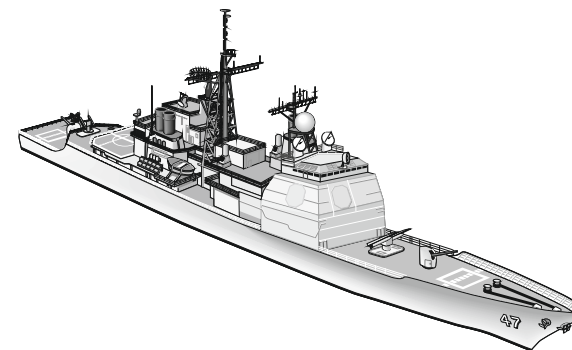


FLOTYLLA

instrukcja

 **Abino** Abino NT Bernard Ciupa
95-030 Gospodarz
ul. Łanowa 2B
abino@abino.com.pl
www.abino.com.pl



Flotylla

Chcesz się poczuć się jak prawdziwy kapitan? Lubisz rywalizację? Złap wiatr w żagle, a Flotylla pokaże Ci, co znaczy słodki smak zwycięstwa!

Zawartość gry:

- 19 pionków dla pierwszego gracza
- 19 pionków dla drugiego gracza
- 4 baterie przybrzeżne
- 6 min
- 48 podstaw w dwóch kolorach do pionków, min itd.
- Plansza
- Instrukcja

Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy lub dwóch drużyn.

Cel gry:

Odbicie portu z rąk przeciwnika i dostarczenie zaopatrzenia dla ruchu oporu kontenerowcem.

Symbolika na planszy:

Po przeciwnych, skrajnych końcach planszy wyodrębnione zostały porty przeciwników. Mają nieregularny kształt, lecz są identyczne. Niebieska część planszy odpowiada za wodę, czyli miejsce, gdzie okręty mogą swobodnie się poruszać. Co jednak ważne, jest to miejsce, gdzie można atakować. Na planszy wyróżniamy także zielone plamy, które odpowiadają za ląd, czyli miejsce, na którym nie można ustawić pionka (z wyjątkiem pionków baterii przybrzeżnej). Po środku planszy znajdują się także dwa atole.

Atole:

Środek atolu oznaczony jest jednym oczkiem planszy z liczbą „A” - traktujemy to jak ląd, lecz nie można ustawiać na atolu baterii przybrzeżnych. Atole otoczone są koralowcami, gdzie mogą wpływać wszystkie okręty oprócz łodzi podwodnych. Pozostałe okręty mogą również atakować nad koralowcami na normalnych zasadach.

Zasady i przebieg gry:

WSTĘP

Każdy z graczy dysponuje 19 pionkami, które może dowolnie ustawić w swoim porcie oraz strefie portowej (wyznaczone rzędy tuż nad portem). Pionki mają charakterystyczne oznaczenia tylko po jednej stronie tak, aby przeciwnik nie dowiedział się jakim okrętem się poruszamy, są one widoczne tylko dla nas (z wyjątkiem baterii oraz min). Oznaczenia te składają się z symbolów graficznych jednostek oraz oznaczeń cyfrowych. Cyfra pod symbolem jednostki pokazuje maksymalną ilość pól a jaką można ją przesunąć w trakcie jej ruchu. Cyfra nad symbolem jednostki pokazuje maksymalną ilość pól w zasięgu których może ona atakować (okręt rozpoznawczy ma oznaczenie echo-4 czyli zasięg w którym rozpoznaje rodzaj jednostek przeciwnika). Każdy pionek posiada inną charakterystykę tj. możliwe liczby przesunięć pionka, możliwości ataku oraz obrony (dokładne dane podane w sekcji „charakterystyka okrętów”).

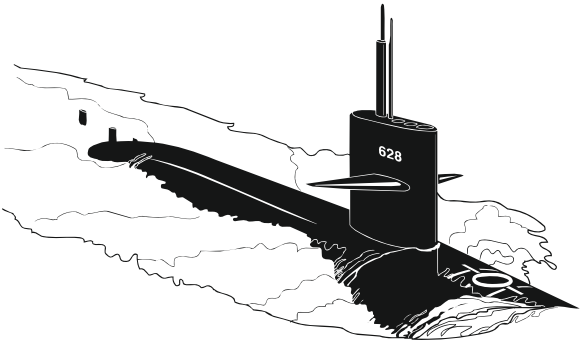
ROZSTAWIENIE GRY

Rozstawienie gry sugerowane jest według obrazka - umiejscowienie konkretnych okrętów i min jest dowolne w ramach wyznaczonego dla nich obszaru.

PORUSZANIE SIĘ PO PLANSZY

Każdy okręt może poruszać się po planszy w dowolnym kierunku. Jedyny warunek mówi o tym, aby ruch odbywał się zgodnie z dozwoloną ilością pól dla danego okrętu. Okręt może przejść maksymalną liczbę pól, lecz nie musi.

Krażownik	2	2	2	· Pancernik · Okręt raketowy · Okręt podwodny	· Kontenerowiec · Okręt desantowy · Trałowiec · Okręt raketowy · Niszczyciel · Okręt podwodny · Okręt rozpoznawczy · Korweta
Okręt raketowy	2	3	2	· Niszczyciel · Krażownik · Pancernik · Okręt podwodny	· Atakując jako pierwszy niszczy wszystkooprócz okrętu podwodnego i pancernika
Pancernik	2	2	2	· Okręt podwodny	· Każda
Korweta	1	3	2	· Niszczyciel · Krażownik · Okręt raketowy · Pancernik	· Okręt podwodny



Uproszczony wykaz:

	Ilość	Atak	Ruch	Jednostki niszczące ten statek	Jednostki pokonywane przez ten statek
Kontenerowiec	1	-	1	· Każda	· NIE MOŻE ATAKOWAĆ
Okręt desantowy	2	1	1	· Każda oprócz kontenerowca	· Kontenerowiec
Trałowiec	2	-	2	· Każda oprócz kontenerowca	· NIE MOŻE ATAKOWAĆ
Okręt podwodny	3	3	2	· Niszczyciel · Krążownik · Pancernik · Korweta	· Atakując jako pierwszy niszczy wszystko oprócz drugiej łodzi podwodnej
Niszczyciel	3	3	3	· Pancernik · Krążownik · Okręt raketowy	· Kontenerowiec · Okręt desantowy · Trałowiec · Okręt podwodny · Okręt rozpoznawczy · Korweta · Okręt raketowy
Okręt rozpoznawczy	1	-	1	· Każda oprócz kontenerowca	· NIE MOŻE ATAKOWAĆ

ATAK

Jeżeli okręt przeciwnika znajdzie się w zasięgu naszego okrętu, wtedy możemy przystąpić do ataku. Następuje to poprzez oddanie strzału na pole, na którym stoi nasz przeciwnik. W tym momencie obydwójce z graczy ujawniają, jakie jednostki toczą między sobą walkę. Jednostka silniejsza wygrywa, tym samym pozostaje na planszy. Analogicznie jednostka słabsza przegrywa i zostaje z planszy zdjęta. Każdy z okrętów ma wyznaczony zasięg ataku.

Oddanie strzału jest oddzielnym ruchem.

Jeżeli zaatakuje się taki sam okręt, to wtedy obydwie okręty schodzą z planszy. Nie dotyczy to łodzi podwodnych - gdy się zaatakują, nic się nie dzieje.

Atol nie wlicza się w pole ataku - nie można przestrzelić przez ląd.

OSZUKIWANIE

Jeżeli gracz zostanie złapany na oszukiwaniu, wtedy musi usunąć z planszy swój okręt, którym oszukiwał. Jeżeli gracz niesłusznie oskarży drugiego o oszukiwanie, wtedy traci dwie kolejki.

MINY

Miny to grupa jednostek, których działanie opiera się na innym schemacie. Gracz ma do dyspozycji maksymalnie 3 miny. Ilość wykorzystanych min zależy wyłącznie od graczy. Miny są stawiane przez okręt zwany trałowcem, jak i także są przez niego rozbijane. Aby postawić minę trałowcem, trzeba znaleźć się w zasięgu wolnych pól - trałowiec stawia minę na maksymalnie jedno pole do przodu, czyli wszystkie które znajdują się bezpośrednio obok niego.

Każda jednostka może minę zaatakować, lecz wtedy musi liczyć się ze zdjęciem z planszy. Jedyną jednostką, która może rozbij minę to trałowiec. Gracz musi wtedy wypowiedzieć słowa „rozbijam”, co spowoduje zdjęcie miny z planszy. W przeciwnym wypadku, jeżeli dane słowo nie padnie, jednostka musi być zdjęta z planszy.

W porcie oraz strefie portowej nie można stawiać min.

Poprzez pola minowe mogą atakować wszystkie okręty oprócz łodzi podwodnej.

BATERIE NADBRZEŻNE

Baterie nadbrzeżne to druga grupa jednostek, których działanie opiera się na innym schemacie.

Gracz ustawia je w obrębie wejść do portu. Są jako jedyne z jednostek nie są zamaskowane. Ich działanie polega na atakowaniu zbliżających się jednostek na dwa pola do przodu. Jedyń sposób na usunięcie baterii to użycie okrętu raketowego, który niszczy baterie nadbrzeżne. Zmiana położenia baterii w ramach ruchu jest możliwe tylko na lądzie - baterię można przesunąć o jedno pole.

Baterie mogą być przejęte przez okręt desantowy.

OKRĘT ROZPOZNAWCZY

Okręty rozpoznawcze to trzecia grupa jednostek, których działanie opiera się na innym schemacie.

Jeżeli w zasięgu 4 pól od okrętu rozpoznawczego znajdzie się okręt przeciwnika, to na wezwanie musi ujawnić rodzaj danej jednostki. W jednym ruchu można zażądać ujawnienia tylko jednej, konkretnej jednostki.

OKRĘT DESANTOWY

Okręty desantowe to czwarta grupa jednostek, których działanie opiera się na innym schemacie.

Jeżeli taki okręt przybije do obszaru lądowego przeciwnika to przejmie jedną z jego baterii przybrzeżnych, tę do której ma najbliżej.

Co więcej, okręt desantowy może przejąć kontenerowiec przeciwnika. Dzieje się to poprzez stanięcie obok kontenerowca i podjęcie ataku. Kontenerowiec ten zostaje wtedy wcielony do flotyli okrętu przejmującego.

ZAKOŃCZENIE

Wygrywa ten z graczy, któremu uda się kolejno:

- 1. Przejść port przeciwnika poprzez zatopienie wszystkich jego okrętów w jego strefie portowej i porcie
 - 2. Wpłynąć kontenerowcem do portu przeciwnika
- Na potrzeby gry można zmieniać zasady według uznania, za zgodą wszystkich graczy.

Charakterystyka okrętów:

Nazwa jednostki	Liczba jednostek	Liczba pól przy ruchu	Atak\Obrona
Kontenerowiec 	1	1	- Nie może zaatakować nikogo - Ulega atakowi innych jednostek
Okręt desantowy 	2	1	- Atak w zasięgu 1 pola - Może zaatakować kontenerowca - Ulega atakowi innych jednostek - Jeżeli taki okręt przybije do dowolnego obszaru lądowego przeciwnika to przejmuje jego baterie przybrzeżne
Trałowiec 	2	2	- Nie może atakować - Rozbraja miny - Ulega atakowi wszystkich jednostek oprócz kontenerowca
Okręt podwodny 	3	2	- Atak w zasięgu 3 pól - Jeżeli atakuje jako pierwszy to niszczy każdą jednostkę (jeżeli zaatakuje drugą łódź podwodną to nic się nie dzieje) - Ulega atakowi wszystkich statków, które go zaatakują oprócz okrętu podwodnego, trałowca, kontenerowca i okrętu rakietowego
Niszczyciel 	3	3	- Atak w zasięgu 3 pól - Niszczy wszystkie okręty oprócz pancernika, krążownika i okrętu rakietowego

Okręt rozpoznawczy 	1	1	- Ulega atakowi wszystkich jednostek oprócz kontenerowca - Nie może atakować - Jeżeli w zasięgu 4 pól od okrętu rozpoznawczego znajdzie się okręt przeciwnika to na wezwanie musi ujawnić swoją jednostkę
Krążownik 	2	2	- Atak w zasięgu 2 pól - Niszczy wszystko oprócz pancernika, okrętu rakietowego i okrętu podwodnego
Okręt rakietowy 	2	2	- Atak w zasięgu 3 pól - Niszczy wszystkie okręty pod warunkiem, że atakuje jako pierwszy, z pominięciem okrętu podwodnego - Ulega atakowi wszystkich jednostek oprócz okrętu podwodnego i pancernika
Pancernik 	2	2	- Atak w zasięgu 2 pól - Zniszczyć go może tylko okręt podwodny - Może zniszczyć każdą jednostkę morską oprócz min
Korweta 	1	2	- Atak w zasięgu 3 pól - Zawsze niszczy okręty podwodne - Ulega wszystkim jednostkom oprócz okrętu desantowego, kontenerowca, trałowca i łodzi podwodnej
Bateria nabrzeżna 	2	1 (na lądzie)	- Atak w zasięgu 2 pól - Niszczy wszystkie jednostki oprócz okrętu rakietowego
Mina 	3	-	- Jeżeli okręt wpłynie na minę lub ją zaatakuje to zostaje usunięty z planszy wraz z miną - Trałowiec to jedyna jednostka, która pokonuje minę poprzez jej rozbrojenie