

Anleitung zum Schiffiversänke

2 SpielerInnen

A und B zeichnen in ihren Teich je 3 Schiffe, die über 5 Punkte gehen, 3 Schiffe, die über 4 Punkte gehen und 3 Schiffe, die über 3 Punkte gehen. Das Schiff darf auch am Ufer angelegt sein. Es ist als Linie einzuzeichnen! Siehe weiter unten die Beispiele.

B beginnt zu fragen:

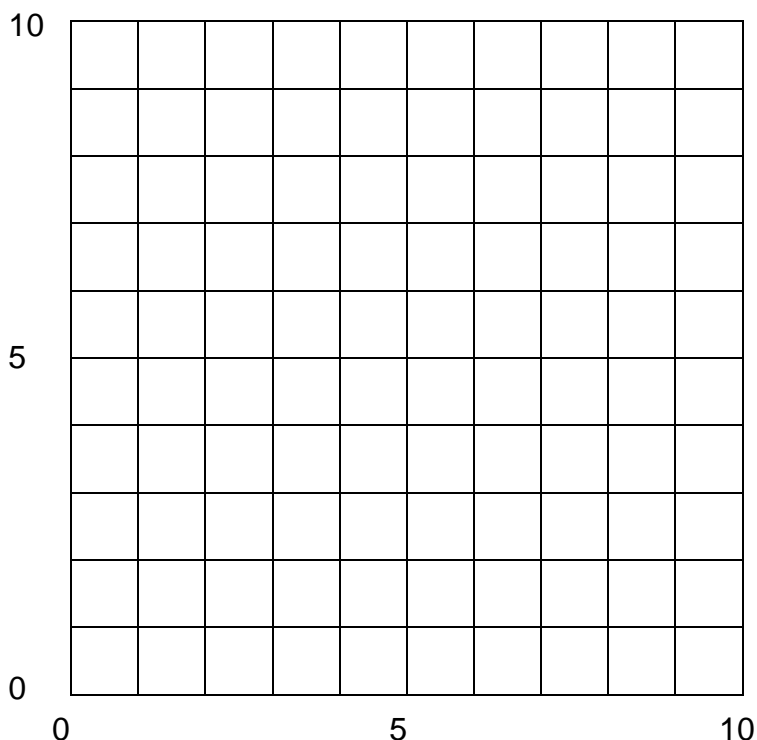
B schießt, indem er Koordinaten abfragt. Wenn er trifft, kann er weiterfragen, sonst ist A an der Reihe. (Immer zuerst die waagrechte Koordinate, dann die Senkrechte)

A kann als Antwort geben:

- Nicht getroffen
- Einen 3-er / etc angeschossen
- Einen 3-er / etc. versenkt

Natürlich führt B Buch, was er gefragt hat!

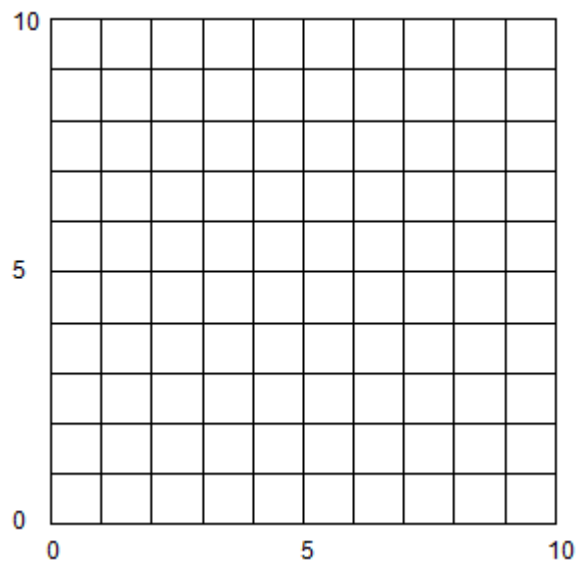
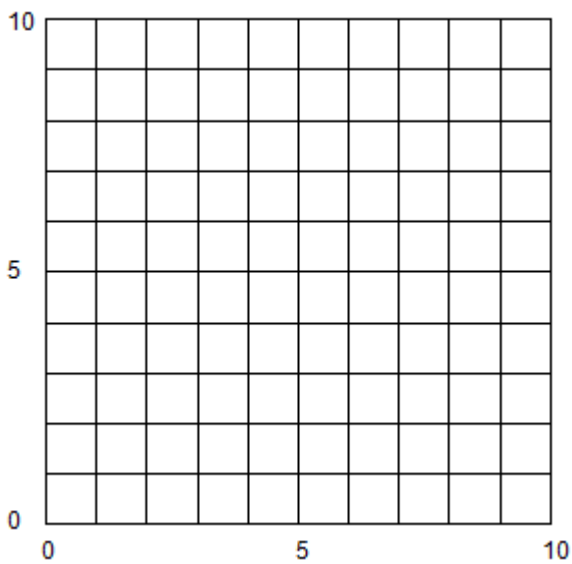
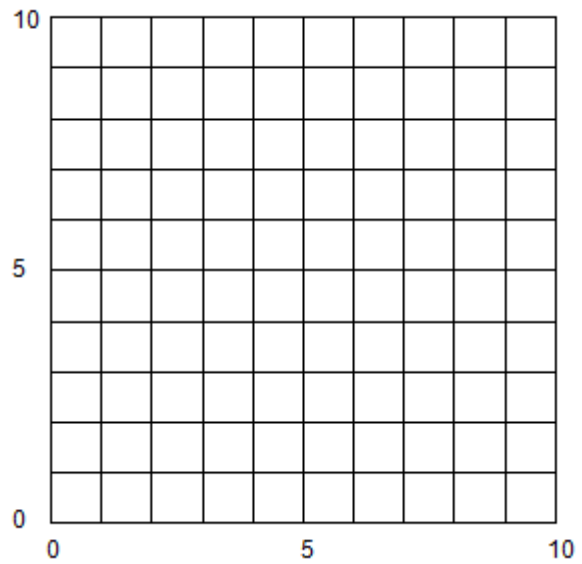
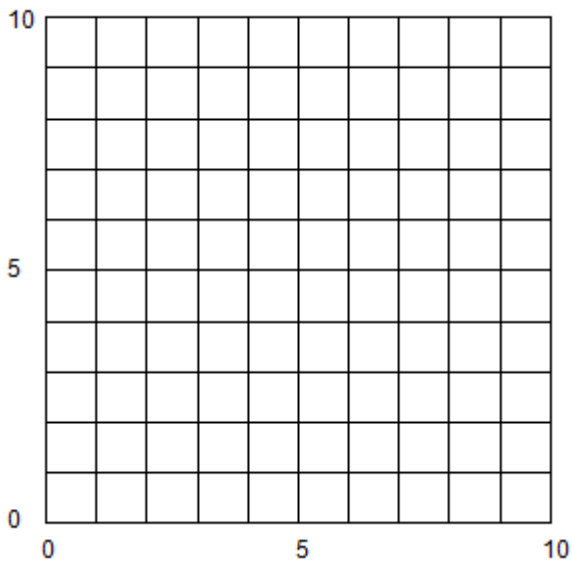
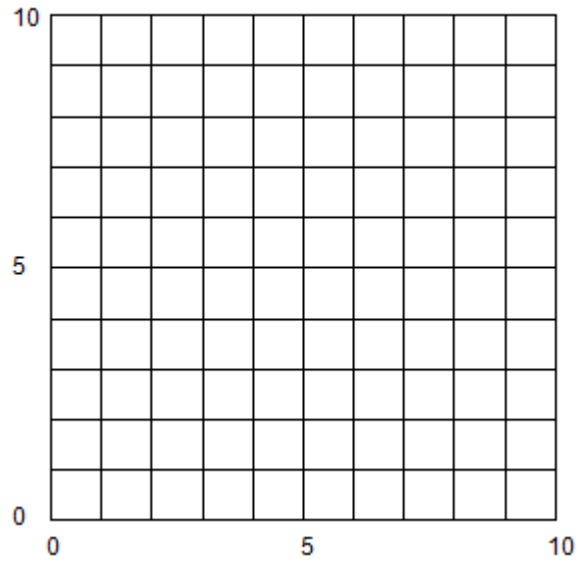
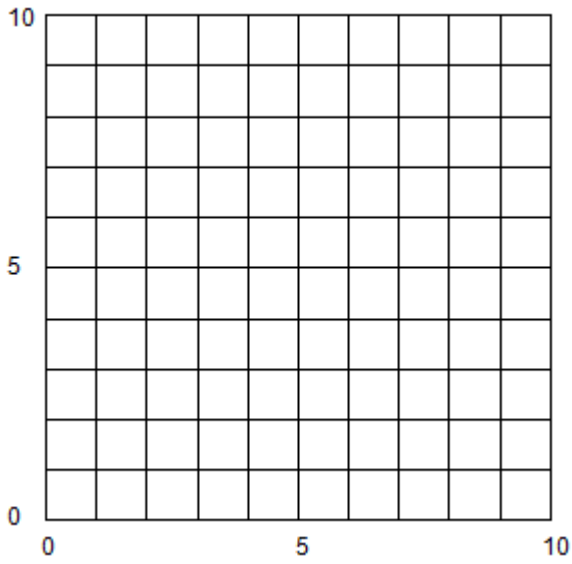
Wer zuerst alle gegnerischen Boote versenkt hat, hat gewonnen. Oder: wer nach einer gewissen Zeit mehr Schiffe versenkt hat, ungeachtet der Grösse, hat gewonnen.



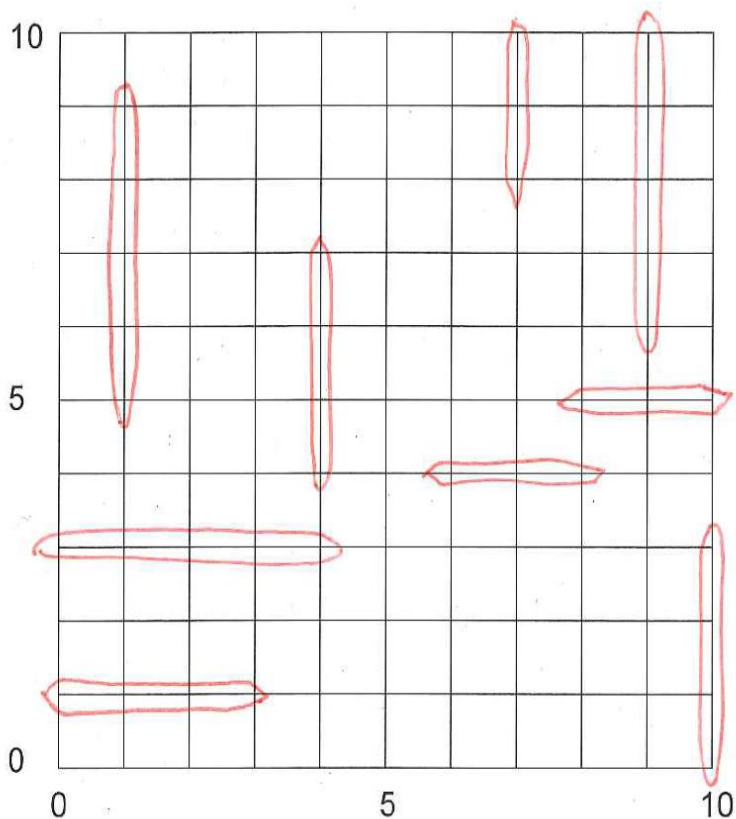
Eigener See

Fremder See

Protokolliere jeden Schuss von dir **und auch von deinem Partner/deiner Partnerin**



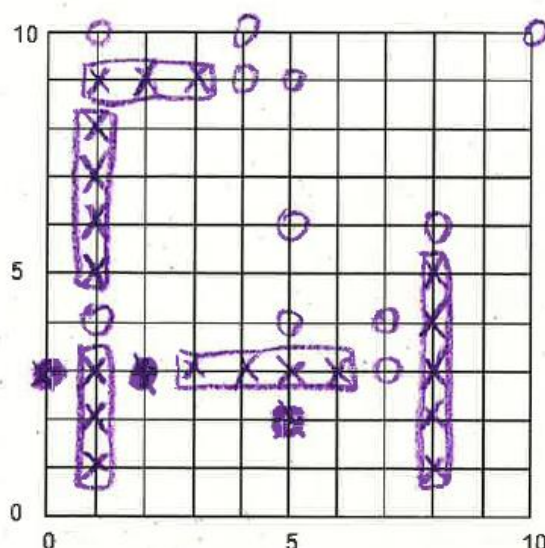
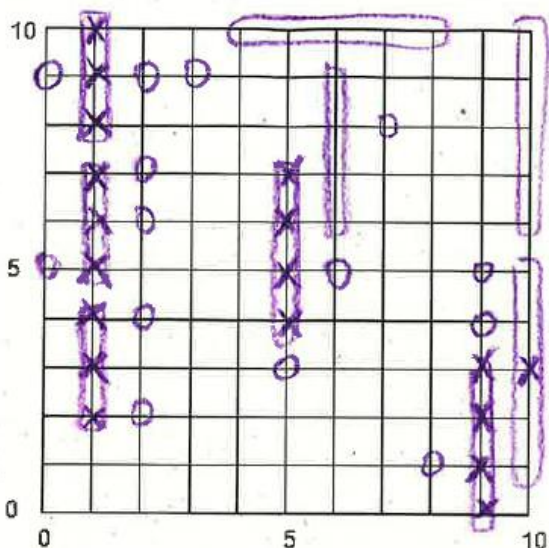
Mögliche Schiffanordnung, als Beispiel



So wird das Spiel protokolliert:

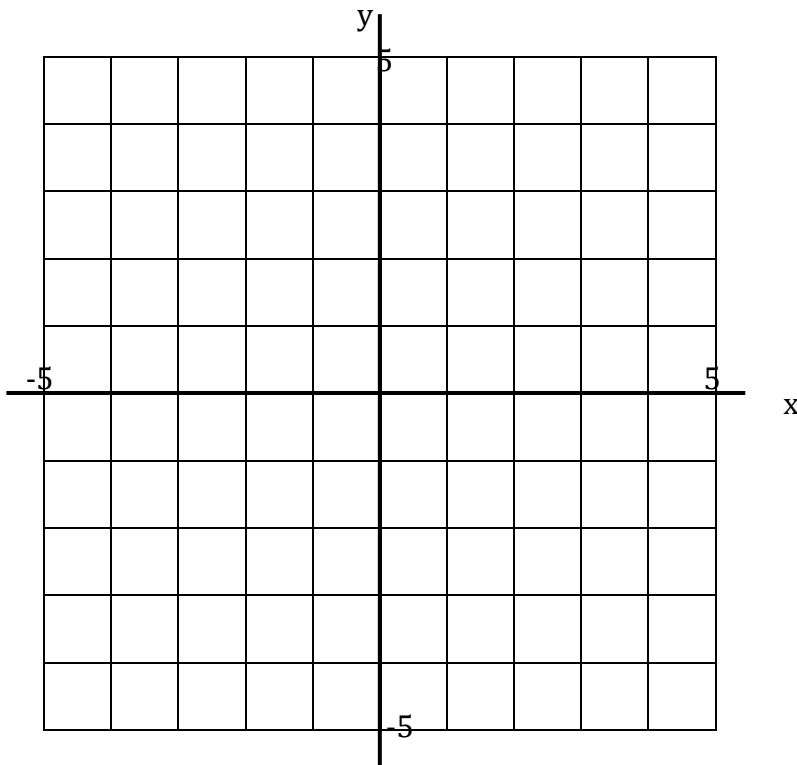
Mein See

See des Gegners



Ich setze ein Kreuz, wenn es ein Treffer ist und eine 0, wenn es kein Treffer ist. **Ich muss auch beim Partnersee protokollieren, damit ich weiss, wann ein Schiff versenkt ist.**

Das Spiel kann auch in einem Koordinatensystem von -5 bis 5 gespielt werden!



Einige Begriffe in deutsch und französisch:

Schiessen – Tիրer

Du bist am schießen – ich schieße auf -
angeschossen

Treffen – atteindre/toucher

Du hast getroffen (angeschossen)

Versenken – Couler

Das Schiff ist versenkt

Minus – moins

Koordinate : Plus 4/Minus 3

Plus – plus

Positiv - positif

Koordinaten von -5 bis +5

Eigener See

Fremder See (Partner)

Protokolliere jeden Schuss von dir **und jeden von deinem Partner, deiner Partnerin**

