

Инструкция:

Цель игры: Первым полностью потопить флот противника.

Правила игры.

Подготовка к игре: игрок выбирает себе одну половину коробки, берет половину всех маркеров (44 белых, 20 оранжевых) и один флот (1 четырехклеточный линк, 2 трехклеточных крейсера, 2 двухклеточных подлодки, 4 одноклеточных катера, 2 одноклеточные мины). Маленькое поле служит для размещения собственных кораблей, а большое – для пометок о кораблях противника.

Сначала расположите свой флот. Вы можете располагать корабли вертикально и горизонтально, но не по диагонали. Корабли не должны соприкасаться, в том числе и по диагонали. Несколько кораблей не могут занимать одну и ту же клетку. Нельзя перемещать корабли в течение игры. Скрывайте расположение своих кораблей от соперника!

Ход игры.

Игра начинается младший игрок. Чтобы «выстрелить», назовите координаты клетки (например, Б1 или Д5). Ваш соперник должен ответить, попал ли в цель выстрел (если в данной клетке нет корабля, говорят «мимо», если есть одна из палуб – «попал» или «ранил», если корабль полностью уничтожен – «потопил»).

На своем втором поле отмечайте выстрелы: клетки, оказавшиеся пустыми, заполните белыми магнитами, а те, где оказались корабли, – оранжевыми. Если выстрел оказался удачным, ходите снова, пока не промахнетесь. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не потопит весь флот соперника.

Если один из игроков во время своего выстрела попал в мину, то он обязан назвать сопернику одну из клеток своих кораблей. При этом ход сразу же переходит к сопернику, и он имеет полное право выстрелить в названную клетку. Игрок, попавший в мину, не имеет право сообщить ложную информацию.

Победа в игре.

Игрок, который потопит первым все корабли и подводные лодки соперника, объявляется победителем. Взрывать мины соперника для победы не обязательно.