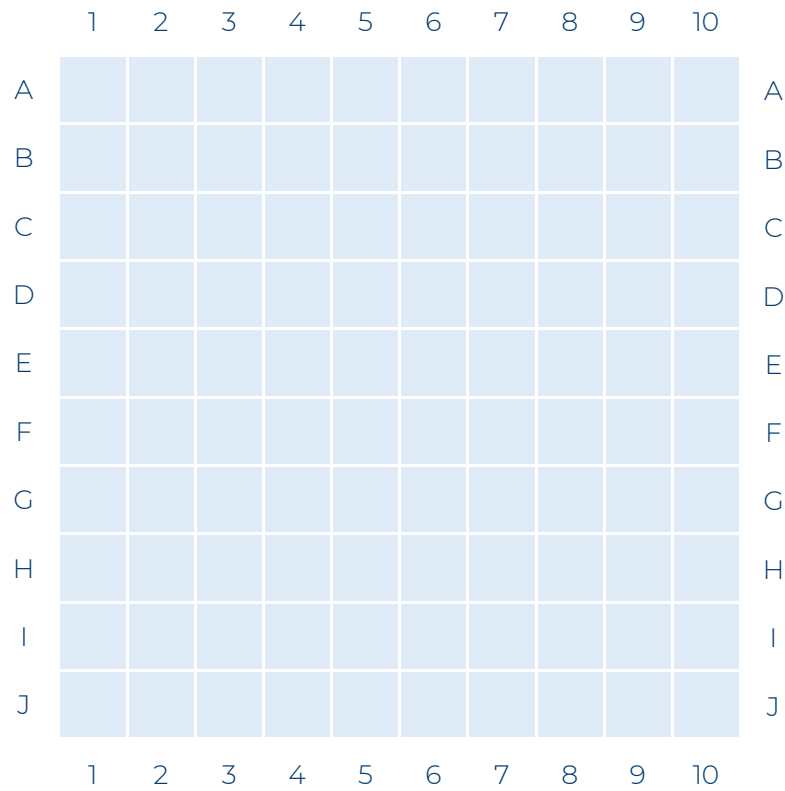
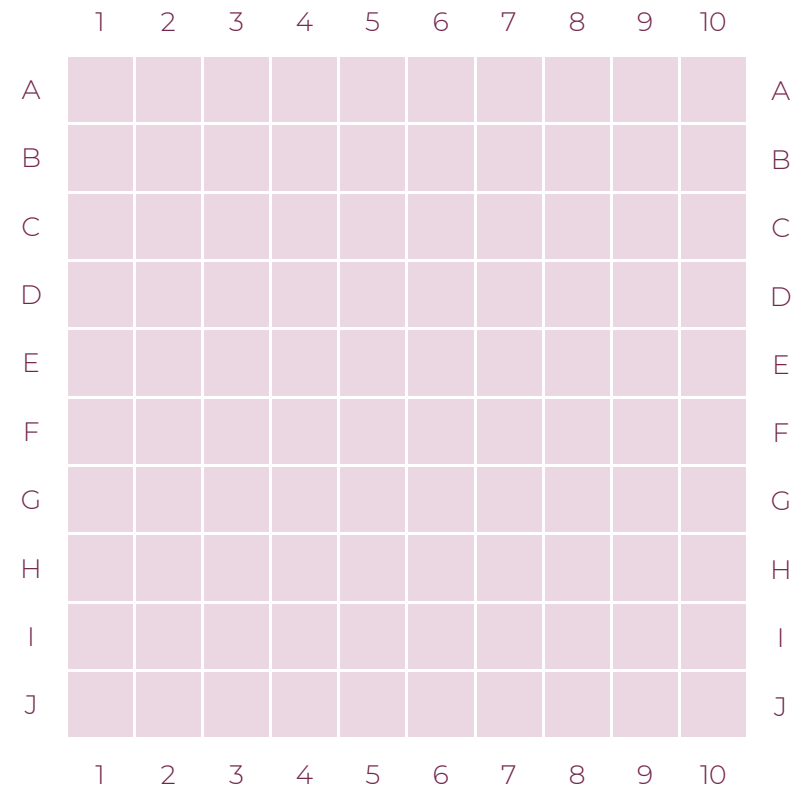


Schiffe versenken

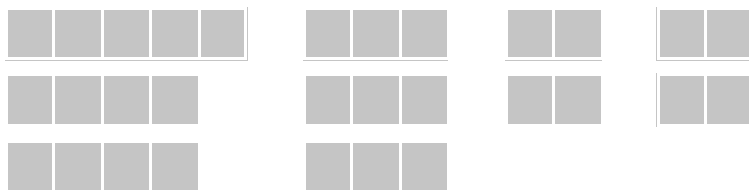
Meine Flotte



Gegnerische Flotte



Schiffe



Anleitung rückseitig

Anleitung

Vorbereitung

Im Block *Mein Flotte* trägt der Spieler, ohne dass der Mitspieler dies sieht, seine Flotte ein. Dies geschieht, indem er die unten aufgeführten 10 Schiffe von unterschiedlicher Kästchenlänge einzeichnet.

Folgende Spielregeln müssen eingehalten werden:

1. Die Schiffe dürfen nicht aneinander stoßen.
2. Die Schiffe dürfen nicht über Eck gebaut sein oder Ausbuchtungen besitzen.
3. Die Schiffe dürfen auch am Rand liegen.
4. Die Schiffe dürfen nicht diagonal aufgestellt werden.
5. Jeder verfügt über insgesamt zehn Schiffe.

Die Spielzeit beträgt normalerweise etwa 15 bis 25 Minuten.

Spielverlauf

Es wird ausgelost, wer zuerst schießen darf. Der *Schießende* gibt eine Koordinate an, auf die er feuert, zum Beispiel C3. Der *Beschossene* sieht auf seinen Plan und antwortet mit *Wasser*, *Treffer* oder *versenkt*. Ein Schiff gilt als versenkt, wenn alle Felder des Schiffes getroffen wurden. Der *Schießende* notiert dies in seinem zweiten, zu Beginn des Spiels leeren, Block *Gegnerische Flotte*. Der *Beschossene* markiert die Treffer ebenfalls, um zu sehen, wann ein Schiff versenkt ist.

Der weitere Fortgang folgt unterschiedlichen Regeln. Entweder wird abwechselnd geschossen oder so lange, bis ins Wasser getroffen wird. Es gibt auch Varianten, bei denen jeder nacheinander eine Salve von drei Schüssen abfeuern darf oder bei der jedes noch vorhandene Schiff jeweils einen Schuss pro Runde abfeuern darf. Wer zuerst alle Schiffe des Gegners versenkt hat, ist der Sieger.