

Е.А. Роганов

Морской бой  
(кораблики)  
Правила игры

Москва 1999

## ВВЕДЕНИЕ

С этой игрой я познакомился сразу после поступления в 1973 году в ФМШ №18 (физико-математическая школа-интернат) при МГУ. В этом интернате, который был основан академиком А.Н. Колмогоровым, в те годы обучались собранные со всего Советского Союза старшеклассники, показавшие неплохие результаты на олимпиадах по математике, физике и химии. Интернат должен был предоставить возможность получить хорошую подготовку и продолжить затем обучение в МГУ или МФТИ наиболее одаренным школьникам, проживающим вне Москвы. Москвичей учили в школах №2 и №57, а иногородних — в ФМШ №18.

В интернате была своя особая жизнь, описать которую в нескольких строках я не берусь. Для нас сейчас важно лишь то, что там *играли в морской бой*. Время на это находили, хотя распорядок жизни был весьма и весьма насыщенным (подъем в 7 часов, обязательная зарядка на улице, завтрак, учеба до обеда, обед, спецкурсы, спецсеминары, практикумы, подготовка в читальном зале к контрольным работам и коллоквиумам, экскурсии по Москве, походы в театры и кино, ужин, вечерние семинары, выполнение многочисленных домашних заданий, подготовка к сдаче вступительных экзаменов, вечера авторской песни, КВН, отбой в 23 часа).

Автор игры мне не известен. Среди интернатовцев ходили слухи, что изобрел «Морской бой» известный бард Юлий Ким. Может быть, это и не так, но это не так уж и важно. Важно то, что как и почти всё, существовавшее в ФМШ, эта игра заслуживает внимания. Она способствует развитию памяти, логического мышления и интуиции. Игра является великолепным психологическим практикумом, учит понимать мотивы поступков людей и успешно перемещаться по ступеням известной «лестницы взаимопонимания» (я думаю *A*; он думает, что я думаю *B*; я думаю, что он думает, что я думаю *C*; он думает, что я думаю, что он думает, что я думаю *D*; ...).

Считаю, что знакомство с этой игрой полезно всем. Выучите ее нехитрые правила, потратьте 5–6 часов на первые несколько партий, которые Вы будете играть, не понимая почти ничего. Уверен — потом Вы не пожалеете о потраченном времени! Все мы тратим массу времени, которого нам всегда не хватает, на гораздо более бестолковые вещи.

### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Играют двое, используя кораблики (флот), перемещающиеся по определенным правилам по прямоугольному игровому полю (морю). Кораблики взаимодействуют между собой в процессе игры (происходит сражение),

что приводит в конце концов либо к победе одной из сторон, либо к ничейному результату.

Игровое поле состоит из прямоугольных клеток размера 2 x 3 см, а само имеет размер 32 x 45 см. Таким образом, количество клеток в горизонтальном ряду равно 16, а в вертикальном — 15. Две горизонтальные линии, делящие поле на три равные части, ограничивают *зоны* двух игроков и *среднюю зону*. Для изготовления игрового поля раньше использовали полки от шкафов и гардеробов (размером около 40 x 50 см).

Флота двух сторон состоят из отдельных корабликов — по 52 у каждой. Кораблик изготавливается из прямоугольника размера 3 x 1.5 см путем сгиба его по прямой линии, которая отделяет прямоугольник размера 1 x 1.5 см. Во время игры основание кораблика (прямоугольник 2 x 1.5 см) размещается в одной из клеток игрового поля так, чтобы его длинная сторона была параллельна длинной стороне клетки поля. Отогнутая на 90° часть кораблика образует его нос (обращенный всегда к противнику). На внутренней стороне отогнутой части (видимой только владельцу корабля) пишется его название (*ранг*). Вражеские корабли во время игры неразличимы (их названия не видны).

Раньше кораблики изготавливали из обложек общих тетрадей. Одной обложки как раз хватает для изготовления полного комплекта кораблей флота. Корабли разных флотов должны быть хорошо отличимы друг от друга. Желательно, чтобы цвета не только «наружной», но и «внутренней» поверхностей корабликов, принадлежащих разным флотам, *были различными*.

Корабли флота можно разделить на две категории (два типа) — *боевые корабли* и *вспомогательные средства*. Боевые корабли представлены линкорами (ЛИН), крейсерами (КР), эсминцами (ЭС), сторожевиками (СТОР), торпедными катерами (ТК), тральщиками (ТРАЛ) и подводными лодками (ПЛ). Вспомогательные средства образуют форты (Ф), атомная бомба (А), торпеды (ТОР) и мины (МИН). Количество кораблей во флоте: ЛИН — 2, КР — 5, ЭС — 6, СТОР — 6, ТК — 6, ТРАЛ — 6, ПЛ — 6, Ф — 2, А — 1, ТОР — 6, МИН — 6. Всего во флоте 52 корабля.

Игра начинается с расстановки каждым из игроков кораблей его флота в *своей зоне*. Никаких иных ограничений на начальную расстановку не накладывается.

Собственно игра состоит из поочередно делаемых ходов (иногда игрок получает право на внеочередной ход). Пропускать свой ход (при наличии возможности хода) *нельзя*. Ход заключается в перемещении одного из кораблей (не все корабли могут перемещаться самостоятельно, а форт вообще неподвижен) на соседнюю свободную клетку по горизонтали или

по вертикали и может сопровождаться одним из следующих дополнительных действий (*после хода*):

- 1) *актом «спрашивания»* произвольного корабля противника одним из своих боевых кораблей, соприкасающихся с ним по горизонтали или вертикали;
- 2) *взрывом атомной бомбы*;
- 3) *взрывом торпеды*, находящейся в соприкосновении с кораблем противника по горизонтали или по вертикали.

Акт «спрашивания» заключается в задании вопроса «**ЧТО ЭТО?**» с указанием, в случае необходимости, какой именно корабль спрашивается и каким кораблем. В результате этого действия один или более кораблей одной или обеих сторон уничтожаются — снимаются с доски до конца игры. В случае взрыва определенные корабли также снимаются с доски.

Цель игры — *уничтожение обоих флотов* противника.

## 2. ОСОБЕННОСТИ БОЕВЫХ КОРАБЛЕЙ

Все боевые корабли могут самостоятельно *ходить*, перемещаясь на соседнюю свободную клетку по горизонтали или вертикали. Каждый из них может *спрашивать* любой корабль противника, находящийся с ним рядом (на соседней клетке по горизонтали или вертикали).

*Линкор* — самый сильный боевой корабль, способный в сражении *один на один* победить любой боевой корабль противника, кроме *подводной лодки*.

*Крейсера, эсминцы и сторожевики* — также достаточно сильные боевые корабли. Никаких особенностей они *не имеют*. Все более слабые корабли обладают некоторыми дополнительными возможностями.

*Торпедный катер (ТК)* может (*но не обязан*) за один ход сделать два. Говорят, что ТК *умеет прыгать*, хотя это и не вполне верно. ТК *не может* проходить через занятые кораблями клетки поля.

*Тральщик (ТРАЛ)* умеет работать с минами. Он *не взрывается на минах противника*, которые спрашивает, а просто снимает их с доски. Он также *способствует перемещению своих мин*, которые не могут самостоятельно двигаться.

*Подводная лодка (ПЛ)*, как уже было отмечено выше, *берет линкора*.

## 3. БЛОКИ И СИЛА БОЕВЫХ КОРАБЛЕЙ

Когда боевой корабль спрашивает боевой корабль противника, то в случае равенства их рангов (скажем, эсминец спросил эсминца), они оба снимаются с доски. Иначе одна из сторон оказывается более сильной и корабль слабой стороны снимается с доски. Сила одиночных боевых

кораблей: ЛИН > КР > ЭС > СТОР > ТК > ТРАЛ > ПЛ.

**Исключение:** ПЛ > ЛИН.

Сила боевых кораблей увеличивается, когда они образуют *блок*. Блок — это два или три боевых корабля одинакового ранга, каждые два из которых являются соседними по горизонтали или вертикали. Блоков из четырех или более кораблей *не бывает*.

Когда боевой корабль или блок спрашивает блок из двух (или трех) кораблей ранга  $R$ , то корректными ответами на вопрос «ЧТО ЭТО?» будут как « $R$ », так и «два  $R$ » (или и « $R$ » и «два  $R$ » и «три  $R$ »). Это означает, что отвечающая сторона может *занижать силу блока* с целью сокрытия информации (данное действие потенциально опасно, так как можно потерять свои корабли). Если ответом является блок из двух или трех кораблей, то образующие его корабли должны быть указаны явно. Сила отвечающей стороны вычисляется в соответствии с *данным ей ответом* на вопрос, независимо от силы реально находящихся на доске блоков.

Спрашивающая сторона в том случае, когда в акте спрашивания принимал участие блок, вычисляет свою силу в соответствии с *реальностью*. Если сила спрашивающей стороны больше, то корабль (или блок) противника снимаются с доски. При равенстве силы с доски снимаются корабли обеих сторон. Если сила спрашивающей стороны меньше, то она всегда отдает лишь *один корабль* (противник может только строить догадки о существовании потенциального блока).

Сила блоков кораблей определяется следующим правилом. Пусть  $A$ ,  $B$  и  $C$  — три произвольных последовательных ранга боевых кораблей, тогда  $2\ B > 3\ C > A$ . Если, например,  $A = \text{ЛИН}$ ,  $B = \text{КР}$ ,  $C = \text{ЭС}$ , то это правило означает, что два крейсера берут как трех эсминцев, так и одного линкора, а три эсминца — одного линкора.

**Исключение:**  $2\ \text{ПЛ} > 2\ \text{ЛИН} > \text{ПЛ} > \text{ЛИН}$ .

Полная таблица сравнительной силы всех возможных блоков приведена в приложении.

#### 4. ОБЗОР ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СРЕДСТВ

Все дополнительные средства во флоте *не имеют права спрашивать* корабли противника, а некоторые из них не могут и перемещаться самостоятельно или даже совсем.

*Форт* ( $\Phi$ ) — это вообще не корабль, а укрепленная часть суши. В начале игры он размещается в некоторой клетке поля, где и остается до конца игры или его взятия. Сам форт абсолютно пассивен, а любой боевой корабль противника берет его (снимая с доски). Форт снимается с доски и при попадании в зону взрыва атомной бомбы, а вот в случае взрыва его

торпедой он только переворачивается (становится известным), но с доски не снимается.

**Игра завершается победой той стороны, которая уничтожит оба форта противника.**

*Атомная бомба (А)* может перемещаться, как обычный боевой корабль. Спрашивать, как и любое дополнительное средство, *не может*. Будучи спрошена сама — *взрывается*. Вообще взрыв атомной бомбы может произойти в одной из следующих ситуаций:

- 1) владелец после своего очередного хода (любым кораблем) сказал «ВЗРЫВАЮ АТОМНУЮ БОМБУ»;
- 2) атомную бомбу спросил боевой корабль противника;
- 3) атомную бомбу взорвала торпеда противника;
- 4) атомная бомба попала в зону взрыва атомной бомбы противника.

*Зона взрыва* атомной бомбы — это квадрат размера 5 x 5 клеток с центром в клетке расположения бомбы (или его часть при атомной бомбе, взорвавшейся у края доски). *Абсолютно все* корабли (обеих сторон), попавшие в зону взрыва, *снимаются с доски*.

*Порядок действий* при взрыве бомбы:

- 1) переворачивается сама бомба;
- 2) переворачиваются все корабли, попавшие в зону взрыва;
- 3) если атомная бомба противника оказалась в зоне взрыва, то происходит и ее взрыв, что означает переворачивание (еще не перевернутых) кораблей в ее зоне взрыва;
- 4) стороны изучают расположение кораблей противника в зоне взрыва;
- 5) все перевернутые корабли снимаются с доски.

*Торпеда (ТОР)* может перемещаться, как обычный боевой корабль. Спрашивать, как и любое дополнительное средство, *не может*, зато способна *взорвать* любой корабль противника. При взрыве торпеда снимается с доски вместе со взорванным ей кораблем противника.

**Исключение:** торпеда не уничтожает форт.

Если торпеду спрашивает боевой корабль противника или взрывает его торпеда, то она снимается с доски вместе со спросившим ее кораблем или взорвавшей торпедой.

*Мина (МИН)* не может *ни спрашивать, ни взрывать* что-либо. Более того, она даже *не может перемещаться без помощи тральщика* своего флота.

*Зона влияния тральщика* — это восемь клеток поля, окружающих его (зона будет меньше, если тральщик находится у края доски). Мина может перемещаться только находясь в зоне влияния тральщика. Она не может покинуть зону влияния одного тральщика и перейти в зону влияния другого, если эти зоны не пересекаются.

Если мину взрывает торпеда противника или спрашивает любой его боевой корабль, *отличный от тральщика*, то происходит ее взрыв и мина вместе с торпедой или спросившим ее кораблем снимаются с доски. *Тральщик просто берет мину.*

## 5. ПРАВИЛА ПЕРЕДАЧИ ХОДА

Если очередной ход не сопровождался актом «спрашивания», то следующий ход всегда будет за противником. Ход остается у спрашивавшей стороны *только* в следующих ситуациях:

- 1) боевой корабль (или блок) спрашивающей стороны оказался сильнее боевого корабля (или блока) противника, что привело к взятию корабля (или блока);
- 2) боевой корабль спросил форт (и взял его);
- 3) тральщик спросил мину (и взял ее).

## 6. О КОДЕКСЕ ИГРЫ

Точного кодекса игры не существует, однако целесообразно придерживаться следующих правил.

- 1) Игрок не должен пытаться подсмотреть названия кораблей противника, а если случайно увидел какой-то корабль, то должен сказать об этом. Противник может убрать в тыл этот корабль или заменить его на иной, если это не приводит к кардинальному изменению игровой ситуации.
- 2) «Спрашивание» торпедой, самопроизвольный взрыв мины или ее некорректное перемещение *штрафуются*. Величина штрафа зависит от разницы в классе игроков и может изменяться от полного прощения ошибки (сопровождающегося перемещением в тыл всех кораблей, принимавших участие в данном акте) до одностороннего снятия кораблей нарушителя (с перестановкой в тыл ставших незаконно известными ему кораблей).
- 3) Считается допустимым выполнение одной стороной за определенный промежуток времени бóльшего числа ходов, чем другой, если все перемещения кораблей не приводили к сближению кораблей противников. При любом сближении кораблей ходы могут выполняться только строго последовательно.
- 4) Зрители имеют право смотреть на корабли обеих играющих сторон, но не могут как-либо комментировать ход игры. Исключением является выявление случаев нарушения правил игры.
- 5) Игроки, напротив, имеют полное право не молчать. Они могут комментировать свои действия и действия противника — это *часть игры*. Выигрыш в партии достигается не только перемещением кораблей флота на доске, но и умелой *информационной войной*.

## КРАТКАЯ СВОДКА ПРАВИЛ

### Состав флота

(боевые корабли и вспомогательные средства)

Ранг	Полное название	Тип	Кол-во	Особенность
ЛИН	Линкор	б/к	2	берется ПЛ
КР	Крейсер	б/к	5	—
ЭС	Эсминец	б/к	6	—
СТОР	Сторожевик	б/к	6	—
ТК	Торпедный катер	б/к	6	умеет прыгать
ТРАЛ	Тральщик	б/к	6	водит и берет МИН
ПЛ	Подводная лодка	б/к	6	берет ЛИН
Ф	Форт	в/с	2	не ходит, цель игры
А	Атомная бомба	в/с	1	У-У-У-Х !!!
ТОР	Торпеда	в/с	6	взрывает
МИН	Мина	в/с	6	не взрывает, одна не ходит

### Сравнительная таблица силы всех возможных блоков

(сила убывает слева направо и сверху вниз)

2 ЛИН	3 КР	—
2 КР	3 ЭС	ЛИН
2 ЭС	3 СТОР	КР
2 СТОР	3 ТК	ЭС
2 ТК	3 ТРАЛ	СТОР
2 ТРАЛ	3 ПЛ	ТК
2 ПЛ	—	ТРАЛ
—	—	ПЛ

### Таблица исключений

(сила убывает слева направо)

3 ПЛ	2 ПЛ	2 ЛИН	ПЛ	ЛИН
------	------	-------	----	-----

### Дополнительная информация

Зона взрыва атомной бомбы — квадрат 5 x 5 клеток
Зона влияния тральщика — восемь клеток вокруг него
Внеочередной ход дается после взятия б/к, блока, форта или мины