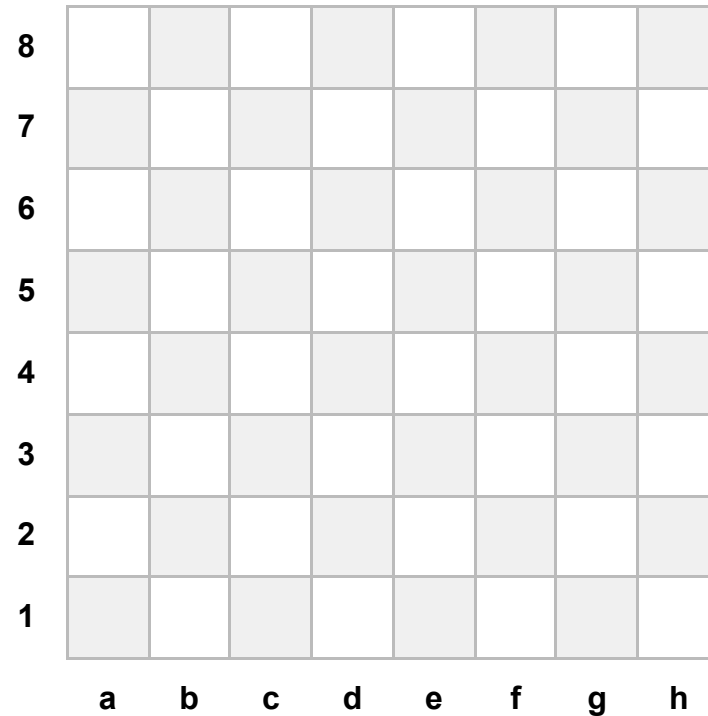
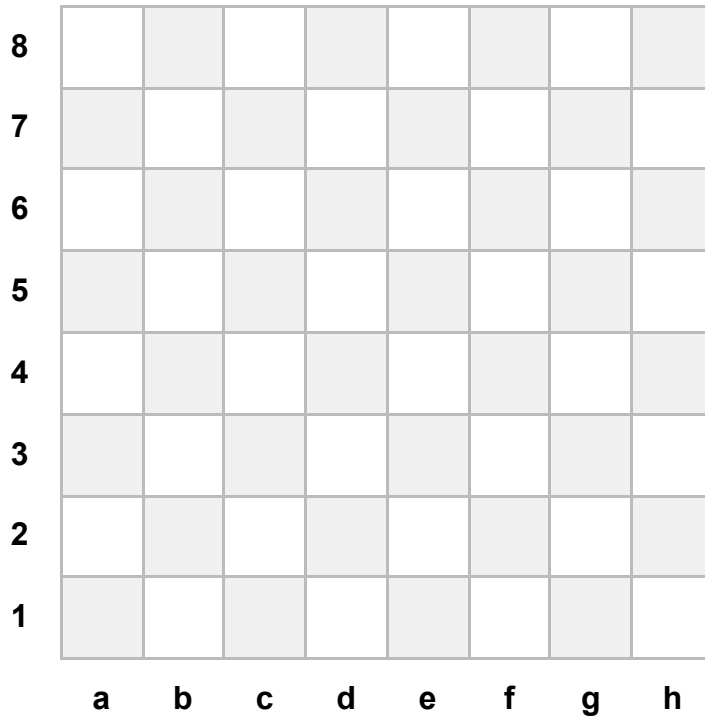


Морской бой на шахматной доске



Игра проводится на шахматной доске и направлена на улучшение способности запоминать координаты, а также повышение навыков ориентирования на шахматном поле.

1. Расставьте свои корабли на игровом поле слева — это ваша территория. Каждый корабль представляет собой группу закрасенных клеток.
2. Корабли размещаются так, чтобы между ними было хотя бы одно пустое поле по вертикали, горизонтали или диагонали.
3. Ваш флот должен состоять из следующих кораблей: один трехпалубный корабль, два двухпалубных корабля и три однопалубных корабля.
4. Игроки по очереди атакуют поля на доске противника, называя координаты (например, с3). Цель — угадать расположение и потопить все корабли соперника.
5. Если атака попала в корабль, игрок получает право на ещё один ход. Промаш переходит ход к сопернику.
6. Потопление корабля происходит, когда все его клетки атакованы. Игрок должен объявить о потоплении.
7. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не потопит все корабли противника. Этот игрок объявляется победителем.
8. Второе поле (расположенное справа) используется для отслеживания ваших выстрелов по кораблям противника. На этом поле вы отмечаете все свои атаки, чтобы визуально контролировать ход битвы и стратегически планировать дальнейшие действия.

