

# МОРСКИ ШАХ

За двама играчи

## ЦЕЛ НА ИГРАТА:

Да потопите пръв всички кораби на противника си.

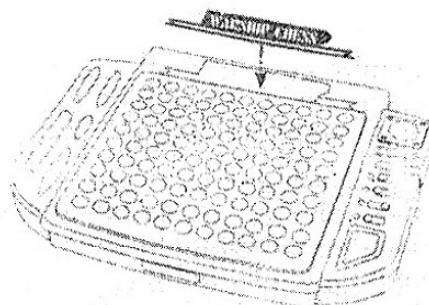
## Съдържание:

- две игрови полета.
- 10 пластмасови кораба
- 4 пластинки с бели пулове
- 2 пластинки с червени пулове.
- лист със стикери

## ПРИ ПЪРВА ИГРА:

Залепете стикерите върху капака на всяко от двете игрови полета(фиг. 1)

Фигура 1



Отделете десетте пластмасови кораба:Флотата на всеки играч се състои от 5 различни кораба(фиг.2).

Отделете белите и червените пулове и ги сложете в обозначените за това места във всяко поле за игра(фиг.3)

фигура 2



Самолетоносач -5 дупки



Боен кораб -4 дупки



Линееен кораб-3 дупки

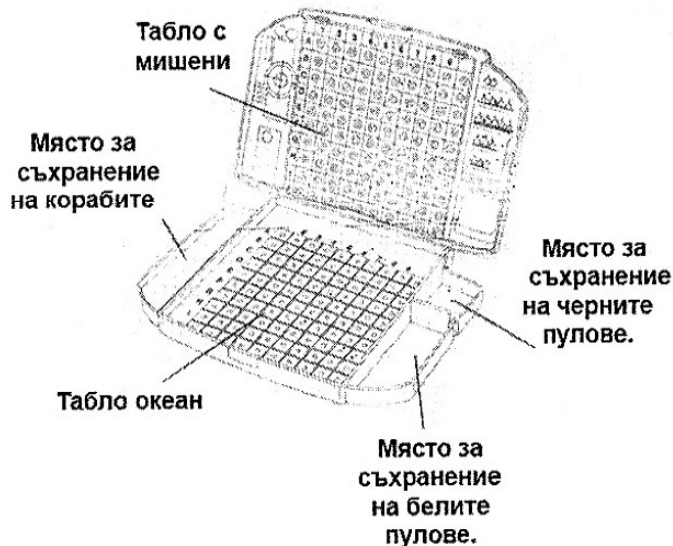


Подводница -3 дупки



Патрулна лодка - 2 дупки

фигура 3



## ПОДГОТОВКА ЗА БИТКА:

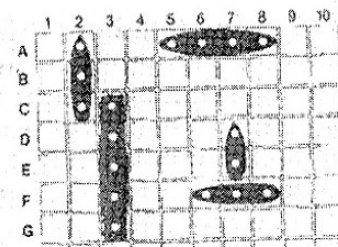
Седнете един срещу друг с противника си,като повдигнете капака на всяко поле за игра,така че никой от вас да не вижда „океана“ на другия.Разположете петте си кораба-в „океана“,тайно от играча срещу вас.За да закрепите корабите,използвайте две малки лостчета,които всеки кораб притежава,поставяйки ги в две дупки-океан.Противникът ви трябва да направи същото.

## ПРАВИЛА ЗА РАЗПОЛУЖЕНИЕ НА КОРАБИТЕ:

- разположете всеки кораб в избраната от вас хоризонтална или вертикална позиция,но не и в диагоналната
- не поставяйте корабите,така че част от тях да застъпва номер,буква от таблото,ръбове на таблото или друг кораб
- не променяйте позициите на корабите,ако играта вече е започнала

Фигура 4ю

Виж фиг.4 като-пример за разположението на корабите.



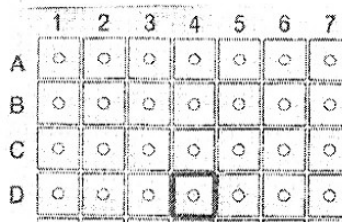
### КАК ДА ИГРАЕМ:

Решете кой ще започне пръв. Заедно с противника си се редувайте, като всеки от вас съобщава изстрела си, с който ще се опита да унищожи корабите на другия.

### КАК ДА ОПОВЕСТИМ ЗА ИЗСТРЕЛА СИ:

Изберете си дупка от издигнатото срещу вас табло с мишени и съобщете местоположението ѝ чрез буква и цифра. Всяка дупка-мишена е обозначена с буква и цифра (върху лявата страна на табло) и цифра (върху горната част на табло). Например, мястото на удара на фиг. 5 ще е D-4:

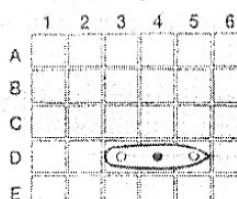
Когато съобщите изстрела си, вашият противник ви информира дали сте улучили или пропуснали корабите от флотата му.



Фигура 5

### АКО СТЕ УЛУЧИЛИ:

Ако сте избрали място от „океана“ на противника си, върху което е разположен кораб, то вие сте отбелязали точен удар. Другия играч ви съобщава кой кораб сте улучили (линеен, подводница и т.н.). Отбележете удара си като поставите червен пул в съответната дупка върху табло с мишените. Вашият опонент също поставя в съответната дупка от кораба, който сте улучили. (фиг. 6)



Фигура 6

### АКО СТЕ ПРОПУСНАЛИ:

Ако сте избрали място от „океана“ на противника си, върху който няма разположен кораб, вие сте отбелязали пропуск. Отбележете това като поставите бял пул върху съответното място на полето с мишените ви, така че да не направите втори удар там. Не е задължително играчите да отбелязват пропуските на противника върху „океана“ си. След като улучите или попуснете, идва ред на другия играч

### КАК ДА „ПОТОПИТЕ“ КОРАБ:

Корабът е потопен, след като всички дупки в него са запълнени с червени пулове. Притежателят на кораба трябва да съобщи кой точно е потопен.

### ЗА ДА СПЕЧЕЛИТЕ:

Трябва пръв да потопите всички кораби на противника.

### КАК ДА ИГРАЕТЕ ВЕРСИЯ „ЗАЛП“:

Играта „Морски шах“ притежава разновидност, наречена „Залп“. Тя е препоръчителна за играчи с опит, които са добре запознати с основната игра. Използват се същите правила като в основната игра, освен:

- когато дойде вашият ред, съобщете пет различни удара. Всеки от тях отбележете с бял пул върху табло с мишените си. В края на залпа, противника ви оповестява кои изстрели са били успешни и кои кораби сте улучили.
- ако някои от изстрелите ви са се оказали успешни, сменете съответстващите им бели пулове с червени върху табло с мишените. Противника ви поставя червени пулове в дупките на корабите, които вие сте улучили.

Пример:

Вие съобщавате: „E-3, F-3, G-3, H-3, I-3“

Алексе съобщава: „F-3 уцели патрулна лодка, H-3 уцели линеен кораб“

- Всеки път, когато ваши кораб е потопен, вие губите изстрел от следващия ви залп. Колкото повече ваши кораби са потопени, е толкова по-малко изстрели разполагате.

Пример:

Ако един от корабите на Алекс е потопен, той има право на четири изстрела вместо пет при следващия си залп.

За по-интригуваща „залп“-игра, не разкривайте кой от вашите кораби е бил потопен.