

Игра «Морской бой»

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К		А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1	×	×	•			•	×	×	×	×		1									
2	•	•	•			•	•	•	•	•		2									
3			•									3		•							
4												4	•	•	•	•	•	•	•	•	•
5												5	•	×	×	•	×	×	×	×	×
6												6	•	•	•	•	•	•	•	•	•
7												7									
8												8							•		
9												9									
10												10									

Невероятно популярная игра на бумаге. И хотя сейчас есть специальные игровые комплекты для «Морского боя», а также масса компьютерных реализаций, классический вариант на листочке остаётся самым востребованным.

Цель игры — потопить корабли противника раньше, чем он успеет потопить ваши.

Правила игры «Морской бой»

Играют двое игроков. Каждому из них нужен листок (желательно в клетку), карандаш или ручка. Игра начинается с подготовки поля. На листке рисуются два квадрата 10×10 клеток. На одном из них будут расставляться свои корабли, в другом будет «вестись огонь» по кораблям противника. Стороны квадратов подписываются буквами по горизонтали и цифрами по вертикали. Заранее надо договориться, какие буквы будут написаны (основные споры возникают, использовать или нет букву «Ё»). Кстати, в некоторых школах вместо скучного алфавита пишут слово «РЕСПУБЛИКА» — оно как раз содержит 10 неповторяющихся букв. Это особенно полезно для тех, кто так и не осилил алфавит.

Расстановка кораблей

Далее, начинается расстановка флотов. Классические правила морского боя говорят, что должно быть 4 корабля по одной клеточке («однопалубных» или «однотрубных»), 3 корабля по 2 клеточки, 2 — по 3 клеточки и один — четырёхпалубный. Все

корабли должны быть прямыми, не допускается изогнутых и «диагональных». Корабли располагаются на игровом поле таким образом, чтобы между ними всегда был зазор в одну клеточку, то есть они не должны касаться друг друга ни бортами, ни углами. При этом корабли могут касаться краёв поля и занимать углы.

Игра

Когда корабли расставлены, игроки по очереди производят «выстрелы», называя квадраты по их «координатам»: «А1», «В6» и т.д.. Если клетка занята кораблём или его частью, противник должен ответить «ранен» или «убит» («потоплен»). Эта клетка зачёркивается крестиком и можно сделать ещё один выстрел. Если в названной клетке корабля нет, в клетке ставится точка и ход переходит к сопернику.

Игра ведётся до полной победы одного из игроков, то есть, пока не будут потоплены все корабли. По окончании игры проигравший может попросить у победителя посмотреть на его расстановку кораблей.

Мастерство

Если вы считаете, что морской бой — игра, построенная исключительно на удаче и везении, то вы ошибаетесь. На самом деле в ней есть и стратегия и тактика, о которой мы поговорим в заключении. Итак — о хитростях а также различных честных и не очень честных приёмах игры в морской бой:

Прежде всего (и это — самое главное!), необходимо держать свой листок с кораблями так, чтобы противник не смог подсмотреть ваше расположение;

Обязательно ведите учёт своих и чужих ходов, отмечая их точками. Так будут исключены выстрелы по одним и тем же клеткам;

Потопив вражеский корабль, также окружите его точками, чтобы не стрелять по местам, где кораблей заведомо нет;

Не стоит ставить корабли в углы поля: обычно по ним стреляют в первую очередь новички. Однако, про исключения пойдёт речь ниже;

Необходимо выработать стратегию для расстановки. Хороший результат даёт неравномерное распределение кораблей: собрать все «большие» корабли в одну или две плотных группировки, а оставшиеся «однопалубники» запрятать отдельно в потайных местах игрового поля. В этом случае противник быстро вычислит и разгромит группировку больших кораблей, а потом будет долго разыскивать оставшиеся маленькие;

Убив большой корабль, противник окружает его точками. Значит, найдя «четырёхпалубник», противник сразу же открывает $(4+1+1)*3 = 18$ клеточек (то есть 18% или почти 1/5 часть поля). «Трёхпалубник» даёт 15 клеточек (15%), «двухпалубник» — 12%, и «однопалубник» — 9%. Если же поставить «четырёхпалубник» к стенке, то он позволит открыть только 12 клеточек (10 для трёхпалубника, 8, для двухпалубника). Если же поставить «четырёхпалубник» вообще в угол, он позволит открыть только 10 клеток (8, 6 и 4 соответственно). Конечно, если противник поймёт, что все корабли находятся с краю, он их быстро потопит. Поэтому, лучше использовать этот совет в сочетании с предыдущим.

Тактика стрельбы тоже может быть различной. Однако, истребление кораблей противника лучше всего начинать с поиска «четырёхпалубника». Для этого можно стрелять по диагоналям, или нарисовать ромб, или стрелять через 3 клеточки на четвертую. Как только четырёхпалубный корабль найден, ищем трёхпалубные, потом двух... Конечно, в процессе поиска будет попадаться «всякая мелочь» и вносить коррективы в планы.

А вот и нечестный способ: расставить все корабли, кроме последнего однопалубника (он будет выполнять роль подводной лодки «Неуловимая»). А он будет поставлен (и убит) только в последней оставшейся клеточке. Бороться с этим достаточно легко: пусть игроки расставляют корабли одним цветом, а ведут стрельбу — другим. Можно, например, игрокам иметь ручки или карандаши разных цветов и после расстановки кораблей просто меняться ручками.