



Schiffe versenken

Spielanleitung:

1. Jeder einzelne der Spieler verteilt seine Flotte so, dass die Schiffe auf der Fläche verteilt sind. Kampfgerät in vertikaler oder horizontaler Lage, ganz nach Wunsch.
2. Es wird entschieden, welcher Spieler beginnt.
3. Der Spieler, der an erster Stelle spielt, beginnt, indem er einige aus einem Buchstaben und einer Zahl bestehende Koordinaten angibt, z. B. „B 5“.
4. Der Gegenspieler überprüft die Koordinaten und teilt seinem Gegner mit, ob der Schuss getroffen hat oder nicht. Z.B. wenn das Quadrat „B 5“ von einem Schiff besetzt ist, muss er sagen: „Angeschossen!“ Wenn sich dagegen auf besagtem Quadrat kein Schiff befindet, ruft er „Wasser!“.
5. Der erste Spieler stellt einen roten Merkpapfen (angeschossen) auf seinen Radarschirm, falls der Schuss gesessen hat, oder einen weißen Merkpapfen (Wasser), falls dies nicht der Fall war. Auf diese Weise wird ein neuer Beschuss dieser Koordinate vermieden.
6. Der zweite Spieler muss einen roten Merkpapfen auf sein Schiff stellen, wenn es angeschossen ist.
7. Die Spieler setzen das Spiel abwechselnd fort. Der Spieler, der ein Ergebnis „Angeschossen“ erzielt hat, muss das Versenken des Schiffes in der nächsten Runde beenden, indem er die Koordinaten in der Nähe der ersten getroffenen Koordinate angibt. Sobald die Anzahl erforderlicher Schüsse zum Versenken des Schiffes erfüllt ist, muss der Gegner rufen: „Angeschossen und Versenkt!“. Die Anzahl erforderlicher Schüsse zum Versenken eines Schiffes ist folgende:
Kreuzer: 3 Schüsse
Zerstörer: 2 Schüsse
U-Boot: 1 Schuss
8. Derjenige Spieler gewinnt die Partie, der es erreicht, alle Schiffe seines Gegners zu versenken.



Maße: (LxBxH) 84 x 100 x 116 cm

Miete: 5,00 €/Tag