

ИСТОРИЧЕСКИЙ «МОРСКОЙ БОЙ»

АРМИЯ ДМИТРИЯ ДОНСКОГО:

- Князь – 1 □□□□
- Копейщики – 2 □□□□
- Лучники – 3 □□□
- Ратники – 4 □□□□

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

АРМИЯ ТЕМНИКА МАМАЯ:

- Темник – 1 □□□□
- Багатуры — богатыри 2 □□□□
- Хорчи-кешиктены - стрельцы – 3 □□□
- Нукеры – дружинники – 4 □□□□



ИСТОРИЧЕСКИЙ «МОРСКОЙ БОЙ»

Правила:

Начало игры:

В игре принимают участие два игрока. Перед игроками два поля. На игровых полях располагаются войска противников: русское войско и войско татаро-монголов. Игроки берут по одному игровому набору (у каждого игрока 2 игровых поля: одно – для своей армии, второе – для того, чтобы отмечать свои ходы /удары на поле противника), располагаются так, чтобы не видеть игровое поле противника, и готовятся к игре.

Внимание! «Воины» не должны соприкасаться, то есть расстояние между ними должно быть не менее одной клетки.

Внимание! Переставлять своих «воинов» после начала игры категорически запрещено.

Ход игры:

После того как «воины» расставлены, можно начинать игру. Существуют два основных варианта игры:

1. Стрельбу игроки ведут строго по очереди.
2. Стрельбу игроки ведут "до первого промаха", то есть если игрок попал в «воина» противника, он производит следующий выстрел, и только после его промаха ход переходит к другому игроку.

На игровом поле размещают своих «воинов» и отражают результаты выстрелов противника. Каждый выстрел имеет свои координаты. Стреляющий должен называть координаты громко и четко. Например: «Выстрел по А4!»

Игрок, по «воинам» которого ведется огонь, отмечает выстрел на своем игровом поле. Затем он четко объявляет результат выстрела:

- вариант 1. "Промех!" - игрок не попал в «воина»
- вариант 2. "Ранил!" - игрок попал в «воина», но не уничтожил.
- вариант 3. "Убил!" – «воин» уничтожен.

При попадании в «противника» — на чужом поле ставится крестик, при холостом выстреле — точка.

Победителем считается тот, кто первым «победит» все 10 «воинов» противника. Проигравший имеет право попросить изучить после окончания игры у соперника игровое поле. Если проигравший находит какое-нибудь нарушение правил, то победа присуждается ему.