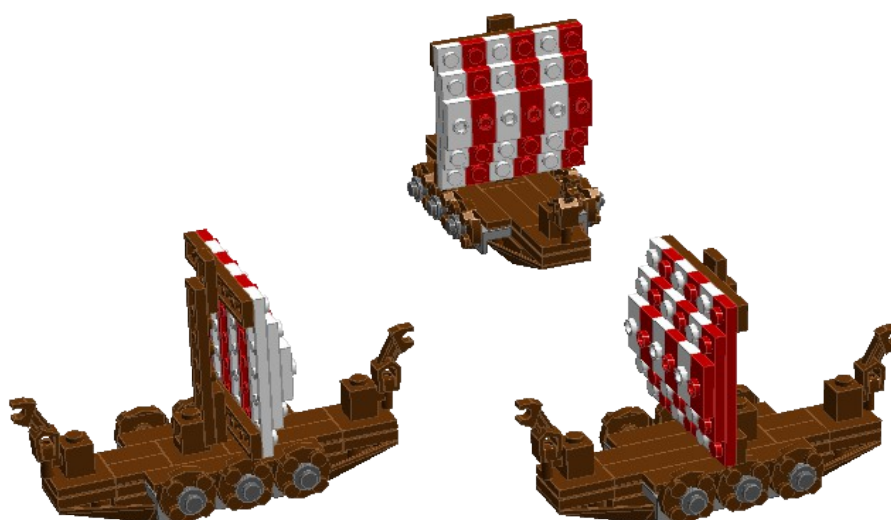


Bitwy Morskie

autor: Tomasz Szerszen Misterka

Styczeń 2015



Bitwy morskie prawnie należą do Tomasza Misterka. Rozpowszechnianie zasad i kopiowanie jest dozwolone na zasadach licencji Creative Commons 3.0 BY SA, z zachowaniem informacji o źródle ich pochodzenia i autorze. W przypadkach wymagających kontaktu proszę skorzystać ze strony <http://klocki.netla.pl> i formularza kontaktowego. Treść licencji znajduje się pod adresem: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/legalcode>

Spis treści

Wstęp.....	3
Zasady podstawowe.....	3
Elementy potrzebne do gry.....	4
Kostki.....	4
Linijka.....	4
Sekstant.....	4
Znaczniki.....	5
Modele statków.....	5
Karta cech jednostek.....	5
Siła ognia.....	6
Wytrzymałość.....	6
Szybkość.....	6
Ładowność - cecha opcjonalna.....	6
Ruch jednostek.....	7
Walka na morzu.....	7
Uszkodzenia.....	8
Ostrzał.....	8
Taranowanie.....	8
Taranowanie dokładne.....	9
Taranowanie niedokładne.....	9
Rozgrywka.....	9

Wstęp

W 2004 roku, wydawnictwo WizKids wypuściło na rynek grę bitewną Pirates CSG (Constructible Strategy Game). W dużym uproszczeniu polegała ona na budowaniu flot ze statków różnych nacji, zaopatrywaniu ich w odpowiednią załogę i... oczywiście zdobywanie łupów w postaci skarbów, zarówno przekopując mozolnie wyspy, jak i atakując, wiozące takie skarby, statki przeciwników. Niestety WizKids zaprzestało dalszego rozwijania gry, która powoli odchodzi w zapomnienie.

Zainspirowany tą grą, którą swego czasu bardzo lubiłem i "uzbrojony" w zasady BrikWars, postanowiłem stworzyć grę bitewną w klimatach morskich, z użyciem klocków LEGO.

Ze względu na niezbędną w takich grach wielkość (dostępność) stołu - około 90x90 cm, modele statków muszą być tworzone w skali mikro. Oznacza to również, że nie da się uniknąć pewnych uproszczeń i symboliki, aby z jednej strony uczynić grę płynną, z drugiej oddać klimat dowodzenia piracką flotą. Oczywiście, istnieje możliwość grania i pełnowymiarowymi okrętami w skali minifig - zasady tego nie zabraniają.

Każda rozgrywka w założeniach przedstawiać ma zmagania flot statków, lub poszczególnych jednostek o określonej ilości punktów, na archipelagu wysp. W kolejnych rozdziałach przedstawione zostaną zasady zarówno tworzenia flot statków, potworów morskich, fortów etc.

Zasady podstawowe

Wersja podstawowa zasad, ma na celu zaznajomienie graczy z mechaniką gry i umożliwienie rozegrania podstawowego scenariusza - "Do ostatniej kropli krwi", za pomocą samodzielnie zbudowanej floty. Przed rozpoczęciem rozgrywki warto ustalić wspólnie poziom rozgrywki - np. 50 punktów. W takiej długości powinna się zmieścić flota każdego z graczy. To czy będzie to jedna długa jednostka... czy 5 małych, pozostaje wyborem każdego z graczy, aczkolwiek ustalenia odnośnie ilości jednostek, również są możliwe. Oczywiście jeśli gracze posiadają odpowiednio dużo klocków, to mogą ustalić limit gry i na 1000 punktów. Generalnie zasada jest taka, że suma długości właściwej statków mierzona w studach, powinna być mniejsza lub równa poziomowi punktowemu gry.

Na analogicznej zasadzie można uszczegółowić zasady odnośnie budowy statków, np. ograniczając się jedynie do średniowiecza albo do czasów piratów w XVI-XVII wieku. Oczywiście konflikty współczesne, również są możliwe do odwzorowania.

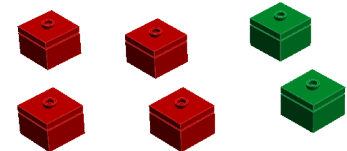
Prezentowane poniżej zasady stanowią pewien szkielet systemu bitewnego, który może być dalej rozbudowywany zarówno o scenariusze (np. transport złota, obrona fortu) jak i o elementy środowiskowe - możliwość grania potworami morskimi, wpływ wiatrów i prądów morskich. To oczywiście tylko przykłady i garść pomysłów, które można mnożyć i rozwijać.

Elementy potrzebne do gry

Gra "Bitwy Morskie", wymaga kilku rekwizytów. Każdy z nich wykonywalny jest z klocków LEGO, ale oczywiście można użyć własnych elementów, w miarę dostępności. Elementy zaprezentowane na obrazkach mają charakter poglądowy.

Kostki

Do gry w Bitwę Morską, używany jest specyficzny rodzaj kostek, zaprezentowany na rysunku obok. Składa się z dość powszechnego klocka o wielkości 2x2 study (oczka), oraz klocka płaskiego 2x2 ze studem w środku. Rzuty tymi "kostkami" wykonuje się zgodnie z następującą zasadą:

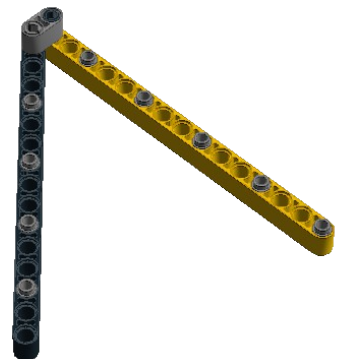


- jeśli kostka stanie na boku, w dowolną stronę - odnieśliśmy sukces.
- jeśli kostka stanie na "górnym boku", lub odwróci się do góry dnem, odnieśliśmy porażkę.

W drodze wyjątku, można użyć również zwykłych kostek sześciennych. W zależności od ochoty na odpowiedni stopień trudności, można wtedy przyjąć iż sukcesem jest wyrzucenie 4 lub więcej oczek, albo jako sukces traktować 3 lub więcej oczek, jednak w opisie systemu będziemy zakładali użycie "dedykowanych kostek". Ważne jest jedynie aby przez całą rozgrywkę wszyscy gracze używali kostek tego samego typu.

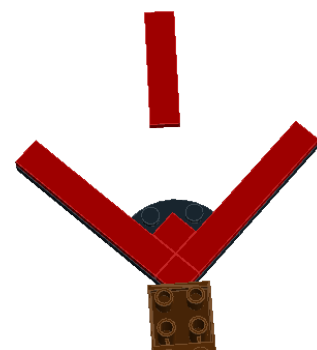
Linijka

Miarą odległości w Bitwach Morskich jest cal. Podyktowane jest to praktycznością tej miary w grach bitewnych oraz łatwością jej odwzorowania z klocków LEGO, ponieważ 1 cal to mniej więcej 3 study. W efekcie wystarczy jedna "belka" technic o długości 15 studów aby otrzymać wygodną, 5 calową miarkę. Rysunek obok prezentuje miarkę składaną, o długości 10 cali (30 studów). Jak widać nie następuje żadnych trudności jej dalsza rozbudowa, aczkolwiek miarka dłuższa niż 15 cali raczej nie będzie potrzebna.



Sekstant

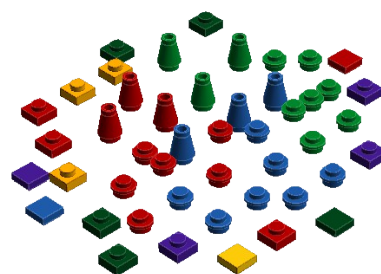
Co prawda typowy sekstant (kątomierz lusterkowy) jest przyrządem optycznym służącym głównie do pomiarów ciał niebieskich nad horyzontem, ale może również służyć do pomiarów kątów poziomych i pionowych, między obiektami na ziemi. W naszej grze będziemy używać bardzo uproszczonej wersji, za pomocą której będziemy sprawdzać głównie, czy możemy naszą jednostką wykonać taranowanie dokładne wrogiej jednostki. O samym taranowaniu, więcej można przeczytać w rozdziale dotyczącym



walki, a przykład "seksantnu" przeznaczony do pomiaru kąta prostego... przedstawiam obok. Pomiar odbywa się od dziobu statku, względnie końca podstawki statku, jak pokazano na rysunku.

Znaczniki

Stożki, groszki i inne drobne elementy LEGO, pomagają w sprawnym zarządzaniu naszą flotą. Przydatne są w większych ilościach w kolorach czerwonym, zielonym i niebieskim, ale i inne kolory warto posiadać, dla jednoznacznej identyfikacji statków etc.

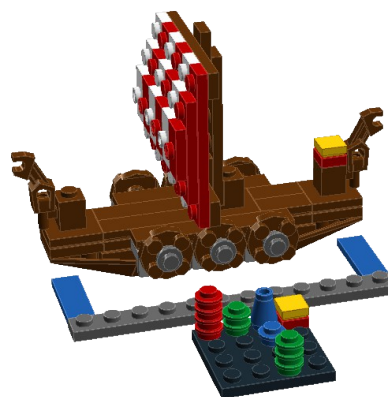


Modele statków

To jak bardzo wiernie nasze modele odwzorują rzeczywiste, zależy od samych graczy. Oczywiście miniaturowymi statkami gra się znacznie milej niż zwykłymi płytami, niemniej jest to kwestia indywidualna. System w założeniu jest pomyślany tak, że w skrajnym wypadku można grać nawet różnokolorowymi długimi klockami.

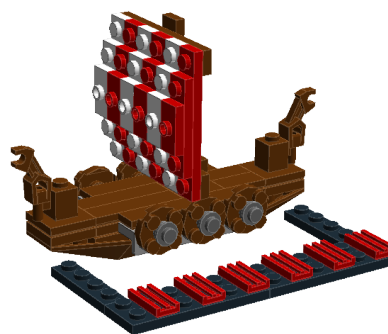
Karta cech jednostek

Aby zachować funkcjonalność przy wielkości jednostek w skali mikro, ich cechy muszą być "wyniesione" na zewnątrz. Aby to zrealizować, **każdy statek biorący udział w rozgrywce, posiada na rufie "flagę"**, jednoznacznie go identyfikującą, przy czym w wypadku większej ilości podobnych statków, warto ustalić barwy każdej floty zawczasu, np. przyjmując iż górnym kolorem gracza numer jeden będzie zawsze czerwony a płytki pod nim, stanowią "identyfikator statku".



Analogiczny identyfikator tworzymy na płytce 4x4 study, jak pokazano na rysunku po prawej stronie. Górny prawy róg płytki, jest oznaczony "flagą statku", a pozostałe klocki, odpowiadają poszczególnym cechom, przy czym "stożek" wart jest 5 punktów a "groszek" 1 punkt. W ten sposób możemy zminimalizować ilość znaczników, nie tracąc ich plastyczności i ułatwiając sobie liczenie.

Wartość punktową statku obliczamy mierząc jego całkowitą długość w studach, jak pokazano na rysunku obok. To nasza baza, zgodnie z którą tworzymy jego charakterystykę. Przyjęcie takiej zasady pozwala na stworzenie różnorodnych jednostek, w zależności od własnych preferencji walki i scenariusza, wedle którego toczyć się będzie rozgrywka. Jednocześnie mamy możliwość zachowania pewnej "skali" między dużymi i małymi jednostkami. Zaprezentowany obok statek ma długość 12 studów.



Każda jednostka posiada 3 cechy. Dla załączonego statku o długości 12 studów (od rufy do dzioba) można rozplanować je następująco:

- **Siła ognia (kolor czerwony)** - 4 (4 groszki)
- **Wytrzymałość (kolor zielony)** - 5 (2 groszki wytrzymałości bazowej i 3 groszki, jako połowa prędkości – patrz niżej)
- **Szybkość (kolor niebieski)**, mierzona w calach (3 study) - 6 (1 stożek i 1 groszek)

Jak widać suma cech bazowych, to 12 punktów (4+2+6), czyli długość całkowita statku. Ponieważ szybkie jednostki trudniej jest trafić, połowa szybkości podstawowej, stanowi ich dodatkową wytrzymałość - ta wytrzymałość, uzyskana z szybkości statku jest w trakcie walki usuwana jako pierwsza, przed wszystkimi innymi obrażeniami.

Siła ognia

To wartość, z jaką statek jest w stanie zaatakować wrogie jednostki. Domyślna odległość na jaką można oddać strzał z broni zasięgowej to 10 cali (około 30 studów). Jeśli siła ognia statku ma wielokrotność 5, przyjmuje się iż może na nim się znajdować broń dalekiego zasięgu. Taka broń jest w stanie skutecznie strzelać na odległość do 15 cali. Szczegółowe użycie broni będzie opisane w odpowiednim rozdziale.

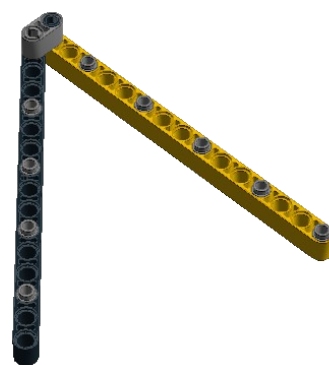
Wytrzymałość

To wartość obrażeń jakie może odnieść kadłub statku. Jeśli wytrzymałość spadnie do 0, statek tonie. Wytrzymałość składa się z dwóch części - pierwszą jest wytrzymałość podstawowa, którą określa się z dostępnych punktów, drugą jest wytrzymałość dodatkowa, wynikająca z szybkości statku. Rozróżnienie to jest istotne, ma bowiem wpływ na oznaczanie obrażeń na karcie jednostki w trakcie walki. Wytrzymałość dodatkową obliczamy dzieląc szybkość początkową statku przez 2 (z zaokrągleniem w dół).

Przykład: Jednostka posiadająca 3 punkty szybkości, ma wytrzymałość dodatkową 1.

Szybkość

To cecha odpowiadająca za to, z jaką prędkością może poruszać się nasza jednostka. Liczona jest w calach, przy czym jeden cal, to w przybliżeniu 3 study (oczka) na klockach, można więc bez problemu wykonać i używać w praktyce miarki z klocków LEGO, przykładowo takiej jak zaprezentowana na rysunku obok.



Ładowność - cecha opcjonalna

Jeśli z jakichś powodów będzie niezbędne dodanie czwartej cechy - Ładowności, to można przyjąć iż maksymalna ładowność statku, jest równa jego aktualnej wytrzymałości. Statek obciążony do wartości wytrzymałości podstawowej, nie traci prędkości (w naszym wypadku 2 punkty). Statek wykorzystujący ładowność z wytrzymałości dodatkowej, traci tyle szybkości ile punktów tej ładowności wykorzystuje. Jeśli ładunek statku przekroczy jego

sumaryczną (**AKTUALNĄ!!!**) wytrzymałość, statek musi się pozbyć części ładunku, lub tonie.

Przykład: Nasz statek ma do wzięcia skarby o wadze 4 jednostek. Jego maksymalna ładowność to 5 jednostek, w tym 2 z wytrzymałości bazowej. Oznacza to, że może załadować bez straty prędkości 2 jednostki a pozostałe 2 jednostki są obarczone spowolnieniem szybkości z 6 cali do 4. Jeśli podczas podróży, zostanie zaatakowany i straci dwa punkty wytrzymałości, to jego maksymalna ładowność będzie wynosić 3 jednostki. Oznacza to iż musi wyrzucić za burtę jeden z wiezionych skarbów, lub pójdzie na dno. W zamian uzyskuje nieco prędkości - 5 cali. Oczywiście kapitan może też podjąć decyzję o wyrzuceniu większej ilości ładunku, odzyskując wtedy pełną prędkość statku – w tym wypadku 6 cali.

Ruch jednostek

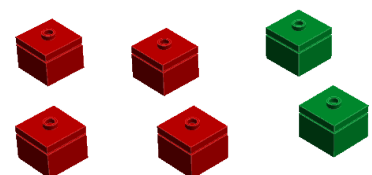
Szybkość z jaką poruszają się poszczególne jednostki, zależy od ilości punktów przydzielonych im na karcie charakterystyki. Jeden punkt odpowiada jednemu calowi ruchu. Obrazek poniżej ilustruje ruch jednostki o szybkości 6 cali (niebieski stożek to 5 punktów, niebieski groszek to 1 punkt).



Jak widać do statku, w miejscu styku z podłożem przykładana jest miarka, a następnie odliczane jest 6 odcinków, po 3 study (w przybliżeniu $6 * 1$ cal) i jednostka jest przesuwana na odpowiednią odległość. Zgodnie z widoczną kartą cech statku, jest to maksymalna odległość, na jaką można przemieścić jednostkę w jednej rundzie, o ile zasady dodatkowe nie precyzują inaczej. Podczas ruchu można w dowolny sposób manipulować miarką, robić zwroty i skręty. Jedynym obostrzeniem jest niemożność przepłynięcia przez przeszkodę (wyspa, rafa, inna jednostka - własna lub obca etc.).

Walka na morzu

Podczas bitew morskich istnieje możliwość zaatakowania przeciwnika za pomocą dwóch metod - ostrzałem, z pewnej odległości lub za pomocą taranowania. Do określenia wyniku ataku używane są bricki 2x2 study, z dołączonym plate'm z jednym



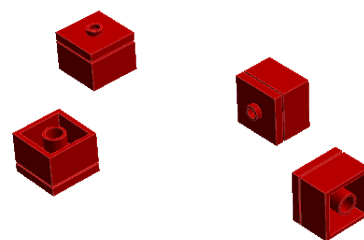
studem. Generalna zasada jest taka, że rzucamy odpowiednią ilością takich bricków i jeśli któryś z nich stanie na boku, kula dosięgła celu. po prawej stronie znajduje się przykładowa ilustracja pokazująca klocki, które warto przygotować dla naszego testowego okrętu o Sile ognia 4 i bazowej wytrzymałości 2. Tak przygotowane bricki, będą określane w dalszej części "kostkami".

Uszkodzenia

Jeśli rzut się powiódł, jednostka przeciwnika otrzymuje uszkodzenia, które powinny być odnotowane na karcie statku. **Jeśli statek posiada wytrzymałość dodatkową, jest ona zdejmowana w pierwszej kolejności, z wszelkimi konsekwencjami (np. stratą ładunku).** Gdy wytrzymałość dodatkowa jest sprowadzona do 0, gracz dowodzący atakowaną jednostką może podjąć dowolną decyzję o zdejmowaniu kolejnych znaczników z **dowolnie wybranych cech jednostki** - może być to zarówno szybkość, siła ognia jak i wytrzymałość bazowa. Jednostka nie posiadająca szybkości nie jest w stanie się poruszać i jest skazana na dryfowanie zgodnie z prądami morskimi (lub wiatrem). Jednostka nie posiadająca siły ognia nie jest w stanie atakować przeciwnika z dystansu. Jednostka nie posiadająca wytrzymałości bazowej - tonie.

Ostrzał

Tworząc kartę cech statku, część punktów można przeznaczyć na siłę ognia. Jej wysokość oznacza ilość "naszych kostek", jakimi rzucamy aby określić wynik ostrzału. Możliwe opcje są dwie - albo kostka stanie na boku, wtedy strzał się powiódł, albo stanie szerszą stroną - wtedy strzał spudłował.



Maksymalny zasięg strzału ze standardowej broni to 10 cali (30 studów). Niemniej jeśli jednostka posiada siłę ognia o wielkości 5 lub wielokrotności 5, przyjmuje się, że ma na pokładzie broń "dalekiego zasięgu", co oznacza iż może oddać strzał na odległość do 15 cali (45 studów). Ilość dostępnych strzałów z takiej jest odpowiednia do ilości wielokrotności 5.

Przykład obok, pokazuje efekt rzutu dla statku o sile ognia 4. Jak widać na 4 strzały, dwa dosięgły celu (kostki są na boku) a dwa spudłowały (kostka leżąca płasko i do góry nogami).

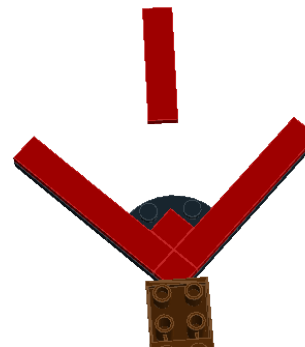
UWAGA: Prowadząc ostrzał, można zdecydować o ataku na dowolną ilość jednostek znajdujących się w zasięgu, rozdzielając odpowiednio siłę ognia. Decyzję o tym, które jednostki atakujemy z jaką siłą należy podjąć przed rzutem kostkami.

Taranowanie

Taranowanie jest atakiem, który wymaga połączenia ruchu i masy statku, jednak aby było skuteczne dziób statku powinien uderzyć możliwie prostopadle w jednostkę przeciwnika. Ponieważ statki "nie skręcają w miejscu", a jednocześnie manewr tego typu jest przedłużeniem ruchu, atak ten należy rozgraniczyć na dwa rodzaje - taranowanie dokładne i niedokładne.

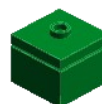
Taranowanie dokładne

Taranowanie dokładne występuje wtedy, gdy statek taranowany znajduje się na wprost dziobu statku +/- 45 stopni. Sprawdzenie czy jest to możliwe możemy wykonać za pomocą zwykłej płytki z dołączoną miarką lub przygotowanym wcześniej uproszczonym sekstantem (obrazek obok). Pomiaru dokonujemy od końca dziobu statku, lub końca podstawki statku. W wypadku taranowania dokładnego, do sprawdzenia obrażeń używamy **aktualnej pełnej wytrzymałości** naszego statku, czyli sumy wytrzymałości bazowej i wytrzymałości dodatkowej, uzyskanej z prędkości. W statku z naszego przykładu jest to 5 punktów, a więc rzucamy 5-cioma kostkami. Jeśli nasza jednostka odniosłaby już jakieś obrażenia, przykładowo 2 to zgodnie z zasadą zdejmowania najpierw obrażeń z wytrzymałości dodatkowej, nasz atak przy taranowaniu dokładnym, będzie wynosił 3 punkty.



Taranowanie niedokładne

Jeśli dziób naszego statku nie jest skierowany (+/- 45 stopni), w kierunku statku przeciwnika, musimy w trakcie ruchu wykonać skręt. W efekcie nie taranujemy z pełną prędkością, lecz "ślizgamy się" po jednostce przeciwnika. W takim wypadku, obrażenia jakie zadajemy są równe naszej aktualnej wytrzymałości bazowej. Nasz przykładowy statek, ma ją na poziomie 2 kostek, więc z ich pomocą określamy potencjalne obrażenia (rysunek obok). W wypadku pokazanym na nim, zadaliśmy 1 punkt obrażeń, na dwa możliwe.



Rozgrywka

Przed rozpoczęciem rozgrywki, należy najpierw przygotować "nieznane wody" na przyjęcie naszych flot. W zależności od rozgrywanego scenariusza można pozostawić je puste, umawiając się na start statkami od brzegów stołu, lub umieścić na nich zgodnie z uzgodnieniami różne elementy krajobrazu - wyspy, rafy koralowe, skały etc.

Po przygotowaniu "terenu" i rozmieszczeniu jednostek w miejscach startowych, należy określić kolejność, w jakiej gracze będą wykonywać swoje tury. Można to zrobić np. rzutem garścią kostek - osoba, która uzyska najwyższy wynik rozpoczyna, albo zagrać w "marynarza". Aby uniknąć zamieszania, dobrze jest przyjąć iż kolejna osoba będzie znajdowała się po lewej stronie ostatniej osoby wykonującej akcje, aczkolwiek możliwa jest również inna organizacja. Ważne jest aby każdy mógł w prosty sposób zorientować się, kiedy przyjdzie jego kolej i aby nie omijała go tura.

Gra „Bitwy Morskie” składa się z rund, podczas których każdy z graczy ma swoją turę. Podczas niej gracz może przesunąć swoje jednostki i jeśli będzie miał taką możliwość zaatakować jednostki przeciwnika / przeciwników. Jeśli jednostek jest więcej, warto jest w jakiś sposób oznaczyć te, które już wykonały swoje akcje - np. obracając ich kartę cech o 90 stopni. W danej turze jedna jednostka może wykonać tylko jeden ruch a następnie zaatakować wybrane cele (punkty siły ognia

można rozdzielić na dowolną ilość jednostek, ale taranować w danej rundzie można tylko jedną jednostkę).

Po zakończeniu tury, kolejny gracz rozpoczyna swoją. W ten sposób gdy wszyscy gracze wykonają swoje tury kończy się jedna runda i zaczyna następna, od tego samego gracza, który rozpoczął poprzednią.

Typowa rozgrywka w domyślnym scenariuszu „Do ostatniej kropli krwi” trwa dopóki na "nieznanych wodach" nie pozostanie tylko jeden zwycięzca - jednostka / lub jednostki jednego gracza, aczkolwiek zasady rozszerzone mogą przewidywać inne warunki zwycięstwa.