

# МОРСКОЙ БОЙ

ПРИ СБОРКЕ НЕОБХОДИМА ПОМОЩЬ ВЗРОСЛЫХ



## Цель игры

Первым потопить флот противника из 5 кораблей.

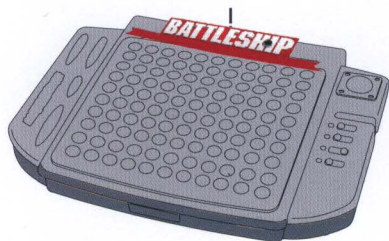
## В комплекте

- 2 пластмассовых складных игровых поля
- 10 пластмассовых кораблей
- 84 красные 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 ОТСЕКА



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.

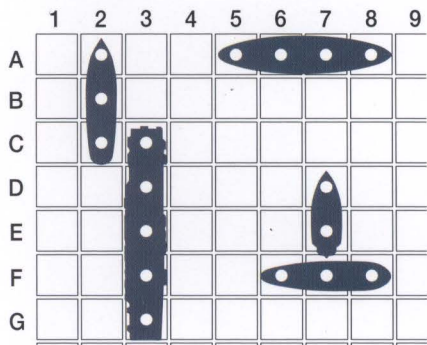
Разместите на своей координатной карте 5 кораблей. Соперник не должен знать, где они находятся. Чтобы закрепить корабль, вставьте его в отверстия координатной карты океана.

## ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ КОРАБЕЛЁЙ

- 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

	1	2	3	4	5	6	7
A	○	○	○	○	○	○	○
B	○	○	○	○	○	○	○
C	○	○	○	○	○	○	○
D	○	○	○	□	○	○	○

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).

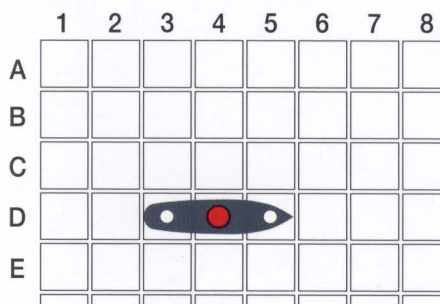
**Пример:** Вы играете с Маскимом. Ваш ход.

**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](http://www.hasbro.ru)

111136934121 00



128369341210