)

» Корабель-ціль повинен знаходитися в межах Лінії Прямої Видимості, в межах Траєкторії Вогню та в межах Гарматного Пострілу

» Киньте кількість кубиків, що дорівнює Значенню Озброєння з одного боку корабля (вдосконалення, втота тощо вплинуть на це число)

» Виберіть використання повторних кибків кубиків

» Втота: Якщо було отримано принаймні 1 попадання, корабель-мішень приймає 1 Втоти

» Пошкодження: за кожне число попадань, що дорівнює Міцності цільового корабля, він отримує 1 очко шкоди.

» Перевірте критичну шкоду

» Помістіть маркер перезарядки на вогневий край

Частковий Вогонь (стор. 22)

» Корабель-мішень повинен знаходитися в межах прямої видимості та в межах Мушкетний

Постріл

» Киньте кількість кубиків, що дорівнює значенню екіпажу (вдосконалення, втота тощо вплинуть на це число)


» Перекидання кубиків, Втота, Шкода та Критичнашкода такі ж, як і Бортовому Залпі




Близький бій (стор. 22)

» Потрібно, заплутати цільовий корабель або жетон десанту повинен знаходитися у межах пострілу мушкета цільової Десантної групи.

» Киньте кількість кубиків, що дорівнює значенню екіпажу плюс 3 (оновлення, втота тощо вплинуть на це число)

» При абордажі з носа або корми цільовий корабель приймає по

1 очку Втоти за кожне 

» Якщо абордаж здійснюється з боку корабля або бій між жетонами Десанту, цільовий корабель приймає 1 очко втоти для кожного ,  або 

ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ ШВИДКОСТІ (СТОР. 14)

- » Перевірте Вітрильну Точку
- » Перевірка Налаштування Вітрила
- » Ефекти карток вдосконалення, фракції, подій ініціативи.
- » Можна здійснити Коригування Швидкості (Морської Дії) для зміни швидкості.



ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ ШВИДКОСТІ (СТОР. 14)

Якщо ескадра коли-небудь матиме більше Страйк Очок, ніж кораблів, ця ескадра може бути вилучена (стор. 23)

- » 1 за кожне судно, яке Понівечене (не Виведене з Ладу)
- » 2 для кожного корабля, який потонув, потрапив у полон або вийшов з ладу
- » Картки цілей можуть змусити гравців заробляти додаткові Страйк Очки


РЕЧІ, ЯКІ ПОТРІБНО ПАМ'ЯТАТИ



Гравці починають кожну гру з 3 балами Фортуни Під час кожного випробування або атаки кидайте на 1 кубик менше (мінімум до 1) за кожне очко Втоти


Якщо випаде  чи  вважається успіхом для Перевірки Вміння Атаки Бортовий Залп та Частковий Вогонь можуть бути націлені на такелаж або екіпаж (стор. 20-22)



Поздовжній постріл при виконанні Бортового Залпу викликає додаткову втоту! (стор. 25)


КРИТИЧНА ШКОДА (СТОР. 20)



 : 1 пошкодження



 ,  +: Корабель стає Понівеченим. Якщо вже Понівечений, то виходить з ладу

 : Зменшити налаштування вітрил на 1

 ,  +: Візьміть жетон На Міліні

 : 1 Втота

 ,  +: Корабель повинен зробити повний поворот, використовуючи інструмент "Швидкість 2" у напрямку, який обере нападник. Якщо на кораблі є капітан або адмірал, киньте 1 кубик. Якщо

 або , скиньте картку капітана.

НАЛАШТУВАННЯ ВІТРИЛ

Налаштування вітрил Бонуси



Повні вітрила

1+ до швидкості (Не може виконувати дії перезарядки)

-

Бойові вітрила

0



Мінімальні вітрила

-1 до швидкості



На якорі

не рухається