



POTAPANJE BRODOVA

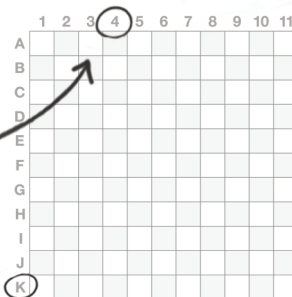
— PRAVILA IGRE —

POTAPANJE BRODOVA

PRIPREMA ZA IGRU

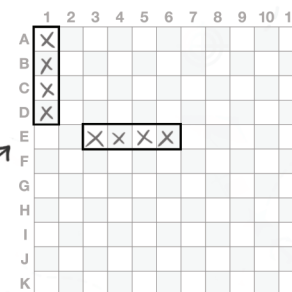
Svaki igrač uzima po jedno blokčie i olovku. Na svakom papiru u blokčetu postoje dve tabele: jednu tabelu igrači će koristiti za upisivanje svojih brodova, a drugu za gađanje protivničkih brodova. Tabele su veličine 11x11 polja. Kolone su obeležene brojevima od 1 do 11, a redovi slovima abecede od A do K.

Po dogovoru, igrači mogu igrati Standardnu partiju ili jedan od Posebnih scenarija. Cilj igre je potopiti sve protivničke brodove, pre nego što to protivnik učini vama.



PRAVILA IGRE ZA STANDARDNU PARTIJU

Igrači u svoju tabelu upisuju 9 Standardnih brodova. Standardni brodovi se razlikuju jedino po veličini, odnosno broju polja koje zauzimaju. Sva polja koja brodovi zauzimaju moraju biti poravnata duž jedne linije, orijentisana horizontalno ili vertikalno.

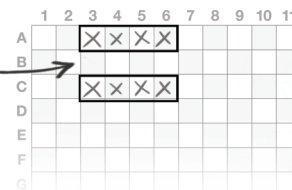


Kompozicija brodova koja se koristi za Standardnu partiju je:

- 4 Pčele** - brodovi koji zauzimaju po jedno polje (1x1)
- 3 Vuka** - brodovi koji zauzimaju po dva polja (2x1)
- 2 Ajkule** - brodovi koji zauzimaju po tri polja (3x1)
- 1 Zmaj** - brod koji zauzima četiri polja (4x1)

Prilikom upisivanja u tabelu, polja koja zauzimaju Standardni brodovi treba oivičiti i obeležiti slovom X.

Prilikom upisivanja, brodovi se ne mogu dodirivati, tj. razmak između dva broda mora biti najmanje jedno polje. Takođe, brodovi se ne mogu dodirivati ni po dijagonalama.

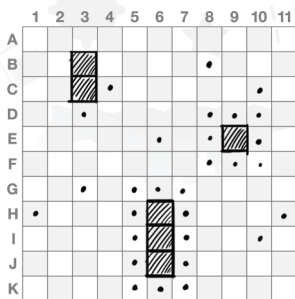
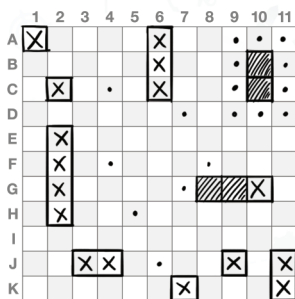


Igrači igraju svoje poteze naizmenično.

Na svom potezu igrač gađa protivničke brodove tako što navodi jedno polje, imenujući kolonu i red. Protivnik je dužan da kaže aktivnom igraču da li se na navedenom polju nalazi ili ne nalazi upisan brod. Ukoliko na navedenom polju postoji upisan brod, protivnik to potvrđuje tako što kaže: „Pogodak!“ Ukoliko na tom polju nije upisan brod, protivnik će to potvrditi tako što će reći: „Promašaj!“ U slučaju da se pogodi poslednje polje broda, protivnik ga obaveštava da je brod potopljen. Prilikom uspešnog gađanja, odnosno pogotka, aktivni igrač nastavlja potez tako što ponovo gađa sve dok ne promaši protivničke brodove. Igračev potez se završava onog trenutka kada gađa i promaši protivničke brodove.

Igrač koji je gađao protivnika treba da obeleži odgovarajuće polje u tabeli za gađanje protivničkih brodova. Ukoliko je bio pogodak, naznačeno polje treba šrafirati, a ukoliko je bio promašaj u naznačeno polje treba upisati tufnu.

Kada protivnik gađa vaše brodove, njihove promašaje odnosno pogotke obeležavate na isti način, samo u tabeli u kojoj se nalaze vaši brodovi.



Primer obeležavanja brodova i poteza u standardnoj partiji.

Pobednik je igrač koji prvi potopi sve brodove protivniku!

Pravila igre za Posebne scenarije

Prilikom igranja Posebnih scenarija važe sva pravila za igranje Standardne partije, osim ako nije drugačije naznačeno u opisu pojedinačnih scenarija.

Kompozicije brodova koje se koriste variraju od scenarija do scenarija i navedene su u opisu istih u nastavku ovih pravila. Za razliku od Standardne partije, prilikom igranja Posebnih scenarija igrači će koristiti i posebne brodove:

LEVIJATAN - običan brod koji zauzima pet polja (5x1). Kao i ostali standardni brodovi, polja koja zauzima ovaj brod se obeležavaju slovom X.



TRGOVAČKI BROD - brod koji zauzima četiri polja (4x1). Polja koja zauzima ovaj brod obeležavaju se slovom C.



BROD SA OPASNIM TOVAROM - brod koji zauzima dva polja (2x1). Polja koja zauzima ovaj brod obeležavaju se slovom D. Ovaj brod je potopljen onog trenutka kada ga protivnik prvi put pogodi. Prilikom pogotka, ovaj brod stvara eksploziju veličine 4x3 polja. Eksplozija pokriva ceo brod i sva okolna polja.



Primer eksplozije Broda sa opasnim tovarom

eksplozija se događa u trenutku kada je brod potopljen.

Eksplozija pokriva ceo brod i polja koja ga okružuju.

Svi brodovi koji dodiruju Brod sa opasnim tovarom su zahvaćeni eksplozijom i smatraju se pogodenim.



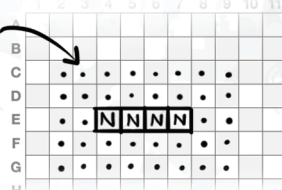
NUKLEARNI BROD brod koji zauzima četiri polja (4x1). Polja koja zauzima ovaj brod obeležavaju se slovom N. Igrač u posedu nuklearnog broda može da gađa protivnika posebnim napadom svakog trećeg poteza, praveći eksploziju 2x2 polja. Ukoliko protivnik pogodi nuklearni brod, brod je uništen i pravi eksploziju veličine 5x8 polja. Eksplozija pokriva ceo brod, kao i sva okolna polja i polja do njih.



Primer eksplozije Nuklearnog broda

eksplozija se događa onog trenutka kada je pogođen Nuklearni brod.

Eksplozija pokriva ceo brod, kao i sva okolna polja i polja do njih. Svi brodovi koji su zahvaćeni eksplozijom smatraju se pogodenim.



PODMORNICE - brod koji zauzima dva polja (2x1). Polja koja zauzima ovaj brod obeležavaju se slovom S. Protivnički igrač može pogoditi podmornicu samo ukoliko ima aktivan radar. U suprotnom, nemoguće je pogoditi podmornicu.



RADAR - brod koji zauzima jedno polje (1x1). Polje koje zauzima ovaj brod obeležava se **slovom R**. Dokle god igrač ima bar jedan nepotopljen radar u igri, može da pogodi protivničku podmornicu.



BRODOVI SAMOUBICE - brod koji zauzima dva polja (2x1). Polja koja zauzima ovaj brod obeležavaju se **slovom K**. Kada protivnik pogodi Brod samoubicu, mora da uništi jedan od svojih najmanjih preostalih brodova. Protivnik ne uništava svoje brodove kada potopi Brod samoubicu, već samo prilikom prvog pogotka.



ODABIR POSEBNOG SCENARIJA

Da biste izabrali Poseban scenario bacite obe kockice. Polje na kojem se ukrštaju dobijeni brojevi određuje scenario koji će se igrati. Žuta kockica određuje broj reda, a bela kockica određuje broj kolone.

	1	2	3	4	5	6
1	Baci ponovo	Scenario 1: Zaštita trgovačkog broda	Scenario 2: Opasan tovar	Scenario 3: Bitka podmornica	Scenario 4: Nuklearna pomorska bitka	Scenario 5: Asimetrična bitka
2	Scenario 6: Bitka levijatana	Baci ponovo	Scenario 7: Bitka čopora	Scenario 8: Bitka zmajeva	Scenario 9: Meditranska bitka	Scenario 10: Zaseda u moreuzu
3	Scenario 11: Usamljeni vuk	Scenario 12: Usamljeni levijatan	Baci ponovo	Scenario 13: Jato ajkula	Scenario 14: Jato zmajeva	Scenario 15: Čopor vukova
4	Scenario 16: Jato levijatana	Scenario 17: Roj pčela	Scenario 18: Usamljena pčela	Baci ponovo	Scenario 19: Dolazak konjice	Scenario 20: Admiral Ji
5	Scenario 21: Banzai	Scenario 22: Lov na pčele	Scenario 23: Bitka carskih flota	Scenario 24: Gužva u moreuzu	Baci ponovo	Scenario 25: Topovi u magli
6	Scenario 26: Raketa skener	Scenario 27: Sonična raketa	Scenario 28: Bitka u tesnacu	Scenario 29: Bliski susreti	Scenario 30: Bitka skenera	Baci ponovo

POSEBNI SCENARIJI

1: Zaštita trgovačkog broda

Kompozicija flota:
Standardni brodovi
1 Trgovački brod

Pobednik je igrač koji prvi protivniku uništi trgovački brod.

2: Opasan tovar

Kompozicija flota:
4 Broda sa opasnim tovarom
6 Vukova

Brodovi mogu da se dodiruju u ovom scenariju. Ukoliko protivnik pogodi Brod sa opasnim tovarom, brod je automatski uništen i eksploplodira u pravougaoniku veličine 4x3 polja, oštećujući sve brodove koji se nađu u polju eksplozije. Ukoliko su susedni brodovi takođe Brodovi sa opasnim tovarom, onda i oni eksploplodiraju praveći lančanu reakciju. Svi uništeni brodovi se moraju prijaviti protivniku.

3: Bitka podmornica

Kompozicija flota:
3 Podmornice
1 Radar

Dokle god igrači imaju aktivan radar, mogu da napadaju protivnika. Ako im protivnik uništi radar, protivnikove podmornice postaju „nevidljive“ i ne mogu se više pogoditi.

Pobediće onaj igrač koji je uništio više podmornica u momentu kada oba igrača izgube radar, odnosno onaj igrač koji uništi sve protivnikove podmornice ako radari ostanu aktivni do kraja partije.

4: Nuklearna pomorska bitka

Kompozicija flota:
Standardni brodovi
1 Nuklearni brod

Nuklearni brod može da se dodiruje sa ostalim brodovima. Svaka tri poteza igrač može da koristi nuklearni brod i da gađa

protivnika. Na suprotnoj strani stvara eksploziju u kvadratu od 2x2 polja, navodeći sva polja koja gađa. Prilikom pogotka, nuklearni brod pravi eksploziju od 8x5 polja.

5: Asimetrična bitka

Kompozicija flote Igrača 1:
10 Pčela

Kompozicija flote Igrača 2:
8 Ajkula

6: Bitka levijatana

Kompozicija flota:
2 Levijatana

7: Bitka čopora

Oba igrača zamenjuju standardnu postavku brodova "vukovima", 2x1 brodovima.

8: Bitka zmajeva

Kompozicija flota:
6 Zmajeva

9: Mediteranska bitka

Kompozicija flota:
8 Ajkula

10: Zaseda u moreuzu

Kompozicija flote Igrača 1:
1 Levijatan
2 Zmaja

Kompozicija flote Igrača 2:
3 Vuka
3 Ajkule

11: Usamljeni vuk

Kompozicija flote Igrača 1:
1 Vuk

Kompozicija flote Igrača 2:
Standardni brodovi

12: Usamljeni levijatan

Usamljeni levijatan

Kompozicija flote Igrača 1:
1 Levijatan

Kompozicija flote Igrača 2:
Standardni brodovi

13: Jato ajkula

Kompozicija flote Igrača 1:
8 Ajkula

Kompozicija flote Igrača 2:
Standardni brodovi

14: Jato zmajeva

Kompozicija flote Igrača 1:
6 Zmajeva

Kompozicija flote Igrača 2:
Standardni brodovi

15: Čopor vukova

Kompozicija flote Igrača 1:
10 Vukova

Kompozicija flote Igrača 2:
Standardni brodovi

16: Jato levijatana

Kompozicija flote Igrača 1:
4 Levijatana

Kompozicija flote Igrača 2:
Standardni brodovi

17: Roj pčela

17: Roj pčela
Kompozicija flote Igrača 1:
20 Pčela

Kompozicija flote Igrača 2:
Standardni brodovi

18: Usamljena pčela

Kompozicija flote Igrača 1:
1 Pčela

Kompozicija flote Igrača 2:
Standardni brodovi

Usamljena pčela ima tri specijalna napada koja može da koristi svakog četvrtog poteza. Usamljena pčela može iskoristiti samo jedan specijalni napad po potezu.

Granatiranje - pogađa 2x2 polja navodeći koja polja gađa.
Plotun - gađa jednu celu kolonu.
Rafal - gađa jedan ceo red.

19: Dolazak konjice

Kompozicija flota:
Standardni brodovi
Rezerva - 1 Vuk i 1 Ajkula

Brodovi u rezervi se ne upisuju u tabelu na početku partije. Na svom potezu, igrač može da aktivira rezervu. U tom slučaju, oba igrača upisuju oba broda iz svoje rezerve u svoje tabele.

Brodovi iz rezerve ne mogu se upisati na već pogođena polja. Ukoliko nema dovoljno mesta da se upišu brodovi iz rezerve, ti brodovi se ne mogu upisati. Ukoliko nekom igraču budu potopljeni svi brodovi pre aktivacije rezerve, igrač bez brodova gubi partiju.

20: Admiral Ji

Kompozicija flote Igrača 1:
3 Vuka
Rezerva - Vukovi

Kompozicija flote Igrača 2:
Standardni brodovi

Onog trenutka kada Igraču 1 bude potopljen brod, Igrač 1 upisuje u svoju tabelu 1 Vuka iz rezerve. Igrač 1 ne može da upiše rezervni brod na udaljenost od jednog polja od uništenog ili već upisanog broda, ili na mesto koje je protivnik već gađao. Ako u bilo kom trenutku nema gde da upiše brod iz rezerve, gubi partiju.

21: Banzai

Kompozicija flote Igrača 1:
4 Broda Samoubica
2 Ajkule
1 Zmaj

Kompozicija flote Igrača 2:
Standardni brodovi

Ako Igrač 2 pogodi Brod samoubicu, mora da uništi jedan od svojih najmanjih preostalih brodova. Igrač 2 ne uništava svoje brodove kada potopi Brod samoubicu, samo kada ga pogodi prvi put.

22: Lov na pčele

Kompozicija flota:
4 Pčele

Brodovi mogu da se dodiruju. Igrači na raspolaganju imaju skener. Na svom potezu igrači mogu ili da pucaju ili da koriste skener.

Prilikom skeniranja protivnik mora da kaže da li u skeniranom području postoje upisani brodovi. Skenira se na jedan od sledećih načina:
* Skeniranje reda ili kolone;
* Skeniranje kvadranta - skenira se kvadrat od 6x6 polja, koji

počinje iz jednog od četiri ugla protivničkog polja;
* Skeniranje oblasti - skenira se kvadrat od 3x3 polja, tako što se navode polja koja se skeniraju.

23: Bitka carskih flota

Kompozicija flota:
1 Pčela
1 Vuk
2 Ajkule
1 Zmaj
1 Levijatan

24: Gužva u moreuzu

Kompozicija flota:
7 Pčela
5 Vukova
3 Ajkule
1 Zmaj
1 Levijatan

25: Topovi u magli

Kompozicija flota:
Standardni brodovi

Umesto standardnog napada, igrači koriste granatiranje. Prilikom napada gađaju kvadrat od 2x2 polja, navodeći koja polja gađaju. Međutim, ukoliko pogode protivnički brod, ne mogu da napadnu ponovo u istom potezu.

26: Raketa skener

Kompozicija flota:
Standardni brodovi

Umesto standardnog napada, igrači koriste skener-rakete. Ako raketa pogodi brod, računa se kao normalan napad. Međutim, ako promaši brod, skenira kvadrat od 3x3 polja, čiji je centar polje koje je bilo meta napada. Prilikom skeniranja protivnik mora da kaže da li u skeniranom području postoje upisani brodovi.

27: Sonična raketa

Kompozicija flota:
Standardni brodovi
Umesto standardnog napada, igrači koriste sonične rakete. Ako raketa pogodi brod, računa

se kao normalan napad. Međutim, ako promaši brod, protivnik mora da kaže da li u pogođenom redu ili pogođenoj koloni postoje upisani brodovi.

28: Bitka u tesnacu

Kompozicija flota:
Standardni brodovi

Brodovi mogu da se dodiruju dijagonalno, po čoškovima.

29: Bliski susreti

Kompozicija flota:
Standardni brodovi

Brodovi mogu da se dodiruju.

30: Bitka skenera

Kompozicija flota:
Standardni brodovi

Nakon upisivanja brodova, oba igrača na početku biraju po jedan red i jednu kolonu. Protivnik mora da kaže koliko ima zauzetih polja u odabranom redu i odabranoj koloni.

PROBAJTE NAŠE DRUGE IGRE!



KONTAKT

Mejl: office@hecticgames.gg

Broj telefona: +381 63 1289 363

Internet stranica: www.hecticgames.gg

Instagram profil: @hecticgamesgg

