

МОРСЬКИЙ БІЙ



ПРАВИЛА ГРИ

Опис та мета гри

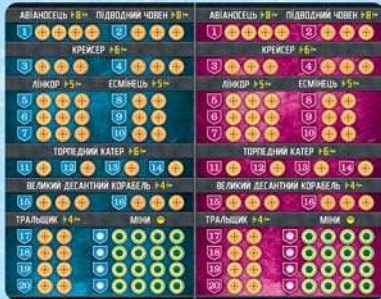
«Морський бій» – це захоплююча стратегічна гра. У грі приймають участь двоє гравців. Кожен учасник отримує в своє розпорядження флот, котрий налічує 20 кораблів. Кожен корабель має свої особливі характеристики. Задача гравця – першим знешкодити флот супротивника. Гра дозволяє розвинути математичні здібності, мислити стратегічно, прораховувати свої дії на декілька ходів вперед, приймати нестандартні рішення, залежно від виниклої ситуації.

Комплектація гри

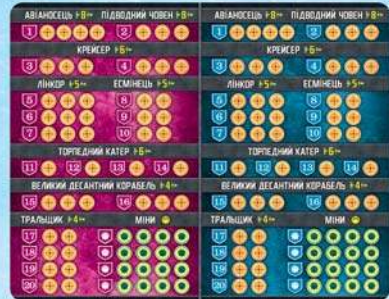
Ігрове поле – 1 шт.; планшет ведення бою – 2 шт., ігрові фішки кораблів – 40 шт.; ігрові фішки-міни – 40 шт.; кубик – 2 шт., маркери поранень – 80 шт.; маркери мін – 16 шт.; підставки – 40 шт.

Підготовка до гри

У грі приймають участь двоє гравців. Кожен учасник бере собі планшет ведення бою (ліва сторона планшету повинна бути того ж кольору, що і фішки кораблів), 20 фішок кораблів і 20 фішок-мін вибраного ним кольору, а також 40 маркерів поранень (маркери червоного кольору) і 8 маркерів мін (маркери зеленого кольору).



Планшет гравця синього флоту



Планшет гравця червоного флоту

Примітка. В комплекті гри ви знайдете декілька зайвих маркерів. У грі вони не використовуються і комплектуються про запас.

Планшет розділений на дві частини. Ліворуч позначені власні кораблі і міни, справа – флот супротивника. Кожен корабель має свій порядковий номер. Навпроти кожного корабля зображені жовті кружечки з мішенню. Один такий кружечок відповідає одному пораненню. При кожному пораненні корабля певного номера на цей кружечок ставиться маркер поранення (маркер червоного кольору). При наступному попаданні в цей корабель, маркер зміщується на одну позначку вправо. Усі фішки кораблів пронумеровані. Номер на фішці корабля співпадає з номером на планшеті.

Суперник на своєму планшеті, також фіксує отримані поранення корабля опонента. Також, навпроти назви кожного корабля цифрою позначена дальність стрільби цього корабля. Детальніше про це буде описано нижче.



Маркер поранення переміщується вправо при кожному наступному попаданні

У нижній частині планшета позначені кораблі «Тральщики». Один тральщик може поставити максимум чотири міни. Коли ставиться одна міна тральщиком з певним номером, то на планшеті навпроти тральщика з таким же номером на зеленому секторі з міною ставиться маркер зеленого кольору. Коли ставиться наступна міна тральщиком з тим же номером, то цей маркер посувається на одну позначку вправо. Суперник на своєму планшеті, також фіксує кількість поставлених мін опонентом.



Тральщик №18 поставив уже третю міну

Хід гри

Усі ігрові фішки кораблів ставляться біля позначення на ігровому полі ВІЙСЬКОВО-МОРСЬКА БАЗА (ВМБ) в довільному порядку. Фішка корабля переміщується по клітинках (гексах) в будь-якому напрямку по прямій. Стріляє корабель, також в будь-якому напрямку по прямій. Для переміщення та стрільби кораблів у грі використовується 2 кубики.

Приклад: гравець кидає кубики – в сумі випало, наприклад, число «10». **Варіант 1:** можна однією фішкою зробити «10» ходів в будь-якому напрямку по прямій.

Варіант 2: можна однією фішкою зробити «4» ходи і зробити постріл на «6» клітинок (наприклад, крейсером) у вибраному напрямку.

Варіант 3: можна здійснювати ходи і постріли декількома фішками кораблів, але при цьому число ходів і (чи) пострілів в сукупності не повинно перевищувати «10» (число, що випало на кубиках у даному випадку).

Дальність стрільби у кожного корабля різна і відповідає числу, навпроти назви кожного корабля на планшеті. Тобто, якщо випало, наприклад, число «12», то можна зробити два постріли по «6» двома різними крейсерами, але неможливо зробити постріл на «12» одним крейсером.

Особливе місце у грі займають тральщики. Ці кораблі, окрім того, що можуть робити ходи і стріляти, також ставлять міни. Кожен тральщик може поставити максимально 4 міни. При встановленні тральщиком міни – це відзначається на планшеті навпроти тральщика з відповідним номером.

Як ставити міни? Якщо гравець виділив тральщику 6 ходів, то фішка з цим кораблем робить 5 ходів і шостим ходом ставить фішку-міну на будь-яку прилеглу до нього клітинку.

Як діють міни? Корабель не може пройти через чужу міну. Інакше, його буде знищено. Знешкодити чужу міну можна пострілом з будь-якого корабля, або тральщиком – безпосередньо вставши на клітинку на якій знаходиться чужа міна. Після чого, дана міна знімається з поля. Через свої міни можна безперешкодно робити ходи і стріляти.

Гравці по черзі кидають кубики і виводять свої кораблі на поле з ВМБ. Кожному кораблю відповідає певна кількість поранень. При попаданні в чужий корабель, гравець відмічає кількість поранень корабля на своєму планшеті.

Корабель вважається знищеним, якщо отримав максимальну кількість поранень. Після чого він виводиться з гри.



Торпедний катер № 12 та ВДК №16 гравця синього флоту знищений



Гравець червоного флоту на своєму планшеті, також відмічає всі поранення супротивника

Переможцем стане той гравець, котрий першим знищить усі кораблі супротивника.