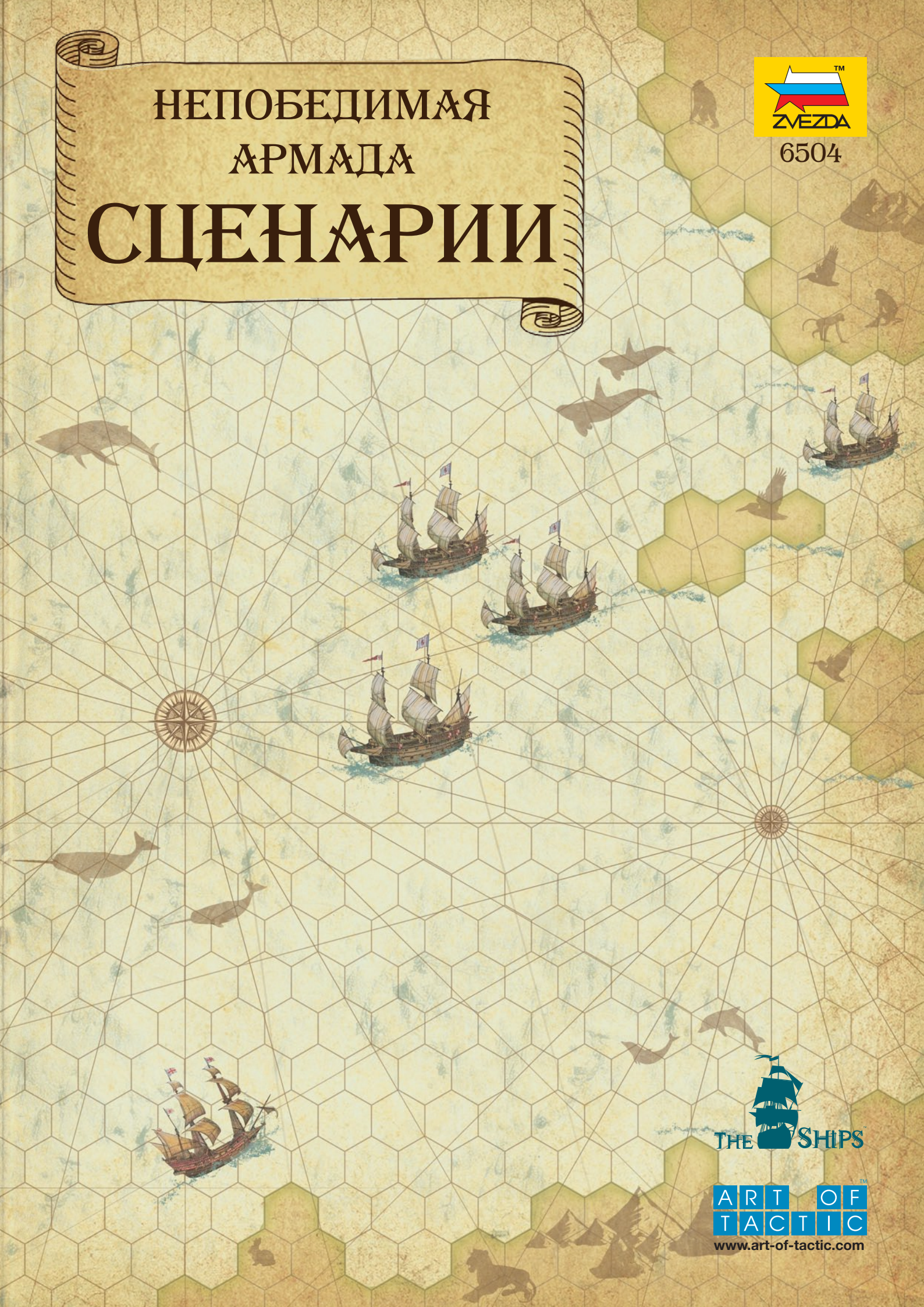




6504

НЕПОБЕДИМАЯ АРМАДА СЦЕНАРИИ



Приблизительно за два года до боёв Непобедимой армады с английским флотом из Англии отплыла экспедиция под руководством Томаса Кавендиша. В течении последующих двух лет он совершил кругосветное плавание, в ходе которого нападал на испанские корабли и города, как и Френсис Дрейк, совершивший десятилетием ранее аналогичное путешествие. Кавендиш вернулся в Англию в сентябре 1588 года. Несмотря на то, что он не успел поучаствовать в боях с Непобедимой армадой, его по праву встречали как национального героя — в ходе своего плавания Кавендиш не только нанёс испанцам значительный ущерб, но и собрал много ценной информации о Тихом и Индийском океанах и расположенных там колониях пиренейских держав.

Одним из наиболее значимых событий этого кругосветного плавания был захват манильского галеона Санта Анна. Манильские галеоны перевозили разнообразные товары и ценности между азиатскими и американскими колониями Испании. Поскольку они отправлялись в рейс в одиночку, манильские галеоны были очень крупными и грузоподъёмными кораблями. Однако их вооружение не было рассчитано на противостояние современным европейским кораблям, чем и пользовались английские и, позднее, голландские пираты.

В данном сценарии для корабля Томаса Кавендиша «Дезайр» будут использоваться планшет и карточки корабля «Сваллоу», а для испанского корабля «Санта Анна» будут использоваться планшет и карточки корабля «Сан-Мартин».

АНГЛИЧАНЕ

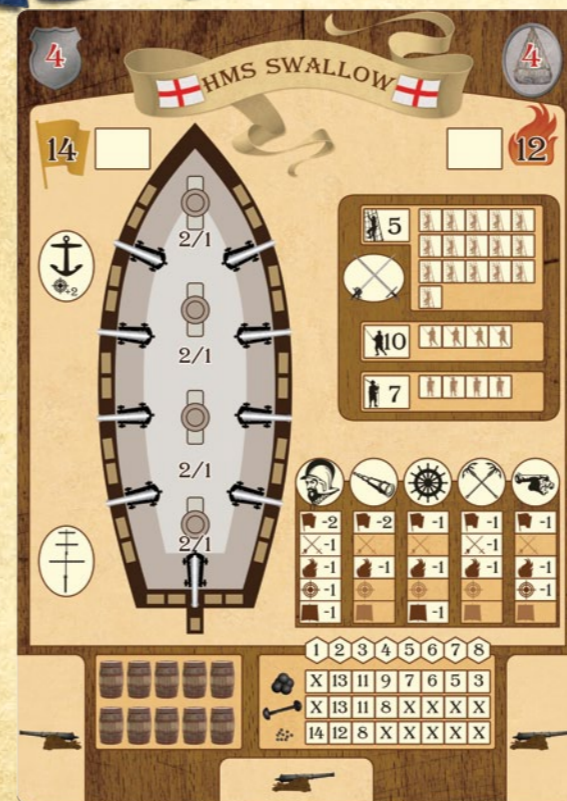
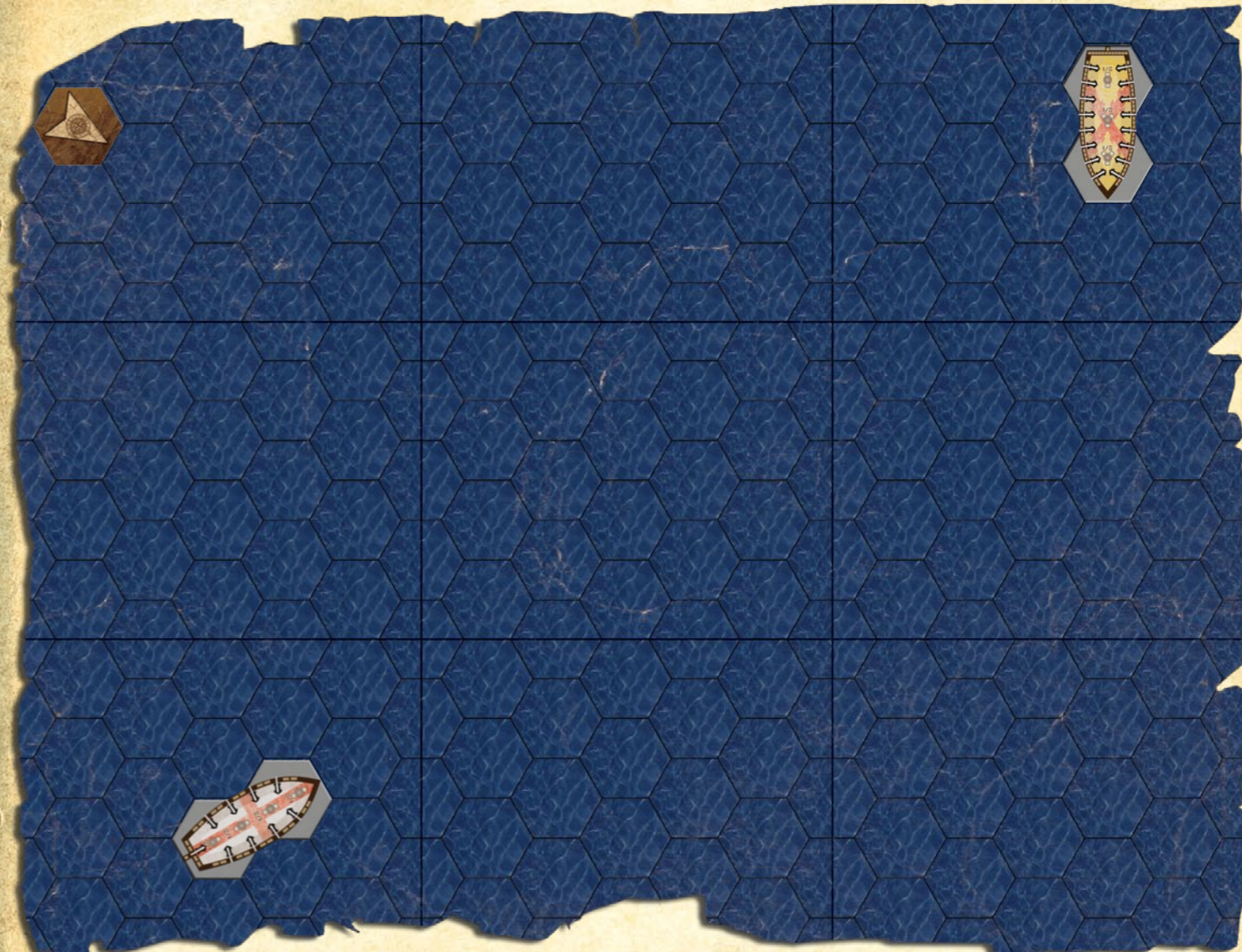
- **ТРЮМ:** Перед началом игры Вы можете выбрать содержимое трюма согласно основным правилам.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов. В начале игры они готовы к выстрелу.
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ:** Цель англичан — захватить испанский галеон на бордаж, а не потопить его. В этом сценарии английский корабль не может стрелять ядрами по борту испанского корабля, если на данном борту не осталось пушек. Также английский корабль не может стрелять по корме испанского корабля, если в ней осталось менее 5 единиц прочности.

ИСПАНЦЫ

- **ТРЮМ:** Шесть единиц грузоподъёмности трюма должно быть занято сокровищами. Оставшиеся четыре единицы грузоподъёмности можно заполнить мушкетерами, пикинерами либо дополнительным боезапасом по выбору игрока.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов. В начале игры они готовы к выстрелу.
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ:** Зачеркните в планшете корабля по две пушки с каждого борта (начиная с кормы) и соответствующие им 4 единицы численности матросов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Англичане побеждают, если им удастся захватить на бордаж испанский корабль.
- Испанцы побеждают, если уничтожат английский корабль.



СЦЕНАРИЙ №2

1588 ночь с 31 июля на 1 августа

Первым столкновением английского и испанского флотов во время кампании 1588 года стало сражение при Плимуте. Английские корабли вели огонь с большого расстояния и не смогли нанести испанскому флоту существенных повреждений. Однако, два испанских корабля всё же серьёзно пострадали в этом сражении. На корабле Сан Сальвадор произошел сильный взрыв — по-видимому, сдетонировала одна из пороховых бочек. Второй корабль, получивший повреждения, назывался Нуэстра Сеньора де Розарио - он несколько раз сталкивался с другими испанскими кораблями и в результате потерял бушприт и фок-мачту.

Френсис Дрейк, командовавший кораблем Ревендж, получил приказ от главнокомандующего английским флотом лорда Говарда следовать за испанским флотом, чтобы остальные английские корабли могли следовать за ним. Однако Дрейк пренебрег этим приказом и, потушив ходовые огни, скрылся из вида. Всю ночь он следовал за отставшим от испанского флота Розарио. Когда рассвело и командовавший испанским кораблем дон Педро Вальдес заметил приближающегося Дрейка, он немедленно сдался.

В этом сценарии мы даём испанскому капитану шанс оказать англичанам сопротивление.

В данном сценарии со стороны англичан участвует корабль «Ревендж», а для испанского корабля «Нуэстра Сеньора де Розарио» будут использоваться планшет и карточки корабля «Сан-Мартин».

АНГЛИЧАНЕ

- **ТРЮМ:** Перед началом игры Вы можете выбрать содержимое трюма согласно основным правилам.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов. В начале игры они готовы к выстрелу.

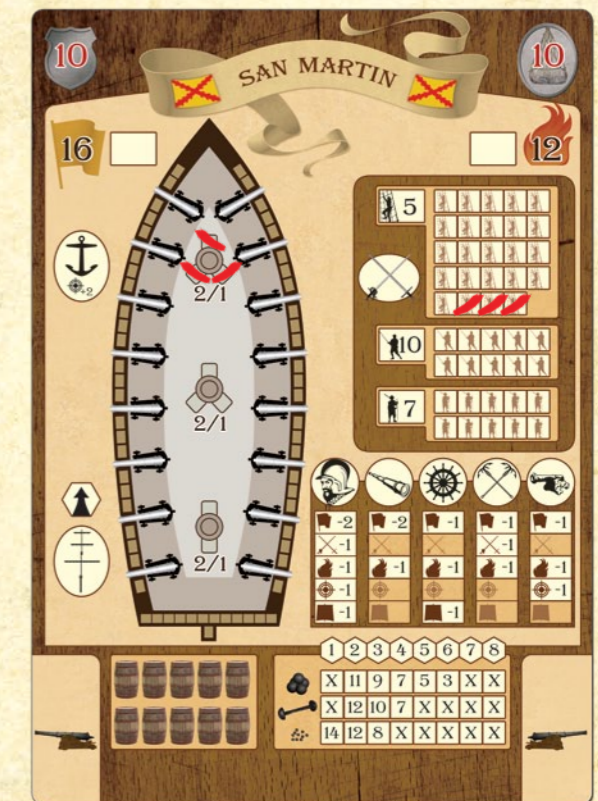
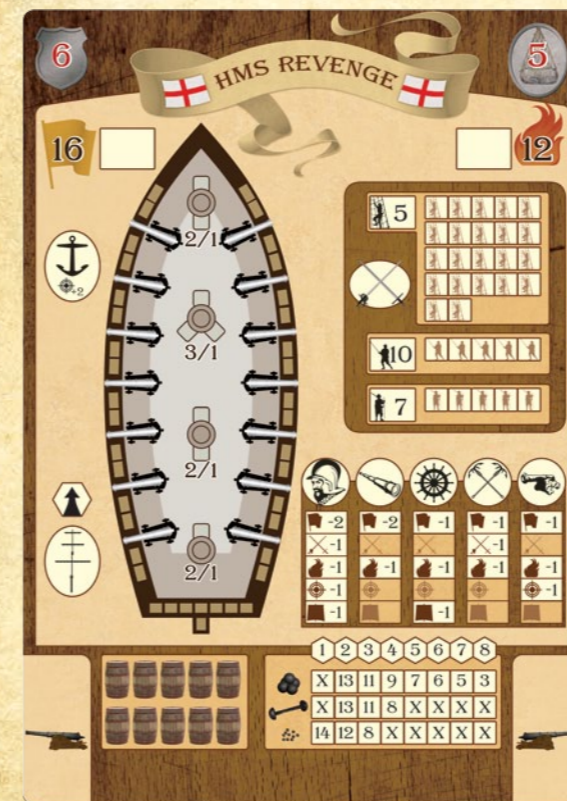
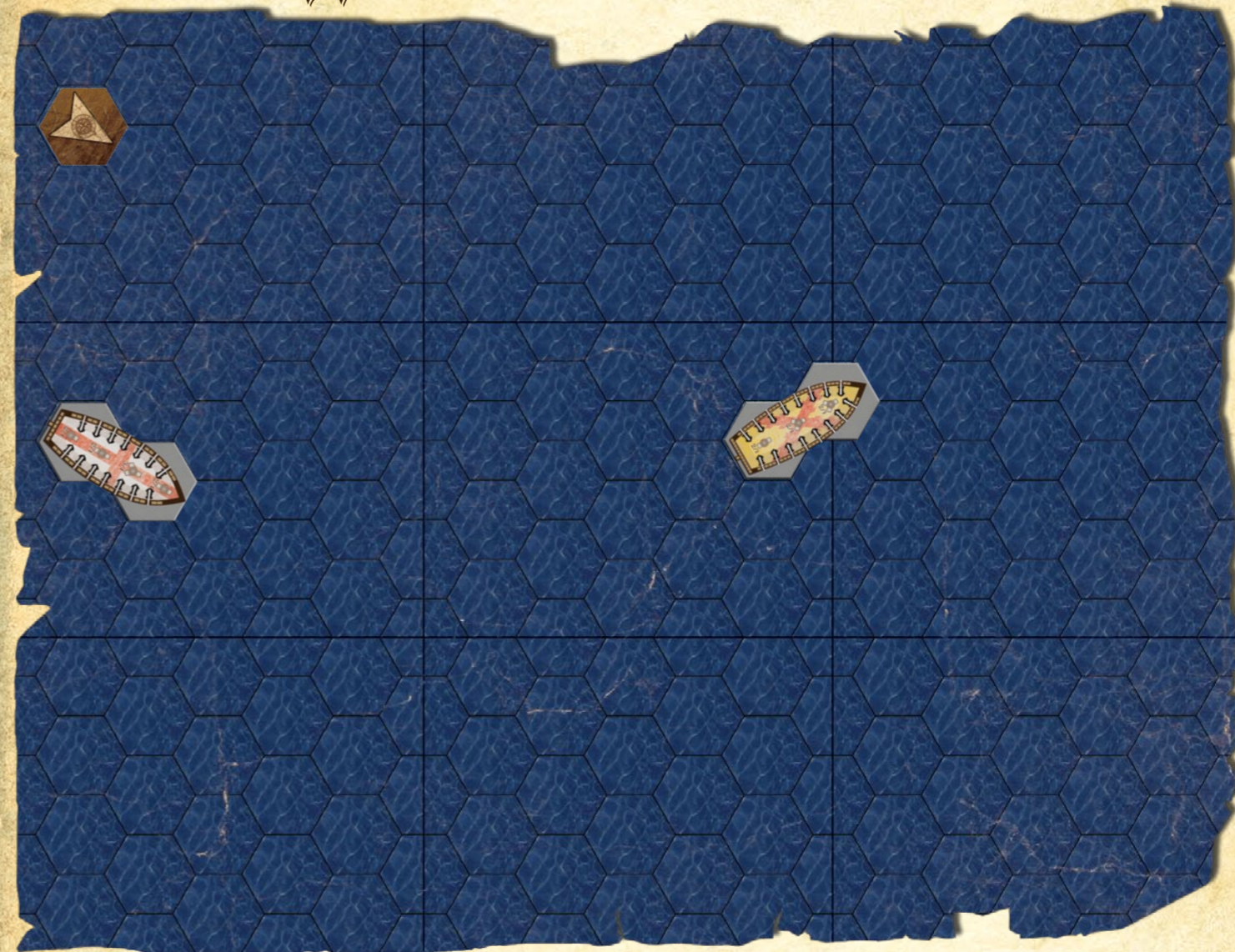
ИСПАНЦЫ

- **ТРЮМ:** Перед началом игры Вы можете выбрать содержимое трюма согласно основным правилам.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов. В начале игры они готовы к выстрелу.
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ:** Вычеркните все три единицы прочности фок-мачты (и, соответственно, три единицы численности матросов) в планшете корабля.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Игра продолжается 12 ходов.
- Если к концу 12 хода корабль Нуэстра Сеньора де Розарио будет захвачен на абордаж или сдастся (см. ниже), побеждают англичане.
- Если до конца 12 хода корабль Нуэстра Сеньора де Розарио не будет захвачен на абордаж, уничтожен и не сдастся, побеждают испанцы.
- Сдача. Если Ревендж открывает огонь по борту Розарио, в котором осталось 5 и менее единиц прочности (либо при стрельбе по корме, если в ней осталось 5 и менее единиц прочности), стрельба не производится. Вместо этого, Розарио немедленно сдаётся, и англичане побеждают.

СРАЖЕНИЕ ПРИ ПЛИМУТЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ РОЗАРИО



31 июля и 1 августа Непобедимая армада продвигалась на восток, преследуемая английским флотом. Западный ветер не позволял испанцам атаковать англичан, потому что для этого пришлось бы развернуться против ветра.

Однако, задолго до рассвета 2 августа ветер сначала стих, а затем подул с юго-востока. Адмирал испанского флота герцог Медина Сидония решил воспользоваться этим, чтобы контратаковать английский флот. В этот день к югу от острова Портланд произошло несколько напряженных сражений между отдельными частями английского и испанского флотов. По свидетельствам участников, в ряде случаев корабли сходились на расстояние мушкетного выстрела. Тем не менее, эти сражения были довольно скоротечными.

В данном сценарии со стороны англичан участвует корабль «Сваллоу», а со стороны испанцев участвует корабль «Сантьяго».

АНГЛИЧАНЕ

- **ТРЮМ:** Перед началом игры Вы можете выбрать содержимое трюма согласно основным правилам.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов. В начале игры они готовы к выстрелу.
- **НЕХВАТКА БОЕПРИПАСОВ:** В ходе кампании 1588 года английские корабли часто страдали от недостатка боеприпасов. Вычеркните в планшете корабля 4 единицы боезапаса.

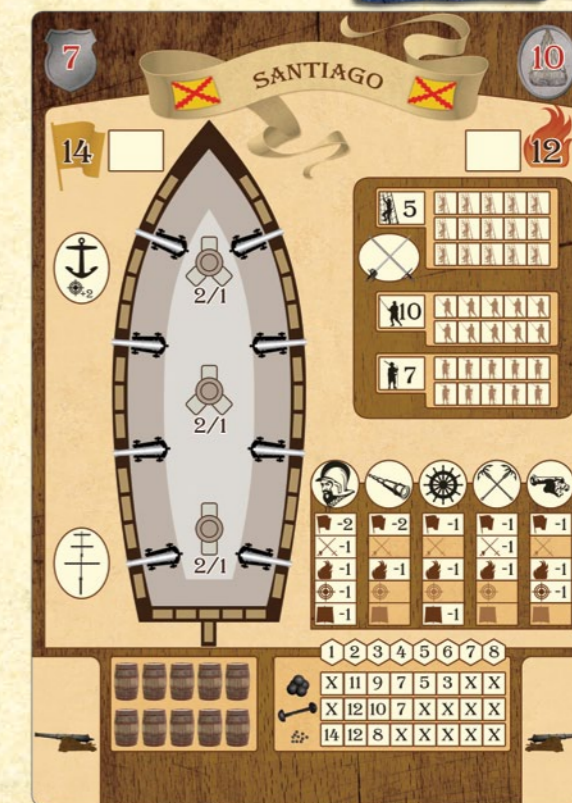
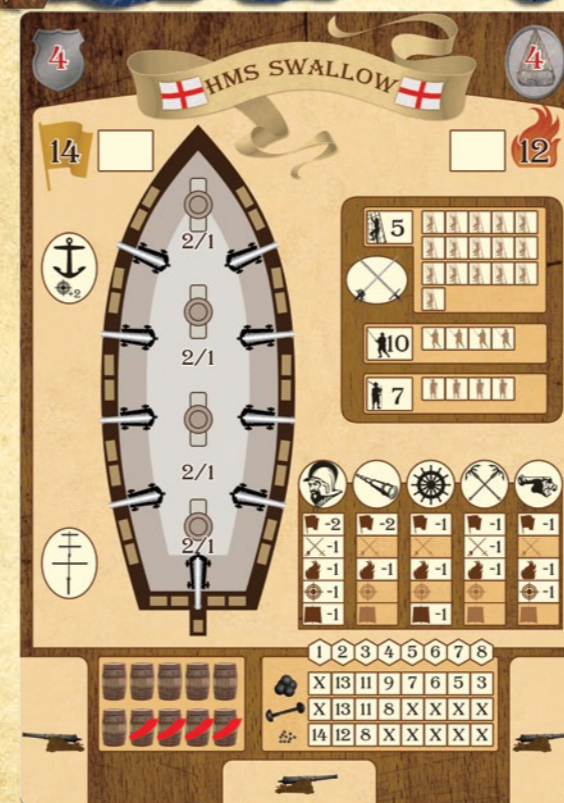
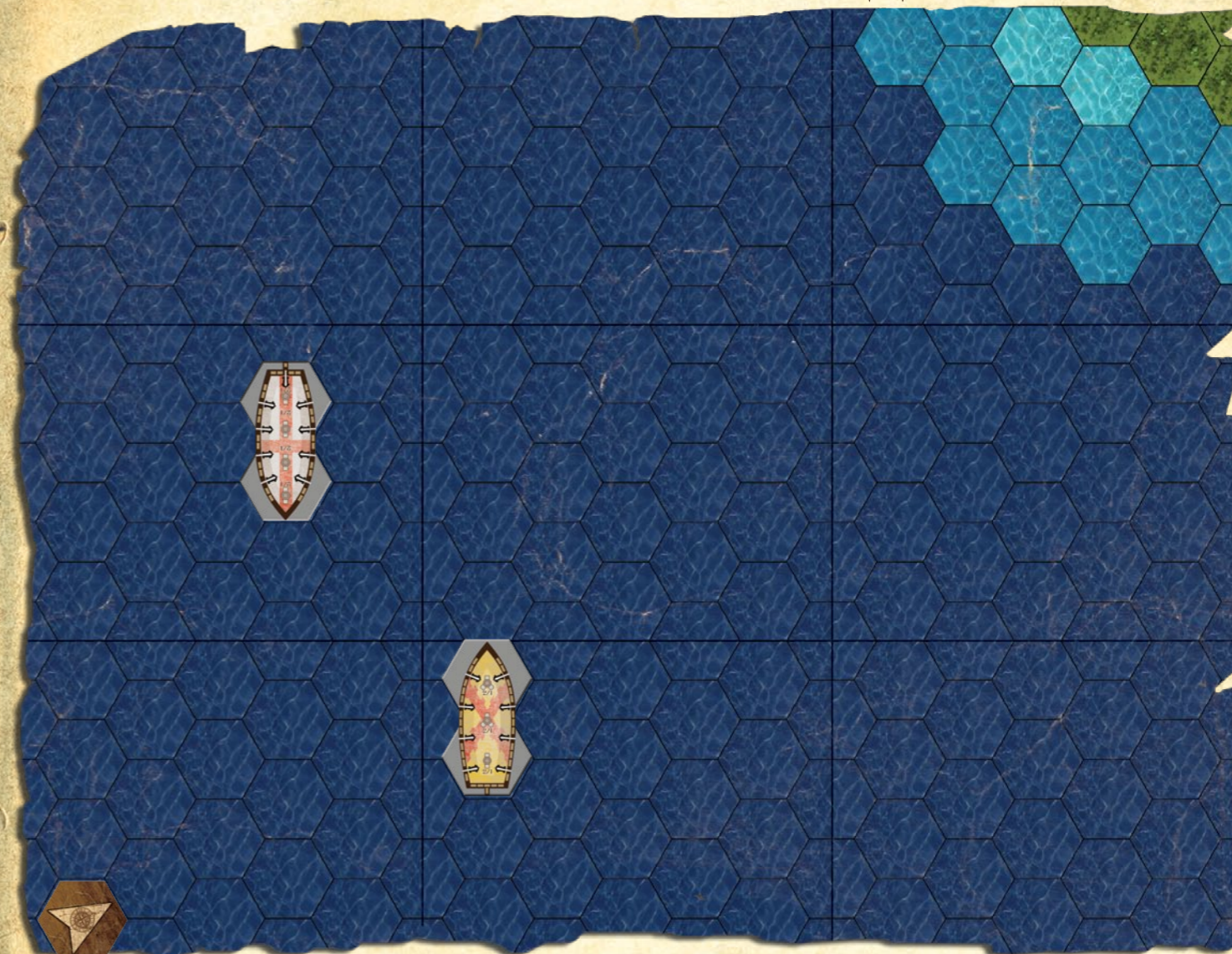
ИСПАНЦЫ

- **ТРЮМ:** Перед началом игры Вы можете выбрать содержимое трюма согласно основным правилам.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов. В начале игры они готовы к выстрелу.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Игра продолжается 8 ходов.
- Побеждает игрок, уничтоживший корабль противника.
- Если ни один корабль не был уничтожен, побеждает игрок, нанесший кораблю противника больше повреждений. Подсчитайте сумму зачеркнутых единиц прочности корпуса, мачт, пушек, а также потери, понесенные матросами, пикнерами и мушкетерами — корабль, у которого эта сумма будет меньше, считается победителем.
Пример: Корабль потерял 2 единицы прочности фок-мачты, 1 единицу прочности бизань-мачты, 2 единицы прочности левого борта, 4 единицы прочности правого борта, 1 пушку, 3 единицы численности матросов и 1 единицу численности мушкетеров. Всего этот корабль получил 14 единиц повреждения.
- Если оба корабля получили равное количество повреждений, то, если в конце игры корабли находятся в ближнем бою, побеждают испанцы. В прочих случаях побеждают англичане.

СРАЖЕНИЕ ПРИ ОСТРОВЕ ПОРТЛАНД



СЦЕНАРИЙ №4

1588 3 августа

Несмотря на то, что в ходе сражения при острове Портленд между английскими и испанскими кораблями несколько раз завязывалась ожесточенная артиллерийская дуэль, ни англичане, ни испанцы не сумели нанести вражескому флоту значительных повреждений. В ночь с 2 на 3 августа ветер снова подул с юго-запада и Непобедимая Армада продолжила двигаться на восток.

Утром 3 августа англичане заметили отставший от испанского флота корабль. Это был Эль Гран Грифон, которым командовал Хуан Гомес де Медина. Френсис Дрейк решил воспользоваться ситуацией и атаковал испанский корабль. Однако у него было мало времени: испанцы послали на выручку несколько галеасов...

С английской стороны в этом сценарии участвует корабль Ревендж.
Для испанского корабль Эль Гран Грифон используйте планшет и карточки корабля Сантьяго.

АНГЛИЧАНЕ

- **ТРЮМ:** Перед началом игры Вы можете выбрать содержимое трюма согласно основным правилам.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов.
- **НЕХВАТКА БОЕПРИПАСОВ:** В ходе кампании 1588 года английские корабли часто страдали от недостатка боеприпасов. Вычеркните в планшете корабля 4 единицы боезапаса.

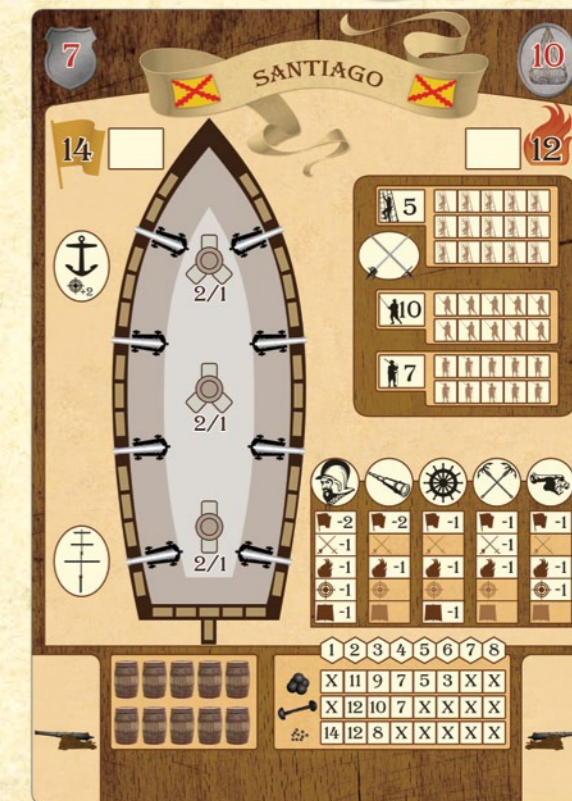
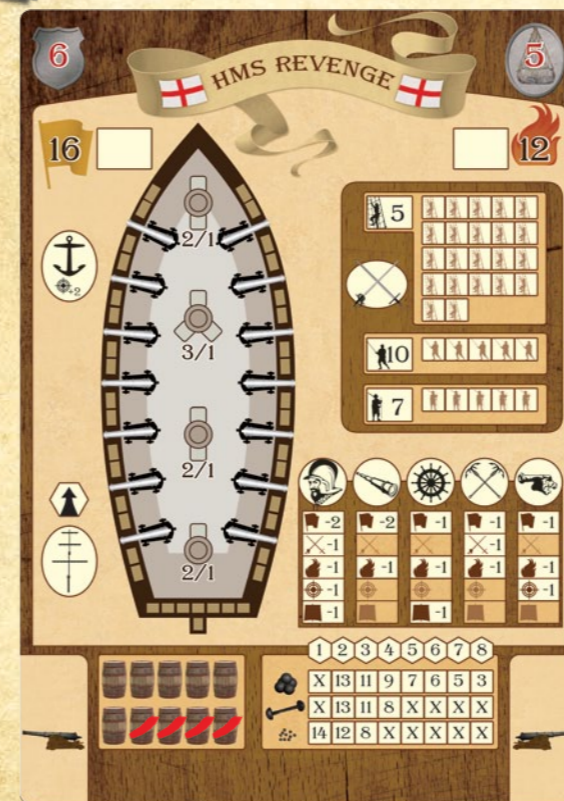
ИСПАНЦЫ

- **ТРЮМ:** Перед началом игры Вы можете выбрать содержимое трюма согласно основным правилам.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Игра продолжается 8 ходов.
- Если к концу 8 хода корабль Эль Гран Грифон будет уничтожен или захвачен на бордаж, побеждают англичане.
- Если до конца 8 хода корабль Эль Гран Грифон не будет уничтожен или захвачен на бордаж, побеждают испанцы.

МЕЖДУ ПОРТЛЕНДОМ И ОСТРОВОМ УАЙТ



СЦЕНАРИЙ №5

1588

ночь
с 7 на 8
августа

6 августа потрепанная, но так и не понесшая существенных потерь Непобедимая армада встала на якорь у французского порта Кале. Там герцог Медина Сидония ожидал подхода армии герцога Пармы, которая в это время грузилась в Голландии на транспортные корабли. По плану, разработанному испанским королем Филиппом II, армия герцога Пармы должна была высадиться в Кенте, в то время как герцог Медина Сидония должен был защищать транспортные корабли от английского флота.

Англичане не собирались ждать, пока испанская армия погрузится на корабли и объединится с Непобедимой армадой. Сэр Вильям Винтер предложил атаковать стоящий на якоре испанский флот брандерами (так называется корабль, наполненный горючими материалами и порохом, который используется для поджога вражеских кораблей). Предложение было принято командованием английского флота единогласно. К ночи 7 августа все приготовления были готовы и восемь небольших английских кораблей направились в сторону испанского флота...

В данном сценарии для английского брандера будут использоваться планшет и карточки корабля «Сваллоу», а со стороны испанцев будет участвовать корабль «Сан-Мартин».

АНГЛИЧАНЕ

- **ТРЮМ:** в этом сценарии английский игрок не получает никакого содержимого трюма, и карточки трюма использоваться не будут.
- **ПУШКИ:** в этом сценарии английский корабль не производит стрельбу из пушек, и карточки пушек использоваться не будут.

ИСПАНЦЫ

- **ТРЮМ:** Перед началом игры Вы можете выбрать содержимое трюма согласно основным правилам.
- **ПУШКИ:** В начале игры пушки не заряжены.
- В начале игры Сан Мартин стоит на якоре с убранными парусами.
- В этом сценарии Сан Мартин может выходить за край игрового поля через любой гекс.

БРАНДЕР • Особые правила

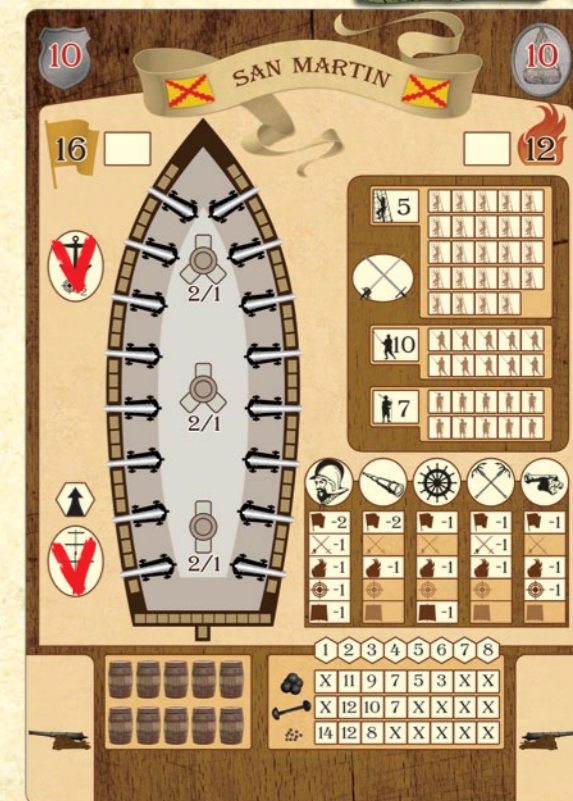
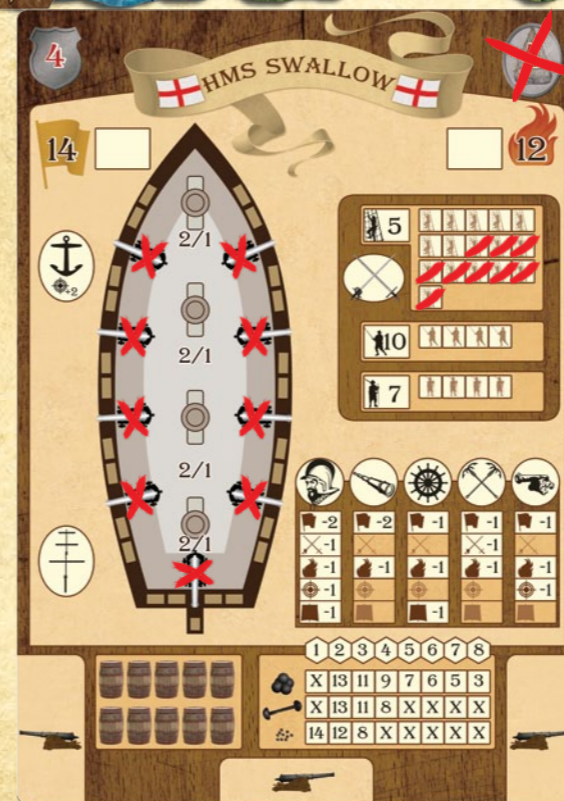
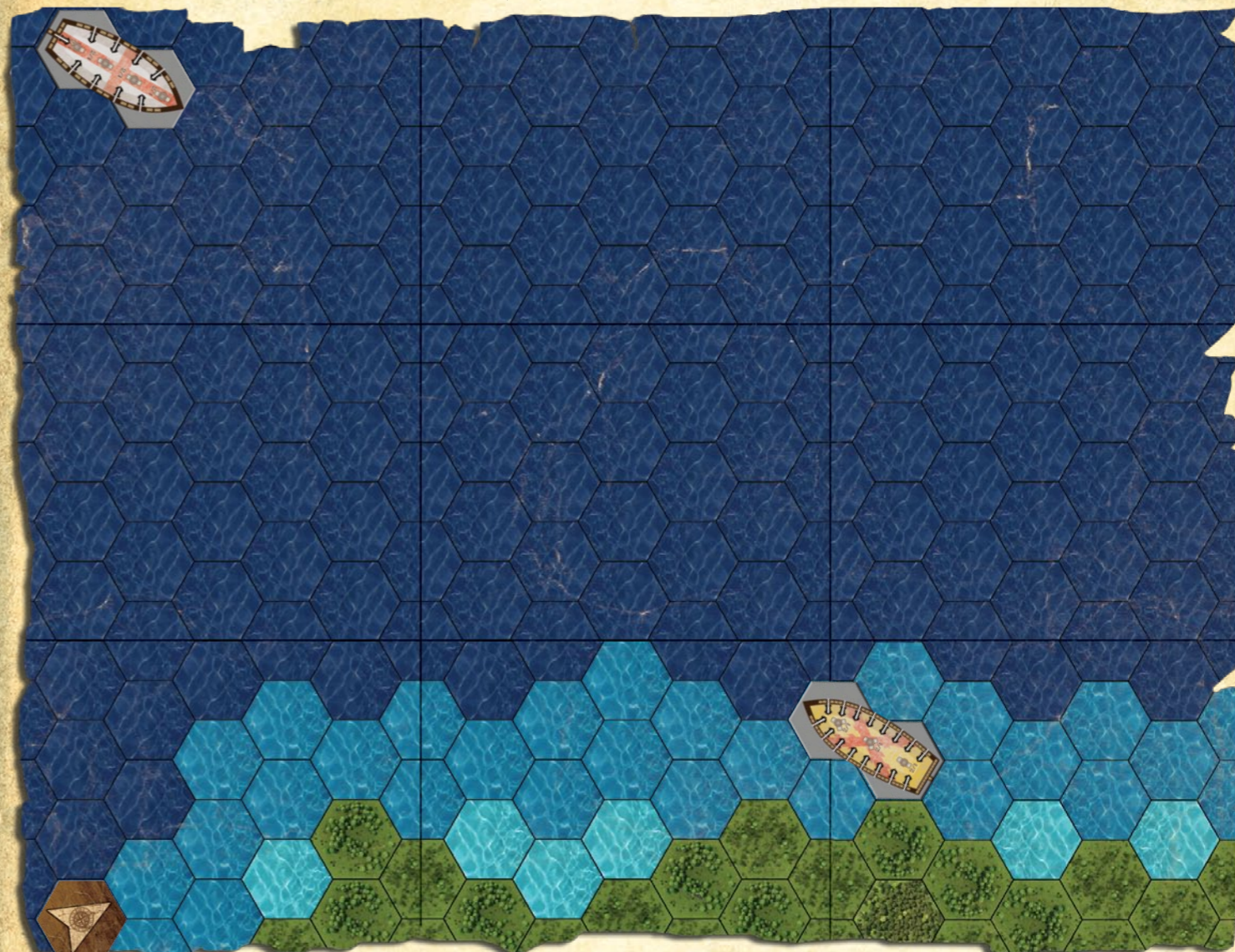
- В этом сценарии на английский корабль распространяются несколько особых правил, отображающих особенности боевого применения брандеров.
- Брандер не может совершать более одного поворота за ход. Брандер не может получать приказ убрать паруса или бросить якорь.
 - В случае пожара брандер не прекращает движения; брандер может выполнять приказ «Тушение пожара» и при этом двигаться. При тушении брандером пожара всегда кидается один кубик. Взрыв порохового погреба происходит при выпадении 17, 18, 19 либо 20.

- Брандер не может стрелять из пушек. Вычеркните в планшете корабля все пушки и соответствующее им количество единиц численности матросов (9).
- Брандер не может получать приказ «На бордаж». Вместо этого, каждый раз, когда в результате движения он оказывается стоящим вплотную с вражеским кораблем, проводится тест на зацепление. В отличие от обычного бордажа, находящиеся на палубе мушкетеры и пикинеры никак не модифицируют этот тест. Зацепленный брандером корабль терпит поражение.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Игра продолжается 14 ходов.
- Англичане побеждают, если брандеру удастся зацепить испанский корабль (см. выше), либо если испанский корабль будет вынужден выйти за край игрового поля.
- Испанцы побеждают при уничтожении брандера, либо если Сан Мартин не будет зацеплен брандером и не выйдет за край игрового поля до конца 14 хода.

СРАЖЕНИЕ ПРИ КАЛЕ АТАКА БРАНДЕРОВ



Атака английских брандеров вынудила испанцев обрубить якорные канаты и выйти в море. Несмотря на то, что ни один испанский корабль не был поврежден, Непобедимая армада оказалась в незавидном положении. Впервые за всю кампанию оборонительный строй испанцев распался и корабли оказались разбросаны по морю.

Пока основная часть Непобедимой армады собиралась и восстанавливала строй, несколько испанских кораблей были вынуждены обороняться от превосходящих сил англичан. В числе этих кораблей был и флагман армады — Сан Мартин — под командованием герцога Медины Сидонии. Против него сражались три крупных английских галеона под командованием опытных капитанов (Ревендж под командованием Дрейка, Виктори под командованием Хокинса и Триумф под командованием Фробишера). По сообщениям очевидцев, в этом сражении корпус Сан Мартина получил более 200 пробоин, но несмотря на это, потрёпанный испанский флагман смог отбиться от противника и добраться до основных сил испанского флота.

Для всех участвующих в данном сценарии английских кораблей будут использоваться планшет и карточки корабля «Ревендж», а со стороны испанцев будет участвовать корабль «Сан-Мартин».

АНГЛИЧАНЕ

- **ТРЮМ:** В этом сценарии корабль не получает никакого содержимого трюма.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов. В начале игры они готовы к выстрелу.

ИСПАНЦЫ

- **ТРЮМ:** Перед началом игры Вы можете выбрать содержимое трюма согласно основным правилам.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов. В начале игры они готовы к выстрелу.

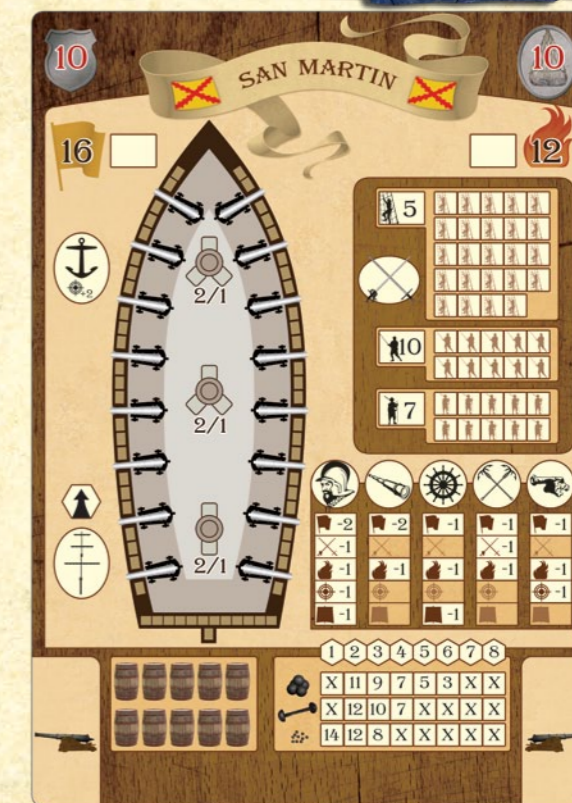
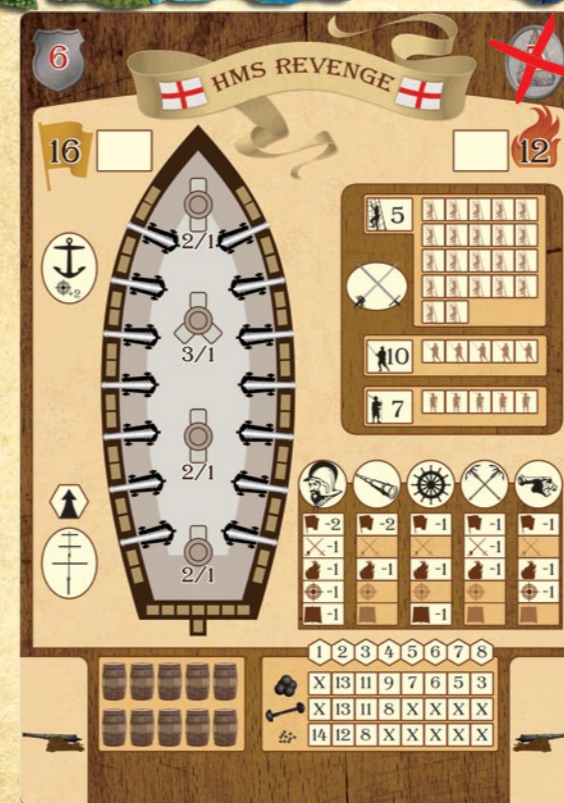
Особые правила

- В этом сценарии английский корабль может выходить за край карты через отмеченные на карте гексы.
- Если английский корабль проигрывает ближний бой при abordage, уберите его с игрового поля — считается, что испанцы пробили его днище и затопили его.
- Если в начале хода (перед началом фазы отдачи приказов) на игровом поле нет английского корабля, вы можете выставить на игровое поле ещё один английский корабль. Корабль должен быть выставлен так, чтобы хотя бы один гекс его подставки находился на гексе, отмеченном на карте.
- Используйте для нового корабля планшет и карточки корабля Ревендж. Сотрите в планшете и карточках корабля все сделанные ранее пометки.
- При выходе на игровое поле корабль не получает содержимого трюма; его пушки готовы к выстрелу и могут быть заряжены любым типом боеприпасов по выбору игрока.
- Начиная с этого хода, вышедший на игровое поле корабль может получать и выполнять приказы согласно основным правилам.
- Выводить на игровое поле новый корабль можно не более двух раз (т. е. всего в игре участвует не более трех английских кораблей).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Игра продолжается 16 ходов.
- Если к концу 16 хода Сан Мартин будет потоплен либо захвачен на abordage, побеждают англичане.
- Если до конца 16 хода Сан Мартин уцелеет, побеждают испанцы.

СРАЖЕНИЕ ПРИ ГРАВЛИНЕ



СЦЕНАРИЙ №7

Основной целью Непобедимой армады было сопровождение транспортных кораблей. Погруженная на них армия герцога Пармы должна была высадиться на юго-востоке Англии, в Кенте. Разработанный испанским королем Филиппом II план предусматривал и другой вариант развития событий. В случае невозможности переправить армию герцога Пармы в Англию, герцог Медина Сидония должен был высадиться на острове Уайт, захватить его и превратить в укрепленную базу для вторжения в Англию.

После атаки английских брандеров армада была вытеснена с якорной стоянки у Кале и встреча с армией герцога Пармы стала фактически невозможной. Английский флот, течение и дувший с запада ветер сильно затрудняли запасной вариант, то есть захват острова Уайт. В итоге герцог Медина Сидония принял решение возвращаться в Испанию долгим путем, в обход Британских островов с севера. Решение это оказалось для Непобедимой армады роковым: большая её часть была уничтожена штормами, бушевавшими в Атлантике в сентябре 1588 года.

В этом сценарии мы рассматриваем альтернативный вариант развития событий — что было, если бы герцог Медина Сидония решил высадиться на английскую землю.

В этом сценарии со стороны англичан будет участвовать корабль «Ревендж», а со стороны испанцев будет участвовать корабль «Сан-Мартин».

АНГЛИЧАНЕ

- **ТРЮМ:** Перед началом игры Вы можете выбрать содержимое трюма согласно основным правилам.
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов. В начале игры они готовы к выстрелу.

ИСПАНЦЫ

- **ТРЮМ:** В трюм могут быть погружены мушкетеры и пикинеры в любом соотношении, их общая численность не должна превышать грузоподъемность корабля (10).
- **ПУШКИ:** Пушки могут быть заряжены любым типом боеприпасов. В начале игры они готовы к выстрелу.
- **ВЫСАДКА.** В этом сценарии с испанского корабля могут высаживаться на берег не только мушкетеры и пикинеры, но и матросы. Две единицы численности матросов, высаженные на берег, считаются равными одной единице численности мушкетеров либо пикинеров.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Игра продолжается 15 ходов.
- Испанцы выигрывают, если к концу 15 хода им удастся высадить на берег 10 единиц численности солдат (мушкетеров либо пикинеров).
- Совет: обозначайте высадившиеся единицы численности мушкетеров и пикинеров (а также матросов, как описано выше) неиспользуемыми жетонами движения.
- Англичане выигрывают, если к концу 15 хода на берег высажено менее 10 единиц численности испанских солдат.

ВЫСАДКА, КОТОРОЙ НЕ БЫЛО

