



***МОСИГРА***

**Российская сеть магазинов настольных игр**

**[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)**





Игра для морских сражений, которая поможет вам в увлекательной борьбе развить логическое мышление и освоить тактические навыки ведения боя в открытом море.

# МОРСКОЙ БОЙ

## КОМПЛЕКТ ИГРЫ

1. Игровой дисплей с сеткой «Море» и сеткой «Цель» – 2 шт.
2. Набор кораблей – 2 комплекта, в каждый из которых входит:
  - Авианосец – 1 шт.
  - Крейсер – 1 шт.
  - Подводная лодка – 1 шт.
  - Эсминец – 4 шт.
3. Комплект из 36 красных и 164 белых фишек – 2 шт.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игра рассчитана на двух игроков. Игроки берут себе по одному игровому набору и располагают свои корабли на сетке «Море» в боевом порядке так, чтобы их расположение не было известно противнику.

**ВНИМАНИЕ!** Корабли не должны соприкасаться между собой. Дистанция между кораблями должна быть не менее одной клетки.

## ИГРА

Право первого удара определяется по жребию. Стрельба ведется по очереди. Каждый выстрел имеет свою координату на игровом дисплее, который состоит из буквы (по горизонтали) и цифры (по вертикали).

Например: А10

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Уничтожить эскадру противника.

## ПРАВИЛА СТРЕЛЬБЫ

**ПРОМАХ** – обозначает белая фишка, которую помещают в ячейку соответствующей сетки «Цель» или «Море».

**ПОПАДАНИЕ** – обозначает красная фишка, которую помещают в ячейку сетки «Цель», либо в одну из ячеек подбитого корабля.

Для уничтожения кораблей противника требуется определенное количество попаданий:

Авианосец	– 4 попадания
Крейсер	– 3 попадания
Подводная лодка	– 3 попадания
Эсминец	– 2 попадания

Когда все ячейки корабля будут заполнены, корабль считается потопленным. Победа ждёт того игрока, кто первым потопит все корабли противника!

## ПЕРВЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Делая выстрел, первый игрок называет координату предполагаемого корабля противника, а второй игрок проверяет её на своём игровом дисплее и отвечает, было попадание или нет.

Теперь очередь второго игрока делать свой выстрел.

Первый игрок проверяет названные координаты на своей сетке «Море». Каждый игрок за один ход может произвести только один выстрел и право хода переходит к противнику.

## ВТОРОЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Отличие от первого варианта заключается в том, что если первый игрок попал в цель, то он продолжает игру и называет следующую координату корабля противника, и так до первого промаха. Только тогда в бой вступает второй игрок.

## ТРЕТИЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

### «ЗАЛПОВАЯ ИГРА»

Правила игры те же, за исключением:

первый игрок начинает бой залпами из 7 выстрелов (все координаты называются за один раз), и только после этого противник объявляет, какие из выстрелов – попадание, а какие промах.

Попадания и промахи отмечаются на сетке фишками, как и в первой игре. Если один из кораблей игрока потоплен, то в его ход залп будет состоять только из 6 выстрелов (за каждый потопленный корабль теряется по одному выстрелу, независимо от типа потопленного корабля).

Игроки по очереди производят залпы, пока один из них не выиграет.

**Желаем меткой стрельбы, удачи и скорой победы!**

Игра «Морской бой»  
Сертификат соответствия  
№ РОСС RU АЕ45 В56518  
ГОСТ 25779-90  
ТУ 9633-024-54235320-2011  
Срок годности: 7 лет

Изготовитель ООО «БИПЛАНТ»  
195030, г. Санкт-Петербург,  
ул. Коммуны, д. 67  
Телефоны: (812) 527-6615, 612-1506  
office@biplant.ru www.igraerudite.ru



«Морской бой». ver. 2.0 apr. 10023