

МОРСКОЙ БОЙ

ПРИ СБОРКЕ НЕОБХОДИМА ПОМОЩЬ ВЗРОСЛЫХ

7+



Цель игры

Первым потопить флот противника из 5 кораблей.

В комплекте

- 2 пластмассовых складных игровых поля
- 10 пластмассовых кораблей
- 84 красных метки «попадание»
- 168 белых меток «промах»
- лист с наклейками

Если Вы Играете Впервые

1. Нанесите наклейки на крышки двух игровых полей (см. Рисунок 1).

РИСУНОК 1



2. Аккуратно отделите 10 кораблей от пластмассовых креплений. При необходимости, удалите остатки пластика с кораблей пилочкой для ногтей или наждачной бумагой.

Флот каждого игрока состоит из 5 разных кораблей (см. Рисунок 2).

3. Достаньте из пакетов белые и красные метки, разделите их поровну с другим игроком и положите в отдельные лотки игрового поля (см. Рисунок 3).

РИСУНОК 2

ВАШ ФЛОТ ИЗ 5
КОРАБЛЕЙ



АВИАНОСЕЦ – 5 ОТСЕКОВ



ЛИНКОР – 4 ОТСЕКА



ЭСМИНЕЦ – 3 ОТСЕКА



ПОДЛОДКА – 3 ОТСЕКА



ПАТРУЛЬНЫЙ КАТЕР
– 2 ОТСЕКА

РИСУНОК 3

СЕТКА
МИШЕНЕЙ

ЛОТОК ДЛЯ
КОРАБЛЕЙ

КООРДИНАТНАЯ
КАРТА ОКЕАНА

ЛОТОК ДЛЯ
КРАСНЫХ МЕТОК

ЛОТОК ДЛЯ
БЕЛЫХ МЕТОК

4. Откройте игровое поле и вставьте в крышку фон, как указано на Рисунке 3.

5. Совместите нумерацию пластмассовой сетки мишеней с номерами на крышке игрового поля. Аккуратно вставьте пластмассовую сетку мишеней поверх фона (см. Рисунок 3).

Приготовьтесь к бою!

Сядьте напротив противника. Крышка игрового поля должна быть поднята, чтобы противник не видел вашу координатную карту океана.

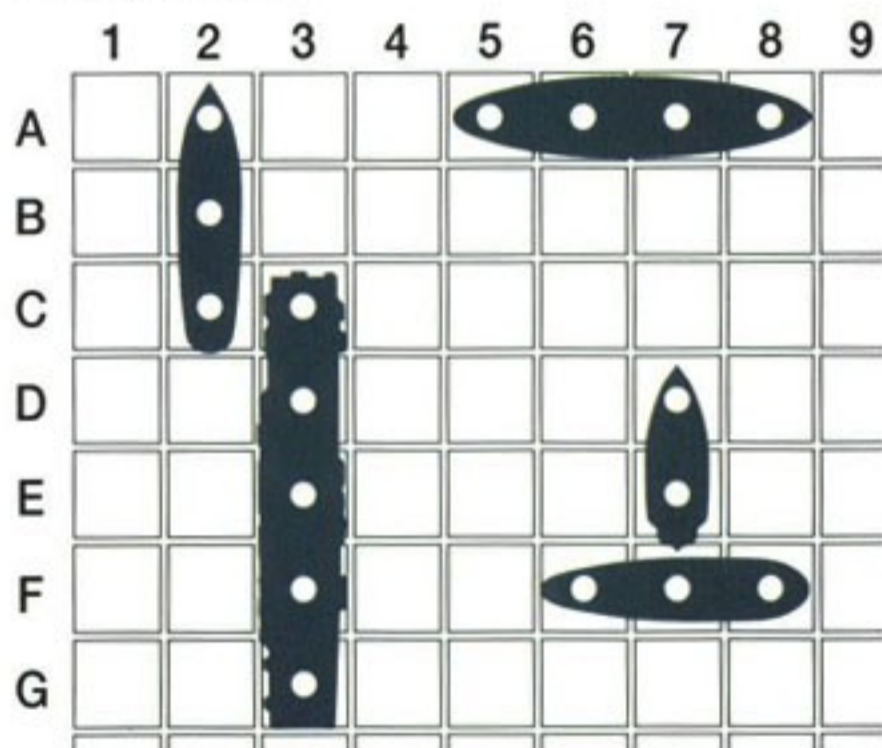
Разместите на своей координатной карте 5 кораблей. Соперник не должен знать, где они находятся. Чтобы закрепить корабль, вставьте его в отверстия координатной карты океана.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ КОРАБЕЛЙ

- Разместите корабли по горизонтали или вертикали. Нельзя закреплять корабли по диагонали.
- Корабли не должны выходить за границы координатной карты.

На Рисунке 4 показан пример правильного размещения кораблей.

РИСУНОК 4



Пример правильного размещения
вашего флота.

Как Играть

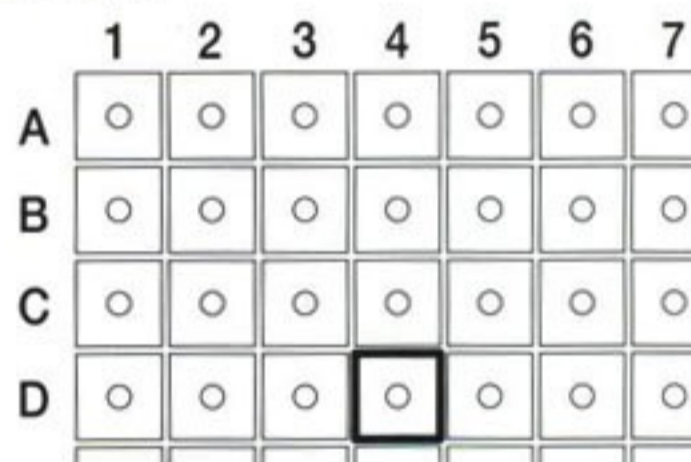
Решите, кто начнёт игру. Затем ходите по очереди. За один ход вы можете сделать только один выстрел по флоту противника.

НАЗЫВАЙТЕ СВОЙ ВЫСТРЕЛ!

Когда наступит ваш ход, выберите координату на сетке мишеней и назовите её букву и цифру (ряд и столбец). Например, координата выстрела на Рисунке 5 – D-4.

Когда вы назвали свой выстрел, противник должен ответить, попали вы или нет. Отметьте на сетке мишеней результат своего выстрела. Ваш ход окончен.

РИСУНОК 5



Координата вашего выстрела «D-4».

ВЫ ПОПАЛИ!

Если вы назвали координату, на которой находится корабль противника, вы попали! Противник не должен называть корабль, который вы подбили. Отметьте попадание, поместив красную метку на своей сетке мишеней, а противник помещает красную метку в соответствующее отверстие на своём корабле (см. Рисунок 6).

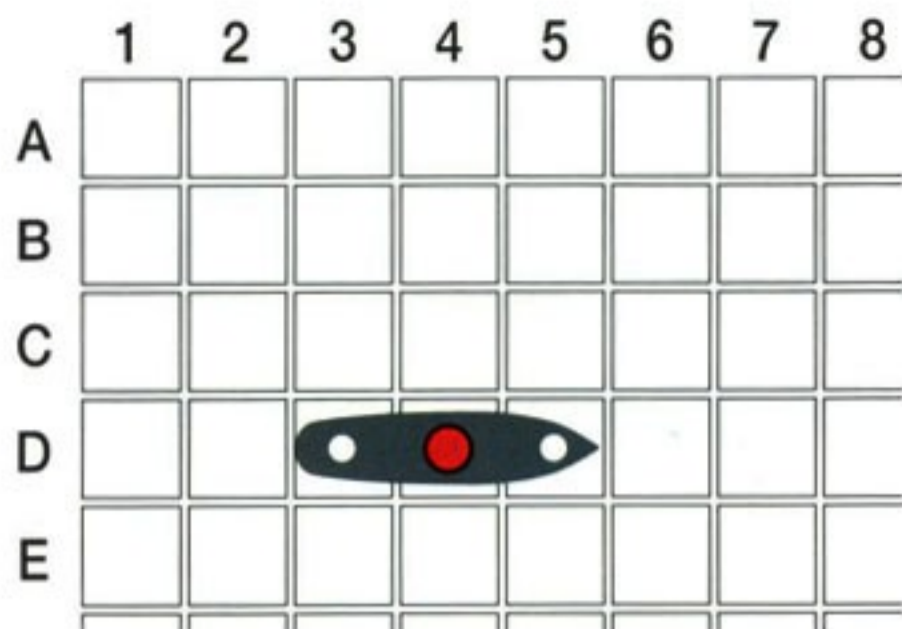
Пример: Вы играете с Маскимом. Ваш ход.

Вы называете: «D-4».

Максим отвечает: «Попал».

Вы вставляете красную метку в ячейку координаты D-4 на своей сетке мишеней. Максим вставляет красную метку в координату D-4 на своём подбитом корабле.

РИСУНОК 6



Вы попали! Противник отмечает ваш выстрел красной меткой на своём корабле.

ВЫ ПРОМАХНУЛИСЬ!

Если вы назвали координату, на которой нет корабля противника, вы промахнулись! Вставьте белую метку в данной координате на своей сетке мишеней, чтобы не назвать её снова. Противнику не нужно отмечать у себя ваши промахи.

Пример: Теперь очередь Максима!

Максим называет: «F-4».

Вы отвечаете: «Мимо».

Максим вставляет белую метку в координату F-4 на своей сетке мишеней.

КАК ПОТОПИТЬ КОРАБЛЬ

Когда все отверстия корабля заняты красными метками, он тонет. Владелец корабля говорит, какой корабль потоплен.

Как Стать Победителем

Побеждает игрок, который первым потопит все 5 кораблей противника!

Игра «Ракетный залп»

Если вы опытный игрок, вы можете сыграть в эту версию игры. В ней вам разрешается делать столько выстрелов, сколько целых кораблей осталось в вашем флоте. Правила игры те же, за исключением некоторых отличий:

- Каждый игрок начинает с залпа из 5 выстрелов (по одному за каждый целый корабль). Вы называете выстрелы подряд, а противник говорит, попали вы или промахнулись. Попадания и промахи отмечаются так же, как и в стандартной игре.
- Каждый потопленный корабль вашего флота сокращает ваш следующий ход на 1 выстрел.

Продолжайте по очереди делать свои выстрелы, пока один из игроков не выиграет.

© 2011 Hasbro. Все права защищены.

Производитель: Хасбро С.А., Роут Дё Курру 6, 2800 Дельмон, Швейцария.

www.hasbro.ru

111136934121 00



128369341210