

Schiffe versenken



Eigene Schiffe

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

2 x

2 x

2 x

2 x

Gegnerische Schiffe

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										



So wird gespielt

Deine Flotte besteht aus zwei kleinen Schiffen mit einem Kästchen, zwei Schiffen mit zwei Kästchen, zwei Schiffen mit drei Kästchen und zwei Schiffen mit vier Kästchen.

Jeder Spieler zeichnet seine Schiffe in das obere Feld seiner Vorlage.

Die Schiffe dürfen waagerecht oder senkrecht eingezeichnet werden, nicht über Eck oder diagonal!

Die Schiffe dürfen am Rand liegen, aber nicht aneinanderstoßen!

Überall wo kein Schiff ist, ist Wasser.

Nun sagt ihr abwechselnd die Koordinaten an, z.B. A - 4, wo du glaubst, dass dein Gegenspieler seine Schiffe eingezeichnet hat.

Dein Gegenspieler antwortet mit: „Wasser“, „Treffer“ oder „versenkt“. Die Antwort versenkt bedeutet, dass mit deinem Treffer alle Felder eines Schiffes getroffen wurden.

Die Treffer-Koordinaten werden in das rechte Feld der Vorlage eingezeichnet.

Wer zuerst alle Schiffe des Gegenspielers versenkt, gewinnt!