

STEAM TORPEDO

Тактическая игра

Ваше время
господствовать на морях!

ВСЕЛЕННАЯ STEAM TORPEDO

Мрачный **1918** год.

Ослабленная распрями с французскими генералами, английская армия решила использовать газ телин — экспериментальное оружие, изобретённое в строжайшей тайне. Газ, способный разрушать молекулярные связи, должен был нанести смертельный удар немецкому противнику. 9 октября английский бомбардировщик «Дамоклов меч» сбросил свой страшный груз на город Пфорцхайм, уничтожив все 57 тысяч жителей.

Несмотря на успех, британские учёные ошиблись в расчётах, и газ не рассеялся так быстро, как планировалось. Смертоносное облако стало перемещаться на запад — Франция оказалась в опасности. Страшные гражданские и военные потери привели к беспрецедентному по мощи и масштабу народному восстанию. Люди требовали расплаты.

Британский военный штаб был безразличен к страданиям французского союзника и убежден в правомерности своих действий. Англичане продолжили подготовку к новым ударам. Разрыв отношений между двумя державами был неизбежен.

Германия и Франция подписали соглашение о прекращении огня и немедленно заключили союз против нового врага — Англии.

Началась настоящая гонка вооружений: месторождения природного газа, основного компонента телина, стали объектом притязаний всех сторон. Наличие крупных подземных месторождений в Северной Америке, на границе Аляски и Канады, усиливало эту напряжённость. В июне 1919 года Канада, поддерживаемая Российской Империей, аннексировала Аляску. Это послужило поводом для открытия нового военного фронта для Соединённых Штатов.

1924 год. Первая мировая война бушевала в течение десяти лет, никто не был в состоянии предсказать ее исход. Телин был использован большинством воюющих сторон для угроз или карательных акций.

На всех континентах огромные участки земли превратились в ничейные непроходимые территории. Целые провинции оказались изолированы, а государства были буквально разодраны на куски. Перемещение по суше людей и товаров стало практически невозможным.

Контроль морей оказывается жизненно важным вопросом. В связи с этим каждая сторона развивает новое поколение боевых субмарин. Их небольшие экипажи призваны разрешить ситуацию в мире.

Вы один из тех людей, кого на дне океана ждёт или слава, или смерть.

СОСТАВ:



- Правила;
- ❶ 2 картонные фигурки подлодок и подставок к ним (по 1 на игрока);
- ❷ 20 карточек отсеков (по 10 для каждой подлодки);
- ❸ 10 фишек членов экипажа (по 1 командиру корабля и 4 матроса на экипаж);
- ❹ 50 двусторонних маркеров кислорода и повреждений.



КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Поднять перископ — **тактическая игра про военные субмарины для двух игроков.**

Прежде чем встретиться лицом к лицу с противником, каждый игрок строит свою подводную лодку, используя **10 карточек отсеков**, представляющих её оборудование.

На игровом поле каждая подводная лодка — это **картонная фигурка** с указанием её позиции по отношению к подводной лодке противника (спереди, сзади или сбоку), а также с указанием расстояния (вплотную или на дистанции).

Во время игры участники используют **5 членов экипажа**, чтобы активировать отсеки подлодки. Это вызывает различные действия, в том числе позволяющие нанести непоправимый урон отсекам подводной лодки противника.

Игрок выигрывает, если уничтожит центральный пост подводной лодки врага или устранит всех членов экипажа соперника.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок строит свою подлодку, выбрав 10 карточек отсеков произвольным образом, включая центральный пост. В подводной лодке не может быть двух одинаковых отсеков.

Для первых игр мы крайне рекомендуем использовать готовые наборы отсеков для подлодок. Каждый набор отмечен соответствующим символом фракции в правом нижнем углу отсека.



Подготовка



2

Когда выбрано по 10 отсеков, каждый игрок:

- ☞ **Ставит фигурку своей субмарины в центр поля.** Подводные лодки располагаются бок о бок и ориентированы в одном направлении.
- ☞ **Наугад раскладывает 10 отсеков перед собой, выложив из них 2 линии по 5 отсеков.** Мы рекомендуем смешать отсеки и положить их лицом вниз (логотипом Поднять Перископ вверх), перед тем как переворачивать.
- ☞ **Отсек центральный пост должен быть помещен в центр на нижней линии.** Для этого игрок должен, если необходимо, поменять отсек, помещённый на это место, с центральным постом.

После этого можно ещё раз поменять 2 любых отсека (не затрагивая центральный пост) для улучшения конфигурации подводной лодки.
- ☞ **Кладёт 4 матросов и командира лицом вверх на центральный пост.**
- ☞ **Кладёт маркеры кислорода (оборотная сторона маркеров повреждения) на обозначенные места запасов кислорода в своих отсеках.**
- ☞ **Маркеры повреждений кладутся рядом с игровым полем.**

3

Игроки сами решают, кто ходит первым.

ПРИГОТОВИТЬСЯ К БОЮ!



ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

Отсеки

Подводная лодка состоит из 10 отсеков. Характеристики отсека: тип, действие, очки прочности и запасы кислорода.

Очки прочности
Запасы кислорода

Действие

Тип

Символ фракции



Тип

Существует четыре типа отсеков:

- ☞ **Стандартные** отсеки (серо-бежевые);
- ☞ **Ходовые** отсеки (чёрно-жёлтые) — имеют двигатель, влияющий на скорость подводной лодки (см. «Маневрирование»);
- ☞ **Бронированные** отсеки (зелёные) — позволяют снизить количество повреждений от атак противника (см. «Результаты атаки»);
- ☞ **Испытательные** отсеки (синие) — могут быть задействованы во время хода противника (см. «Результаты действий»).



Стандартные



Ходовые



Бронированные



Испытательные



Некоторые отсеки могут быть использованы для атаки. Они обозначаются таким символом и называются боевыми отсеками.



Центральный пост является и ходовым, и боевым отсеком одновременно. Центральный пост не может быть выбран в качестве цели для действий отсеков.

Действия отсеков

Если действие отсека противоречит правилам игры, большую силу имеет текст на карточке отсека.

Есть две категории действий:

- ☞ Атака боевыми отсеками;
- ☞ Другие действия, описанные текстом на карточке.

Если отсек задействован, игрок обязан использовать его действия (за исключением случаев, когда текст на карточке отсека позволяет этого не делать).



Очки прочности

Отсеки, как правило, имеют от 1 до 3 очков прочности.



Отсек считается повреждённым, когда на нём находится как минимум 1 маркер повреждений.

Отсек считается уничтоженным, когда у него не осталось очков прочности. Находящиеся в нём члены экипажа **уничтожаются**, а сам отсек переворачивается рубашкой вверх.



Отсек уничтожен



Отсек повреждён

Когда отсек получает повреждения, игрок размещает на нём маркеры повреждений согласно количеству нанесённого урона. Маркеры кладутся на символы очков прочности.

Маркеры повреждений



Очки прочности центрального поста являются исключением. Игроки могут отклонить любую атаку, замещая все повреждения одним маркером повреждения, который кладётся на символ очков прочности центрального поста (см. «Результаты атаки»).

Запасы кислорода



Некоторые очки прочности могут содержать в себе **запас кислорода**. Они представлены таким символом.

Перед началом игры игроки размещают по 1 маркеру кислорода на каждом таком символе в отсеках подводной лодки.

В начале каждого своего хода игрок должен снять 1 маркер кислорода с одного из своих отсеков.

Если игрок не имеет ни одного маркера кислорода в своей подлодке, весь экипаж погибает, и, таким образом, игрок проигрывает.

Запас кислорода



Секции

10 отсеков формируют 4 секции подводной лодки:

- ☞ **Носовая часть** состоит из четырёх отсеков в передней части подлодки;
- ☞ **Корма** включает в себя четыре отсека в задней части подлодки;
- ☞ **Левый борт** включает в себя пять отсеков на левой стороне подлодки;
- ☞ **Правый борт** включает в себя пять отсеков на правой стороне подлодки.

Секции зависят от направления фигурки субмарины, выбранного во время подготовки к игре.

Секции субмарины

Левый борт



Правый борт



Корма

Носовая
часть

Левый борт



Правый борт

Морские секторы и фигурки субмарин

Созданные подлодки представлены в игре в виде 5 секторов, отделённых колоннами отсеков друг от друга. Эти 5 секторов отражают район боевых действий.



Секторы используются для того, чтобы измерить скорость передвижения и определить позицию подлодки.

Фигурки определяют положение подлодки по отношению к противнику. Во время игры подлодка может находиться спереди, сбоку (в этом же секторе) либо позади подводной лодки противника.

Подлодки располагаются вплотную, когда они находятся в одном секторе или на соседних секторах. Если между подлодками есть хотя бы один пустой сектор — они находятся на расстоянии.

Подлодки вплотную



Подлодки на расстоянии



Экипаж

Члены экипажа играют ключевую роль в исходе битвы, поскольку они приводят в действие отсеки подлодок.

Члены экипажа имеют два состояния:

- ☛ **«В готовности»** (виден портрет на фишке): член экипажа может действовать.
- ☛ **«Обессиленный»** (портрет не виден): член экипажа не может действовать (за некоторыми исключениями).



Матрос
в готовности



Обессиленный
матрос



Командир
корабля
в готовности



Обессиленный
командир
корабля

Когда член экипажа погибает, его фишка возвращается в коробку с игрой.

ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока делится на две фазы.

1 Фаза восстановления

Активный игрок удаляет 1 маркер кислорода в одном из своих отсеков.

Активный игрок может сделать всех **обессиленных** членов экипажа **готовыми** действовать, переворачивая их фишки портретом вверх.

2 Фаза действий

Активный игрок может выполнить следующие действия (в любом порядке):

- ☞ Маневрировать подводной лодкой (фигуркой);
- ☞ Использовать экипаж (для того чтобы переместить их из одного отсека в другой или активировать действие отсека).

Важное исключение: в первый ход игроки не могут активировать действия отсеков (в том числе использовать их как реакцию на ход противника).

Когда активный игрок сыграл свои фазы, наступает очередь соперника.

МАНЕВРИРОВАНИЕ

Во время своей фазы действия активный игрок может **один раз** совершить манёвр (переместить фигурки по игровому полю).

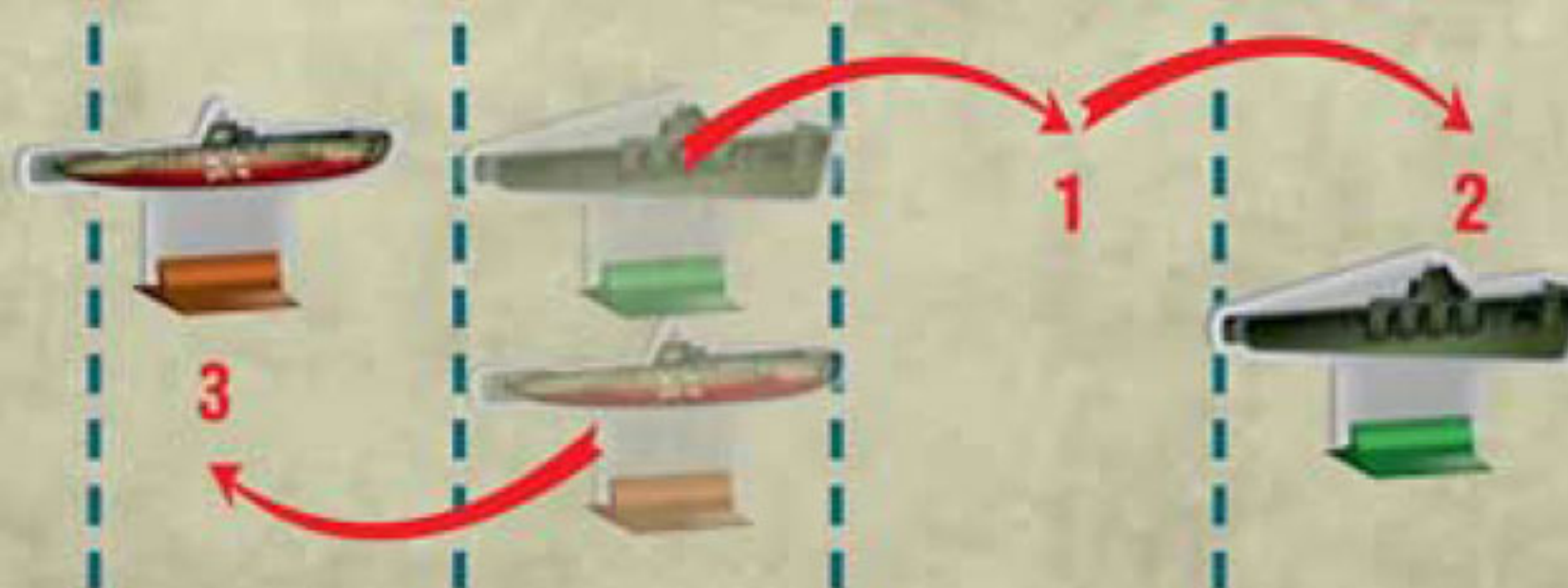
Скорость субмарины (количество очков движения) равна числу ходовых отсеков (чёрно-жёлтых), в которых присутствует **по крайней мере один член экипажа** (находящийся в готовности или **обессиленный**).

Одно очко движения используется для перемещения **любой** фигурки подводной лодки в соседний морской сектор. При этом только подлодка активного игрока считается движущейся. Подводная лодка не может покинуть поле боя. Таким образом, максимальное расстояние между фигурками равно трем незанятым секторам.



Пример 1: маневрирование.

Идёт ход Бруно (он играет за Панзер Ла-Рошель). Он решает передвинуть подводную лодку. Четверо членов его экипажа находятся в трёх различных ходовых отсеках. Это значит, что подлодка имеет 3 очка движения. Бруно перемещает свою Панзер Ла-Рошель на 2 сектора и использует третье очко движения для перемещения подлодки Талион неприятеля.



Пример 2: маневрирование.

Идёт ход Бруно (он играет за Панзер Ла-Рошель). Он решает передвинуть подводную лодку. Четверо членов его экипажа находятся в трёх различных ходовых отсеках. Это значит, что подлодка имеет 3 очка движения. Бруно использует 2 из них, чтобы переместить свою Панзер Ла-Рошель по другой борт от подлодки неприятеля.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭКИПАЖА

В свой ход игрок может управлять членами своего экипажа **до или после** маневрирования подводной лодкой.

Член экипажа, находящийся **в готовности**, может сделать **одно** из следующих действий:

- А Переместиться.** Члены экипажа используют очки движения (и у матроса, и у командира количество очков движения равно 1), чтобы переместиться в соседний отсек подлодки. Двигаться можно как по вертикали и горизонтали, так и по диагонали. Нельзя заходить в уничтоженный отсек или двигаться сквозь него. Когда член экипажа завершает движение, он становится **обессиленным**.

Пример перемещения членов экипажа



или

Б Активировать отсек с одним из таких символов, действуя следующим образом:



- ☞ Переместить члена экипажа, активировавшего отсек, в любой соседний отсек ближе к центральному посту (если был активирован отсек, стоящий вплотную к центральному посту, член экипажа перемещается в пост);
- ☞ Перевернуть фишку члена экипажа стороной **обессилен** вверх;
- ☞ Применить действие отсека.

Пример активации отсека

В свой ход Людвиг (Талион) решает активировать отсек пулемёт Гатлинга матросом №1. Этот матрос должен переместиться ближе к центральному посту. Людвиг может передвинуть его в один из двух отсеков: в наблюдательный пост или в противовинтовую цепь. Людвиг решает отправить его в наблюдательный пост. Затем он переворачивает матроса в положение **обессилен**. После этого используется действие отсека пулемёт Гатлинга.



Исключения и важные уточнения



Командир корабля — особый член экипажа, который может **сразу до** или **сразу после** своего действия (перемещения или активации отсека) переместиться в соседний отсек. Это свойство не может быть использовано во время хода противника.

Когда член экипажа использует центральный пост, он остаётся в нём.

Член экипажа не может активировать отсек, если:

- ☞ Для использования отсека нет подходящей цели (см. «Результаты действий: прицеливание»);
- ☞ После использования отсека член экипажа не может переместиться в сторону центрального поста;
- ☞ Член экипажа противника находится в отсеке.

Если член вашего экипажа попадает на подлодку противника, он двигается по обычным правилам, но не может использовать отсеки.

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЕЙСТВИЙ

У каждого отсека имеется своё действие. Текст на карточке отсека описывает **необходимые условия и целевые ограничения** для запуска этого действия. Использовать отсек получится только тогда, когда эти условия полностью выполнены.

Противник, находящийся в отсеке, препятствует использованию отсека.

Если целью действия отсека является член экипажа, можно выбрать матроса или командира. Если целью является матрос, командира выбрать нельзя.

Условия для запуска действий

Каждый символ означает определённые условия для запуска действий отсеков:



Действие этого отсека возможно, если хотя бы один член экипажа находится в нём (неважно, **в готовности** он или **обессилен**). Действие применяется только однажды за ход независимо от количества членов экипажа в отсеке. Перемещать члена экипажа в сторону центрального поста не требуется.



Действие этого отсека возможно, если хотя бы один член экипажа в состоянии **в готовности** находится в нём на начало хода и затем активирует его, передвигаясь ближе к центральному посту (см. «Использование экипажа»). Каждый член экипажа в отсеке может использовать отсек по одному разу.



Особые случаи:


Такие отсеки можно использовать только один раз за ход.



Отсеки с таким символом могут быть использованы одновременно двумя членами экипажа в положении **в готовности** (в том числе — при ответном действии). Эффект от такого использования удваивается (например, вместо двух атак мощностью 2 можно произвести одну атаку мощностью 4).



Чтобы применить действие этого отсека, вы можете активировать его:

- ☞ во время собственной фазы действий.
В этом случае этот символ аналогичен символу  или
- ☞ во время хода противника с использованием члена экипажа (в состоянии **готовности** или **обессиленного**). Такое использование называется ответным действием.

Ответное действие может производиться только **сразу после активации одного из отсеков противником** (и его действия) или же **сразу после манёвра подлодки противника**.

При ответном действии все члены экипажа возвращаются **в центральный пост** в обессиленном состоянии.



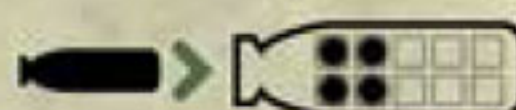
Можно использовать несколько отсеков с символом ответного действия в ответ на одно событие, – например, на движение подлодки противника или использование противником своего отсека.

Прицеливание

Ограничения прицеливания выглядят следующим образом:

- Схематично показывается положение вашей подлодки относительно подлодки противника:

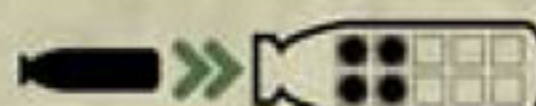
Цель прямо по курсу вплотную



Цель сзади вплотную



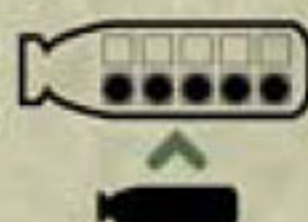
Цель на удалении прямо по курсу



Цель на удалении сзади



Цель слева
по борту вплотную



Цель справа
по борту вплотную



- Секция подлодки противника, являющаяся целью:



Носовая
часть



Правый борт



Кормовая
часть



Левый борт

Действия **вплотную** ➤ могут быть использованы только в том случае, если лодки находятся в одном секторе или в соседних секторах.

Действия **на удалении** ➤➤ касаются только тех случаев, когда между субмаринами есть хотя бы один свободный сектор.

РЕЗУЛЬТАТЫ АТАКИ

Атака — результат действия боевого отсека.

Последовательность атаки:

1 Проверка возможности для атаки (атакующий игрок).

Атакующий игрок сравнивает положение подлодок и дистанцию с требованиями боевого отсека. Если фактическое положение не совпадает с требованиями цели, отсек не может быть активирован.

2 Активация отсека (атакующий игрок).

Член экипажа использует отсек, в котором находится (при этом 2 члена экипажа, находящихся **в готовности**, могут одновременно использовать отсек с символом x2).

3 Определение мощности атаки (атакующий игрок).

Атакующий рассчитывает силу атаки и возможные бонусы. Сила атаки зависит от количества символов атаки отсека, а также от количества активных членов экипажа в нём (если на карте стоит соответствующий знак) и других действий, написанных на карте.

4 Определение уровня брони (защищающийся игрок).

Защищающийся игрок оценивает значение уровня брони в секции, являющейся целью атаки (носовой или кормовой части, по левому или правому борту).

Уровень брони определяется количеством бронированных отсеков (зелёных), в которых во время атаки находится хотя бы 1 член экипажа (**в готовности** или **обессиленный**) плюс возможные бонусы.

Бронированные отсеки защищают только ту секцию подлодки, в которой они сами расположены. Отсек может принадлежать разным секциям — например, кормовой части и правому борту.

Если повреждение отсека стало результатом атаки, не нацеленной на данный отсек, то значение брони не учитывается.

5 Заместить повреждения (защищающийся игрок — необязательный этап).

Когда определено, сколько повреждений несёт атака, **защищающийся игрок** может принять решение о замещении повреждений. В этом случае все повреждения атаки не засчитываются, но защищающийся игрок кладёт **1 маркер** повреждений на центральный пост.

Центральный пост не может быть целью действий: только защищающийся игрок вправе назначить повреждения этому отсеку.

6 Применить повреждения (защищающийся игрок, если повреждения не были замещены в шаге 5).

Если защищающийся игрок принимает решение не замещать повреждения, нужно положить столько маркеров повреждений, сколько составляет разница между мощностью атаки и бронёй. Такие маркеры кладутся **на один-единственный отсек в атакованной секции** и продолжают укладываться на следующий отсек, если первый разрушается. При необходимости это повторяется для третьего отсека, если разрушен второй, и т.д.

Если защищающийся игрок не может положить маркер повреждения на отсек атакованной секции (например, если все отсеки уже разрушены), обязательно требуется заместить повреждения, как описано в шаге 5.

Когда защищающийся игрок распределяет повреждения, он выбирает, куда положить маркер повреждения: на символ очков прочности или запаса кислорода. Если на этом месте уже лежит маркер запаса кислорода, он заменяется маркером повреждения.

Когда отсек разрушен (не остаётся очков прочности), все члены экипажа в нём погибают, и их фишки убираются из игры.

Пример атаки

Людвиг использует боевой отсек, который может нанести 3 единицы урона кормовой секции подлодки Бруно.

У Бруно есть бронированный отсек в кормовой части, и 2 матроса сейчас находятся в этой атакованной секции.

Кормовая часть получит 2 очка повреждения (3 очка атаки – 1 очко брони = 2 очка повреждений).

В этой секции есть 3 разрушенных отсека и 1 отсек, в котором осталось только одно очко повреждений. В этом последнем отсеке находятся 2 матроса.

У Бруно есть два варианта действий:

Вариант 1: заместить все повреждения, положив 1 маркер повреждения на центральный пост;

Вариант 2: распределить 2 повреждения по атакованной секции. Первое разрушит последний отсек кормовой части (и 2 матроса в нём погибнут). Второе нельзя будет распределить в этой секции, поскольку все отсеки будут разрушены. Бруно останется только заместить его за счёт повреждения центрального поста.

Бруно выбирает 1-й вариант и кладёт маркер повреждения на центральный пост.

Над игрой работали

Игра создана:
Serious Poulp

Дизайн:
Ludovic Roudy и Bruno Sautter
Иллюстрации:
Ludovic Roudy



Авторы выражают благодарность всем, кто принимал участие в тестировании игры, был ей воодушевлён и помогал ценными советами: Ahmed, Alexandre, Cedric, David, Laurence, Malika, Mike, Nicolas, Pierre-Yves, Raphaelle, Stephane etc.

Авторы выражают отдельную признательность Bruno Gaia за перевод правил на английский язык. Версия 1.1 правил была опубликована в декабре 2011 года.

Вы можете посмотреть видеопрезентацию, глоссарий и FAQ на сайте www.steamtorpedo.com



www.mglan.ru



www.mosigra.ru

© ООО «Магеллан», 2012 – русское издание.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Локализация: Д. Кибкало, Т. Фисейский, С. Абдульманов, В. Герасимов, Г. Иванникова, А. Деева, Е. Панякин.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.