

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ РАЗВИВАЮЩАЯ  
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



**МОРСКОЙ БОЙ**

# ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ МОРСКОЙ БОЙ

«Морской бой» - это увлекательная и познавательная игра для двух человек. Игра позволяет развивать математические способности, мыслить стратегически, просчитывать свои действия на несколько ходов вперед, принимать нестандартные решения, в зависимости от возникшей ситуации.

## КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ:

Игровое поле –	1 штука;
Игральные фишки (корабли на подставках) –	40 штук;
Игральные фишки - «мины» –	40 штук;
Игральные кубики –	2 штуки;
Планшет ведения боя –	2 штуки.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре принимают участие два игрока. Каждый участник берет себе планшет ведения боя, по 20 фишек-кораблей одного цвета и по 20 фишек-«мин» такого же цвета.

Планшет разделен на две части. Слева обозначены собственные корабли и мины, справа – флот противника. Напротив каждого корабля обозначено определенное количество квадратиков. Один квадратик соответствует одному ранению. При каждом ранении определенного номера корабля в квадратике ставится карандашом крестик. Все фишки-корабли пронумерованы. Номер на фишке совпадает с номером на планшете. Также напротив каждого

корабля цифрой обозначена дальность стрельбы этого корабля. Подробнее об этом будет рассказано в следующей главе.

В нижней части планшета обозначены корабли «тральщики» и напротив каждого из них по 4 «мины». Один тральщик может поставить максимум четыре мины. Когда ставится одна мина тральщиком с определенным номером, то на планшете напротив тральщика с таким же номером зачеркивается карандашом одна мина. После завершения игры, все отметки на планшете стираются резинкой. После чего можно начинать новую игру.

## ПРАВИЛА ИГРЫ. ХОД ИГРЫ

Игроки раскладывают поле и рассаживаются друг напротив друга. Каждый игрок берет себе по 20 фишек кораблей одного цвета и по столько же фишек-«мин» такого же цвета. Все фишки корабли ставятся около обозначения ВОЕННО-МОРСКАЯ БАЗА (ВМБ) в произвольном порядке. Фишка-корабль ходит по ячейкам-«гексам» в любом направлении по прямой. Стреляет также в любом прямом направлении.

**Пример:** игрок кидает кубики - выпало, например, число «10».

**Вариант 1:** можно одной фишкой сделать 10 ходов любом направлении по прямой.

**Вариант 2:** можно одной фишкой сделать 4 хода и сделать выстрел на 6 клеток (крейсер) в выбранном направлении.

**Вариант 3:** можно совершать ходы и выстрелы несколькими фишками-кораблями, но при этом число ходов и (или) выстрелов в совокупности не должно превышать «10» (число, выпавшее на кубиках в данном случае).

Дальность стрельбы у каждого корабля разная и соответствует числу напротив каждого корабля на планшете.

То есть, если выпало, например, число «12», то можно сделать два выстрела по «б» двумя разными крейсерами, но невозможно сделать выстрел на «12» одним крейсером.

Особое место в игре занимают тральщики. Эти корабли, помимо того, что могут делать ходы и стрелять, также ставят мины. Каждый тральщик может поставить максимально 4 мины. При постановке тральщиком мины это отмечается на планшете напротив тральщика с соответствующим номером.

**Как ставить мины?** Если игрок выделил тральщику 6 ходов, то фишка с этим кораблем делает 5 ходов и шестым ходом ставит фишку-«мину» на любую прилегающую к нему ячейку.

**Как действуют мины?** Корабль не может пройти через чужую мину. В противном случае, он будет уничтожен. Обезвредить чужую мину можно выстрелом с любого корабля, либо тральщиком – накрыв ячейку с чужой миной. Через свои мины можно беспрепятственно делать ходы и стрелять.

Игроки по очереди бросают кубики и выводят свои корабли на поле из ВМБ. Каждому кораблю соответствует определенное количество ранений. При попадании в чужой корабль, игрок отмечает количество ранений в ячейке соответствующего корабля. То есть, на планшете ведения боя карандашом ставится крестик, на стороне противника («чужие»). Соответственно, получив ранения своего корабля, игрок отмечает это крестиком на стороне «свой».

Корабль считается уничтоженным, если получил соответствующее количеству клеток максимальное число ранений. После чего он выводится из игры.

***Победителем становится игрок, который первым уничтожит все корабли противника.***



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>