



Рейтинг игры:



Старый классический,  
и новый — классный.

# МОРСКОЙ БОЙ

## Суть игры



Двое игроков расставляют каждый на своем поле флот из 10 кораблей. А затем начинают палить по судам противника вслепую, называя координаты: «Торпеды на А4!», «Эскадрилья, вылет на В7!» В общем, классика игр на бумаге, правила объяснять никому не нужно.

Конечно, обычный Морской бой скучен для взрослых. Поэтому рекомендуем «Американо»: вместо 1 выстрела игрок каждый ход делает 3, а соперник озвучивает число попаданий, но не говорит, какие именно из выстрелов попали в цель. Игра приобретает поистине морскую глубину!

А главный изюм номера — эксклюзивная версия, достойная настоящих Адмиралов:  
**Морской бой DELUXE** (см. ниже).



## История



Древние греки и особенно финикийцы любили плавать и уже начиная со II тысячелетия до н. э. регулярно устраивали морские баталии, одна другой круче.

Эта привычка распространилась на весь мир, и все Средние века страны воевали друг с другом не только на суше, но и на воде. Россия, как обычно, отставала от прогрессивного мира, но Петр I самолично исправил это досадное упущение, заложив основу одного из сильнейших флотов в мировой истории.

Самым блестящим игроком в морской бой всех времен и народов считается русский адмирал Ф.Ф. Ушаков ([http://printfun.ru/5\\_1](http://printfun.ru/5_1)), который продолжил великое дело Петра и навсегда показал туркам, кто в море хозяин (они до сих пор не оправились).  
Историю игры «Морской бой» (на английском) читать здесь: [http://printfun.ru/5\\_2](http://printfun.ru/5_2)

Узнаёте? Это ваш крейсер.



Так знаменитая битва при Ациуме выглядела на карте адмирала.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1									
2			★						
3									
4									
5	★								
6	★								

Морской бой Ф.Ф. Ушакова с турками в разгаре.



## Deluxe



**Поле:** 15x15 клеток.

**Корабли:** 3 катера (1 клетка), 3 траулера (2), 3 эсминца (3), 2 крейсера (4), 1 авианосец (прямоугольник 2x4, т.е. 8 клеток), 1 подлодка (2 клетки, заштрихованные).

**Подлодка:** после первого поражения владелец сообщает, что произошло попадание в подлодку и может переместить ее на другие клетки, в которые еще не стреляли (но не вплотную к любому другому кораблю). Стрелявший не получает дополнительный ход. Подлодка больше не перемещается.

**Авианосец:** несет эскадрилью. Если он имеет не более 2 ранений, самолеты могут взлетать и получать информацию о расстановке войск противника. Информация дается с квадрата 2x2 кл. (игрок называет координаты квадрата и узнает, какие клетки в них заняты). Полет эскадрильи считается за ход, т.е. полетать и выстрелить нельзя.

**Самонаводящаяся бомба:** если она попадает в клетку рядом с любым кораблем (кроме подлодки), она долетает до корабля. Если два корабля или две клетки одного корабля находятся на одинаковом расстоянии, куда попадет бомба, выбирает хозяин кораблей. Самонаводящихся бомб у каждого игрока 3 или 4.

**Град:** 2 раза за игру можно выстрелить из установки «Град» и поразить 2x2 клетки на карте противника.

**Защита:** трижды за игру вы можете отклонить выстрел врага, тогда ракета попадает не в ту клетку, куда он целился, а в любую чистую клетку на карте (в которую еще не стреляли). В ответ на его выстрел вы говорите: «Отклоняю» и ставите галочку в пустом значке «щит». Самонаводку можно отклонить защитой, а Град — нет.

## Попробовать



Рекомендуем сыграть в Deluxe-версию пара на пару.

Вы ставите два поля 15x15 рядом (получается поле 15x30) и играете кораблями разных цветов. Например, синего и зеленого. Суть в том, что пока не уничтожен один из игроков, у вас два хода и удвоенный комплект оружия. А когда корабли одного из игроков пары потопляют, он выходит из игры, и получается ситуация двое на одного.

Впрочем, случается, что выигрывает этот одиночка, потому что враги потратили все ресурсы на его партнера.

1 Правила игры

2 Варианты полей

3 Поля DELUXE

4 Поле DELUXE 2x2

