



## Забывтые игры

### Морской бой

Эта игра для двоих игроков. Цель её – потопить все корабли противника. Корабли располагаются на двух квадратных полях размером 10 на 10 клеток. Строки обозначаются цифрами, столбцы – буквами. На своём поле вы располагаете корабли, и противник наносит по ним удары. А на другом поле противник располагает свои корабли, по которым "стреляете" вы.

У каждого игрока равное количество кораблей – 10 штук:

- Однопалубный (размером 1x1 клетку) - 4 шт
- Двухпалубный (1x2 клетки) - 3 шт
- Трехпалубный (1x3 клетки) - 2 шт
- Четырехпалубный (1x4 клетки) - 1 шт

При расстановке кораблей учитывайте, что между ними должна быть хотя бы одна пустая клетка, нельзя ставить корабли вплотную.

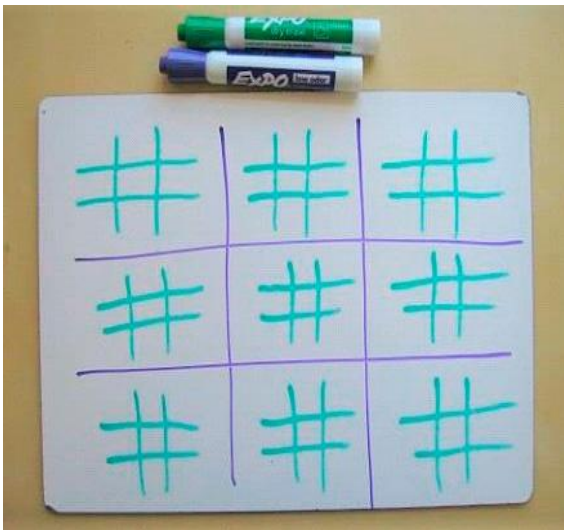
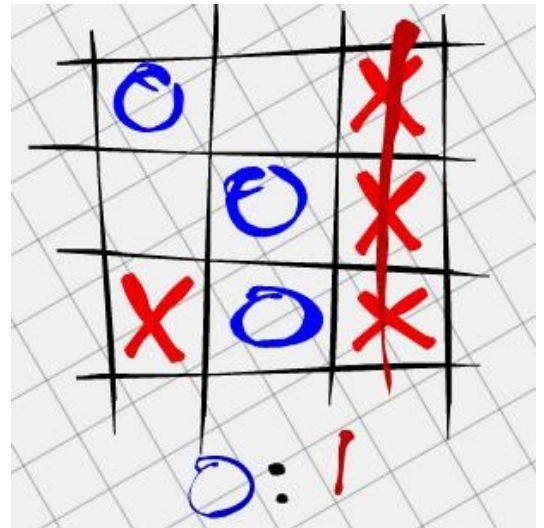


В свой ход игрок выбирает клетку на поле противника и «стреляет», называя её координаты: «A1», например. При этом отмечает на своём дополнительном поле этот ход. Если вы потопили корабль противника, то соперник должен сказать «убил», если вы ранили корабль (то есть вы попали в корабль, имеющий более одной палубы), то соперник должен сказать «ранил». В случае попадания в корабль соперника вы продолжаете «стрельбу». Игра заканчивается, когда все корабли одного из игроков «потоплены».



## Крестики-нолики

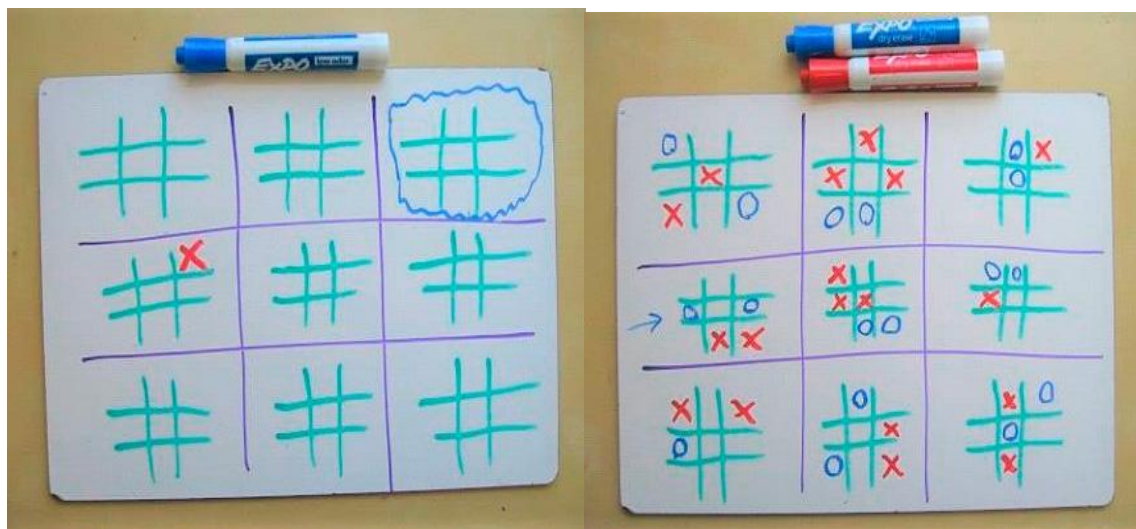
Рисуются игровое поле 3 на 3 клетки (всего 9 клеток). Игроки по очереди делают ходы, ставя в пустую клетку крестик или нолик. Цель игры: построить линию из трёх крестиков или ноликов по горизонтали, вертикали либо диагонали.



Когда на маленьком поле играть надоедает, можно сыграть в **усложнённую версию**. Поверьте, это очень интересно! Для начала подготовим поле: в каждой клетке обычного игрового поля находится ещё одно - маленькое. Делая ход, ставьте крестик или нолик, как обычно. Победив на маленьком поле, вы отмечаете всю большую клетку крестиком или ноликом. Для победы в игре необходимо победить на трёх малых полях в одном ряду — всё как в обычных крестиках-ноликах :)

При этом вы не можете на своё усмотрение выбрать маленькое поле для того, чтобы походить. Выбор определяется предыдущим ходом вашего оппонента. Клетка маленького поля, в которую он сделал ход — это то

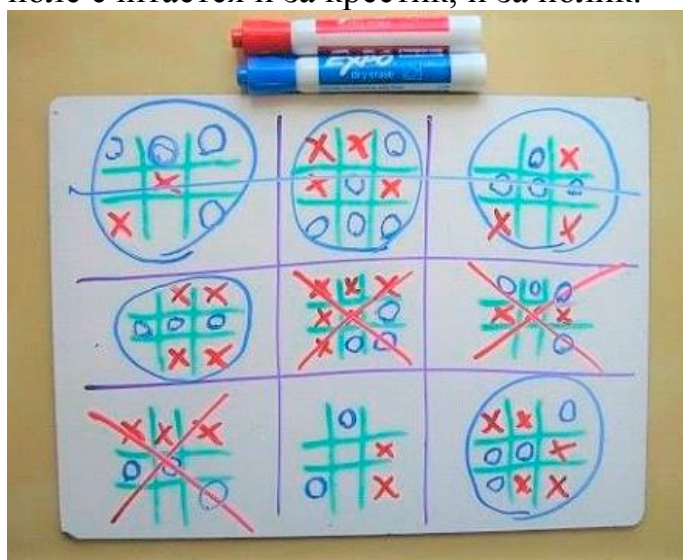
маленькое поле, в котором предстоит делать ход вам. И клетка, в которой сыграете вы, в свою очередь, определяет, в каком маленьком поле будет следующий ход вашего оппонента. Например, если соперник сходил на маленьком поле в верхний правый угол, то вашим полем для следующего хода будет поле в верхнем правом углу большого поля.



- Если оппонент отправляет вас в маленькое поле, в котором уже была одержана победа, но там остались незаполненные клетки — вам придётся выбрать одну из них. Повлиять на исход игры в этом поле вы уже не сможете, но хотя бы определите, где будет ходить ваш оппонент.
- А если оппонент отправляет вас в уже заполненное поле, то в таком случае вы можете выбрать для хода любое из полей.

Если в одном из маленьких полей ничья? Этот вопрос нужно оговорить заранее и принять один из двух вариантов:

- поле считается ни за крестик, ни за нолик;
- поле считается и за крестик, и за нолик.





## Танчики

Для игры требуется тетрадный лист, сложенный пополам. Два игрока рисуют по 10 танков, каждый на своей половине листа. Закончив расстановку сил, игроки начинают «обстрел» друг друга таким образом: игрок рисует выстрел на своей половине поля, затем складывает лист посередине, и выстрел отпечатывается на половине

противника.

- Если выстрел задел танк, то он считается «подбитым» и необходим ещё один дополнительный выстрел для его полного уничтожения.
- Если же игрок попал прямо в танк, то достаточно одного выстрела.
- Каждый удачный выстрел даёт игроку право на следующий выстрел.
- Для усложнения игры можно ввести запрет на следующий выстрел в только что подбитый танк.

