1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1. Консольная игра классический "Морской бой". 2021 год.

1.2. Виталий Поляков <[polyakov\_vs@icloud.com](mailto:polyakov_vs@icloud.com)>

2. ОПИСАНИЕ

2.1. [Игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) для двух участников, в которой игроки по очереди называют координаты на неизвестной им карте [соперника](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BE%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA). Если у соперника по этим координатам имеется корабль (координаты заняты), то корабль или его часть «топится», а попавший получает право сделать ещё один [ход](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9_%D1%85%D0%BE%D0%B4&action=edit&redlink=1).

2.2. Цель игры — первым потопить все корабли противника.

3. Правила размещения кораблей (флота)

3.1. Игровое поле — квадрат 10×10 у каждого игрока, на котором размещается флот кораблей. Вертикали нумеруются сверху вниз от 0 до 9, а горизонтали помечаются буквами слева направо (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J).

3.2. Рядом со «своим» полем чертится «чужое» такого же размера, только пустое. Это участок моря, где плавают корабли противника.

3.3. На своем поле размещаются:

-четырёхпалубный [линкор](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%BE%D1%80) (ряд из 4 клеток) – 1 корабль;

-трехпалубные крейсера (ряд из 3 клеток) – 2 корабля;

-двухпалубные эсминцы (ряд из 2 клеток) – 3 корабля;

-однопалубные торпедные катера (одна клетка) – 4 корабля.

3.4. При размещении корабли не могут касаться друг друга сторонами и углами.

3.5. При попадании в корабль противника — на чужом поле ставится крестик, при холостом выстреле — точка. Попавший стреляет ещё раз.

4. Потопление кораблей противника

4.1. Игрок, выполняющий ход, совершает выстрел — вводит [координаты](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D1%8F%D0%BC%D0%BE%D1%83%D0%B3%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0_%D0%BA%D0%BE%D0%BE%D1%80%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%82) клетки, в которой, по его мнению, находится корабль противника, например, «B1».

4.2. Если выстрел пришёлся в клетку, не занятую ни одним кораблём противника, то следует ответ «Мимо!». Право хода переходит к сопернику.

4.3. Если выстрел пришёлся в клетку, где находится многопалубный корабль (размером больше чем 1 клетка), то следует ответ «Ранил!», кроме одного случая (см. следующий пункт). Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.

4.4. Если выстрел пришёлся в клетку, где находится однопалубный корабль, или последнюю непоражённую клетку многопалубного корабля, то следует ответ «Убил!». Стрелявший игрок получает право на ещё один выстрел.

5. Победа

5.1. Победителем считается тот, кто первым потопит все 10 кораблей противника.