





Каждый квадрат присваивает соответствующей карте на игровом поле определенное значение:

- синие квадраты** — корабли, которые должна потопить Красная флотилия;
- красные квадраты** — корабли, которые должна потопить Синяя флотилия;
- серые квадраты** — гражданские суда;
- чёрные квадраты** — минное поле; попав сюда, вся команда подрывается.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ХОДА. ЗАДАЧИ КОМАНД

Цвет четырех горящих лампочек по краям радара указывает, чей адмирал дает первую подсказку. Чтобы выиграть, нужно потопить весь флот противника. Учтите, что команда, начинающая игру, получает карту «Атакующий корабль» (используется цвет противника), поэтому она должна подбить 11 чужих кораблей, разгадав шифры.

2

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разделитесь поровну на две команды и выберите адмиралов. Адмиралы находятся по одну сторону стола, а их команды садятся напротив.
- Тщательно перемешайте карточки с морским шифром. Разложите 36 из них на столе сеткой 6 × 6 — это игровое поле. Остальные шифрограммы отложите для следующих партий.
- На стороне адмиралов приготовьте подставку, карты «Минное поле» и «Атакующий корабль», а также карты гражданских судов.
- Стопка красных кораблей должна находиться перед адмиралом Синего флота; стопка синих кораблей — перед адмиралом Красного флота.



ИГРОКИ

АДМИРАЛЫ

РАДАР

Перед началом игры адмиралы наугад берут карточку «Радар», устанавливая ее лицом к себе на подставку, которая стоит между ними. Радар показывает расположение всех кораблей и минного поля в данной партии.

1

противника на радаре. Чтобы подсказать морякам, что нужно атаковать, адмирал может использовать слово-категорию **МЕСТО** и назвать число карт. То есть ключ к шифру (подсказка) будет такой: «Место, два».

ОГРАНИЧЕНИЯ

- Никакое слово, которое открыто на игровом поле, не может использоваться в качестве подсказки.
- Дополнительные слова, намеки, действия запрещены: только одно слово-ключ и одно число допустимы в послании адмирала.
- Если сделана недопустимая подсказка, ход сразу переходит. Адмирал второй команды может накрыть один из кораблей соперников, перед тем как дать подсказку своей команде. (Если же никто не заметил нарушения, игра идет как обычно.)

КАК СЕБЯ ВЕДУТ АДМИРАЛЫ

Адмиралам нужно оставаться невозмутимыми на протяжении всей игры. Не следует тянуться к карточкам, пока моряки не примут решение.

Когда моряк вашей команды коснулся карточки с морским шифром, сверьтесь с радаром, а потом накройте это слово подходящей картой.

ЕСЛИ ВЫ МОРЯК

Сосредоточьтесь на карточках с морским шифром. Не пытайтесь переглядываться с адмиралом, это поможет избежать зрительных подсказок и лишения хода.

А ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ?

Вы можете воспользоваться ими, если моряк или адмирал из команды соперников думают слишком долго. Переверните

4

ХОД ИГРЫ

Итак, битва в море началась!

ПОДСКАЗКИ И ДЕШИФРОВКА

Адмиралы по очереди дают подсказки. Надписи на карточках, лежащих на столе, — это морской шифр. Если моряки поймут сообщение своего адмирала, знающего диспозицию благодаря радару, то получат ключ к шифру, и тогда вражеский корабль будет ликвидирован.

Подсказка адмирала состоит из одного слова и может быть дополнена числом в том случае, если относится сразу к нескольким картам с морским шифром.

Подумав, моряк указывает карту на столе. Адмирал сверяется с радаром: если этот квадрат в море занимает корабль соперника, то он считается успешно обнаруженным и потопленным. Команда может продолжать, пока не промахнется или не потратит свои попытки (об их числе в разделе «Количество атак»).

По результатам каждого хода адмирал закроет как минимум один морской шифр той или иной картой (в зависимости от того, расшифрован он или моряки совершили ошибку). Слово-шифров на игровом поле постепенно становится меньше, поэтому угадывать всё легче.

Можно делать подсказку для обнаружения только одного корабля (например: «Одежда, один»). Но интереснее и эффективнее дать наводку на несколько боевых единиц, придумав сообщение, позволяющее рассекретить группу шифров.

Пример подсказки, относящейся к двум картам:
Карты игрового поля с шифрами **ОФИС** и **УНИВЕРСИТЕТ** находятся на позициях, которым соответствуют квадраты цвета

3

часы и потребуйте принять решение, пока не кончилось время.

АТАКА И ЕЕ РЕЗУЛЬТАТ

Получив сообщение командующего, моряки могут обсудить, что оно значит. При этом адмирал должен сохранять каменное выражение лица, чтобы команда не лишилась права хода за нечестную игру.

Выбрав карту для атаки, один из моряков касается слова на столе.

- Если в этом месте игрового поля находится соперник, адмирал накрывает разгаданный шифр карточкой корабля вражеского цвета — он теперь считается обнаруженным и подбитым. Команда может попробовать угадать следующий морской шифр, если не потратила свои попытки.
- Если в этом месте игрового поля находится гражданское судно, адмирал накрывает его серой картой. Ход переходит.
- Если в этом месте игрового поля находится свой корабль, то он потерян! Адмирал-противник празднует легкую победу и накрывает шифр картой — кораблем вашего цвета.
- Если в этом месте игрового поля находится минное заграждение, адмирал накрывает его картой «Минное поле», что означает проигрыш команды, ведь весь флот взорван. Важно: перед тем как говорить подсказку, убедитесь, что она никак не связана с минным полем.

КОЛИЧЕСТВО АТАК

Минимум одна атака за ход
После подсказки адмирала моряки обязаны провести атаку. Если подбить врага не удалось, ход передается другой команде. Если шифр разгадан верно, можно продолжать наступление, пока не исчерпан лимит атак. Однако и отказаться от дальнейшего разгадывания команда уже имеет право.

5

Максимальное число атак за ход

Моряки могут попытаться расшифровать на одну карту больше, чем число в подсказке адмирала.

Пример атак по подсказкам для нескольких карт:

- Красный адмирал сказал: «Стрельба, два».

Моряк предположил, что подсказка относится к шифрам **ПУЛЕМЕТ** и **КОВБОЙ**, и показал на карту **ПУЛЕМЕТ**. Но в этом месте находилось гражданское судно. Ошибочная атака привела к передаче хода.

Один из двух шифров остался непроверенным (слово **КОВБОЙ**), но команда запомнила подсказку.

- Моряки Синего флота верно разгадали два морских шифра, после чего снова наступил черед красной команды.
- Красный адмирал сказал: «Еда, три».

Моряк красной команды был уверен, что **СОСИСКА** — это еда, поэтому коснулся карточки с этим словом (первая атака за ход). Адмирал, сверившись с радаром, положил на это место синий корабль в знак того, что он обнаружен и подбит, а моряки Красного флота имеют право продолжать.

ОБЕД тоже еда, моряк указал на это слово. Во вторую атаку вновь оказался потоплен чужой корабль.

Подсказка адмирала относилась к трем словам на поле, поэтому разрешено дешифровать третью карту. Однако мнения красных разделились: подходит ли некое слово-шифр к еде. Команда решила использовать для третьей атаки в этот ход ту подсказку, которую получила в прошлый ход (ведь основная цель игры — победить в морском сражении, а дешифровка лишь средство для успешного ведения боя). Моряк указал на шифр **КОВБОЙ**. И снова удача! **КОВБОЙ** оказался синим кораблем.

6

И теперь можно попытаться отгадать, какую карту имел в виду адмирал, сообщая ключ «Еда, три»; а можно поискать вторую карту с шифром по ранее полученной подсказке «Стрельба, два». То есть возможна четвертая атака за ход. Но красные могут закончить ход и на трех успешно распознанных шифрах.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда одна команда потопит все чужие корабли. Оставшаяся флотилия выигрывает.

Победить также можно во время хода второй команды, если все моряки потопят свой последний корабль.

Конечно, бой может завершиться и гораздо раньше, если кто-то случайно попадет на минное поле, подорвав свой флот в одночасье. Команда этого игрока проигрывает.

КАКИЕ БЫВАЮТ ПОДСКАЗКИ

ЧТО МОЖНО, А ЧТО НЕЛЬЗЯ

- Язык игры — русский (или тот, который для всех участников является родным). Иностранные слова разрешено использовать те, которые давно вошли в родную речь и употребляются в повседневной жизни (например: «школа» — из греческого языка; «костюм» — из французского, «штрудель» — из немецкого).
- Слово-подсказка обязательно должно быть напрямую связано с лексическим значением слова-шифра:
- либо как родовое/видовое понятие (например: «Мебель, два» к шифрам **СТОЛ** и **ШКАФ**; «Осадки, три» для шифров **ДОЖДЬ**, **СНЕГ**, **ГРАД**);

7

- либо как сюжетная ассоциация (причина/следствие; время/пространство/контекст), причем недвусмысленная, не обусловленная уникальным опытом (например: «Лампочка, один» и «Солнце, один» годные подсказки для шифра **СВЕТ**; а подсказка «Соль, один» подойдет только для одного из шифров **СКРИПКА** или **ОБЕД**).

Некоторые подсказки считаются недопустимыми.

Подсказка не должна...

- ...повторять открытие на игровом поле слово целиком, или быть с ним однокоренным, или состоять из той же цепочки букв, которая есть в составе открытого слова-шифра.

Например:

- открыта карта **ВОР** — значит, запрещены подсказки «воришка», «своровать», «вороватый»;
- открыт шифр **МЕДАЛЬОН** — запрещены подсказки «медаль», «дадь»;
- на игровом поле есть **ПАЛИТРА** — адмирал не может произнести «литр».

- ...быть омонимом. Омонимы — слова, совпадающие по звучанию и написанию, но расходящиеся по значению и системе форм.

Например:

- «приправа соль» и «соль-бемоль» разные понятия, поэтому недопустима подсказка «Соль, два» для пары шифров **СКРИПКА** и **ОБЕД**.

- ...относиться к шифру на игровом поле как омофон или омограф. Омофоны — одинаково звучащие, хотя на письме отличаются («кот» и **КОД**). Омографы — одинаково пишутся, но по-разному произносятся («зámок» и **ЗАМОК**).

8

- ...сообщать положение карточки на столе.

Например: «Пятая, один» — для пятой карты в ряду.

- ...давать повод искать слова не по смыслу, а по формальным признакам.

Например:

- недопустимая подсказка «В, три» для трех слов, начинающихся с этой буквы, — **ВАТА**, **ВЫСТРЕЛ**, **ВЫПЕЧКА**;
- нельзя сказать «Четыре, три», чтобы указать на три слова из четырех букв — **ДИЧЬ**, **ФЛАГ**, **ЛАПА**.

Особые типы подсказок

Некоторые подсказки можно использовать, только если соблюдаются два главных принципа: устанавливать смысловую связь и использовать всем известные понятия.

- Буквы и цифры** допустимы, если они связаны со смыслом слов-шифров. Например: «О, один» — для шифра **КРУГ**.
- Рифма.**
 - Узбек/человек** — рифмующиеся слова связаны по смыслу, такая подсказка разрешена.
- Лепка/шляпка** — результат, а лексической связи между этими словами нет. Пожалуй, соперники сочтут такую подсказку недопустимой. Однако если все в вашей компании знают случай, когда формально не связанные понятия были соединены какой-то ситуацией (например, кто-то однажды полдня ходил с палкой на голове, проиграв другу спор), тогда эта рифма засчитывается.
- Аббревиатура** — сложносокращенное слово, образованное из начальных букв или слогов какого-либо словосочетания. Она может оказаться удачной подсказкой, если сокращение общеизвестное (**ЕГЭ**, **ГАИ**, **СМС**, **вуз**).

9

- Разные существующие сложные слова могут быть произнесены адмиралами (водопровод, газонокосилка, табель-календарь). Но **придумать оригинальные слова не стоит** (соперники вправе считать недопустимой подсказкой «Бананосыр, два», если вы захотите так указать на шифры **МЫШЕЛОВКА** и **МАРТЫШКА**).
- Имена собственные** «Леонардо» — корректная подсказка к шифру **ИСКУССТВО**, а «Ваня» — увя, нет.

Число «ноль» задает исключения

Если адмирал произносит «Животные, ноль», это указание морякам не учитывает шифры, подпадающие под определение животного. И притом игроки могут отгадывать столько шифров, сколько захотят (но обязательно нужно попробовать дешифровать хотя бы одно обязательно нужное).

Подсказка «без ограничений»

Иногда остается несколько неразгаданных шифров, для которых были подсказки в предыдущие ходы.

Если адмирал желает, чтобы команда обратила внимание на такие секретные названия, он вместо числа произносит «без ограничений» (например: «Еда, без ограничений»).

Плюс такой подсказки в том, что моряки могут попытаться отгадать столько секретных названий, сколько захотят (до промаха). **Минус** же заключается в том, что неизвестно, сколько конкретно шифров на поле соотносится с новой смысловой подсказкой «еда».

Настраивайте правила!

Вы можете путем переговоров решать, что является допустимой подсказкой, а что нет. Регулируйте требования, чтобы сделать ваши морские баталии еще интереснее и разнообразнее!

10

ИГРА С ВИРТУАЛЬНЫМ ПРОТИВНИКОМ

Если вас только двое или компания не хочет разделять на соперничающие группы, то предлагаем играть вдвоем в одной команде — против самой игры.

Приготовьте карточки, как для стандартного режима. Выберите адмирала.

Вытянув «**Радар**», посмотрите, какие огни горят по краям карты. Это цвет вашей команды, ваших кораблей. Вражескую флотилию представляют карточки кораблей второго цвета.

Команды совершают действия на поле сражения друг за другом. Варианты подсказок и результаты атак соответствуют основным правилам. Когда же наступает очередь виртуальной команды противника, адмирал сам выбирает, какой шифр закрыть. С каждым раундом количество открытых слов сокращается, поэтому командующий может спланировать, как постепенно обнаруживать положение разных кораблей во время хода соперника, он облегчит своим морякам дешифровку.

Берегитесь минного поля! Попав на него, вы потеряете весь флот моментально.

Если вам удалось обнаружить и потопить корабли виртуальной команды раньше, чем соперник уничтожил ваш флот, тогда посчитайте, сколько кораблей вашего цвета осталось — то есть сколько ваших боевых единиц избежали потопления. Чем их больше, тем с меньшим ущербом выполнена миссия.

Посмотрите таблицу и посчитайте очки!

10 кораблей	с такими моряками — ни один враг не страшен!
9 кораблей	шторм не страшен крепкому борту!
8 кораблей	настоящие морские волки!

11