

Настольные игры

"Морской бой"

Двое играющих на отдельных листках бумаги отмечают по два квадрата размером 10 на 10 клеток. По сторонам этих квадратов ставятся буквы (от а до к) и цифры (от 1 до 10), так что каждая клетка (как шахматное поле) получает свое имя: а1, г6, ж3, к8... На одном из своих квадратов противники — втайне друг от друга — расставляют флоты, другой квадрат оставляют пока пустым. Флот каждого состоит из одного линкора (прямоугольник в четыре клетки), двух крейсеров (по три клетки), трех миноносцев (по две клетки), четырех подводных лодок (по одной клетке). Между собой корабли соприкасаться не могут. Тот, кому выпало начать бой, называет клетку, по которой он решил нанести удар. Его соперник должен сообщить: попал или мимо. Если попал, то получаешь право наносить удар снова, если промахнулся — ход противника. Клетки, по которым бьешь, отмечаешь точками и крестиками (попадания) на своем оставшемся пустым квадрате; постепенно вырисовывается картина расстановки сил противника. Когда твои удары поразят цель окончательно, противник обязан сообщить: убит. Кстати, стоит тут же отметить точками все клетки вокруг пораженной цели: поскольку вплотную к ней ничего не может стоять, бить по этим клеткам и не надо. Играющие в морской бой мало-помалу вырабатывают каждый свою тактику: это касается и способов расстановки кораблей, и способов поиска цели: кто любит пройтись для начала по большим диагоналям, кто прощупывает поле боя ходом шахматного коня, кто предпочитает бить наугад. Кстати, проникнув в манеру игры противника, можно действовать, так сказать, с открытыми глазами.

"Крестики-нолики"

Игра эта, пожалуй, всем известна: в квадрате из девяти клеток соперники пытаются выстроить в ряд (по горизонтали, по вертикали, по диагонали — все равно) три своих знака, крестика или нолика. Если оба играют правильно, игра заканчивается вничью. Но это теоретически — практически же победу удается праздновать не так уж редко, потому что не так уж редки оплошности кого-то из играющих.