



Schiffe versenken

Von Frau Heitzmann

Alte Spiele – neu entdeckt!

Materialliste

Du benötigst:

- einen Mitspieler
- für jeden ein Stück Karopapier
- zwei Stifte

Anleitung

Malt Euch zunächst einmal jeder zweimal nebeneinander dieses Spielfeld auf:

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

Somit hat jedes Feld eine eindeutige Bezeichnung erhalten. Diese setzt sich zusammen aus dem Buchstaben und der Zahl, in dessen Reihe und Spalte sich das Feld befindet. Das grau markierte Feld heißt also F5.

Das linke Spielfeld ist Deines, dort hinein darfst Du Deine Schiffe verteilen. Du hast zur Verfügung:

- 1x vier Kästchen aneinander
- 2x drei Kästchen aneinander
- 3x zwei Kästchen aneinander
- 4x ein einzelnes Kästchen

Zeichne die Schiffe so ein, dass sie sich nicht berühren, auch nicht über Eck. Die grünen Beispiele zeigen Dir, wie es richtig ist. Die roten Schiffe darf man so nicht eintragen, da sie sich über Eck berühren.

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

Achte darauf, dass keiner auf das Blatt des anderen schauen kann. Wenn Ihr beide alle Schiffe verteilt habt, geht's los. Du sagst ein Feld an, also zum Beispiel: „E1“
Der andere schaut in seinem Feld, ob sich dort ein Schiff befindet.

Ist dort kein Schiff, sagt er „daneben“

Ist dort ein Einer-Schiff, sagt er „versenkt“

Ist dort ein größeres Schiff, sagt er „getroffen“

Bei einem Treffer trägst Du an der Stelle im rechten Spielfeld ein x ein und darfst weiterraten.

Sicher wirst Du erst mal angefangene Schiffe versenken wollen. Wenn Du also (blaues Beispiel) auf H8 getroffen hast, kannst Du probieren, ob das Schiff bei H7, H9, G8 oder I8 weitergeht. Im Beispiel oben ist es bei H9 untergegangen. Du kannst nun die beiden xx gemeinsam umranden und außen herum Pünktchen in die Felder zeichnen, denn dort kann ja kein weiteres Schiff liegen.

Wenn Du danebengetroffen hast, kennzeichne das Feld mit einem Punkt, damit Du es dort nicht noch einmal probierst.

Nun ist der andere dran und versucht, Deine Schiffe zu finden. Wer zuerst alle Schiffe des anderen versenkt hat, ist der Sieger dieser Runde.

Du kannst dieses Spiel auch mit einem Freund über Telefon spielen. Falls Dir noch etwas unklar ist, frag mal Deine Eltern, sie kennen das Spiel sicher noch aus ihrer eigenen Schulzeit.

Viel Spaß!