

SCHIFFE VERSENKEN

Links: eigene Flotte eintragen (verdeckt für die Gegenseite). Rechts: Treffer/Fehlschüsse gegen die gegnerische Flotte protokollieren.

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

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

Schiffslegende (zum Abhaken beim Versenken):

Schiffstyp	Grösse	Anzahl	Versenkt (✓)
Schlachtschiff	5	1x	
Kreuzer	4	2x	
Zerstörer	3	3x	
U-Boot	2	4x	

SCHIFFE VERSENKEN

Ziel des Spiels

Zwei SpielerInnen platzieren ihre Flotte verdeckt auf einem 10x10-Raster und versuchen abwechselnd, die Schiffe der gegnerischen Flotte durch das Erraten der Koordinaten zu treffen und zu versenken. Wer zuerst alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, gewinnt das Spiel.

Die Flotte (klassische Regeln, 10 Schiffe)

Schiffstyp	Grösse	Anzahl
Schlachtschiff	5 Felder	1x
Kreuzer	4 Felder	2x
Zerstörer	3 Felder	3x
U-Boot	2 Felder	4x

- Platzierungsregeln: Schiffe dürfen nur waagrecht oder senkrecht liegen (nicht diagonal).
- Zwischen zwei Schiffen muss mindestens 1 freies Feld liegen (auch diagonal zueinander) - sie dürfen sich nicht berühren.

Spielablauf

1. Vorbereitung: Jede Person trägt ihre 10 Schiffe verdeckt für die Gegenseite in das eigene Raster ein (Seite „Spielfeld“, linkes Raster).
2. Schuss ansagen: Abwechselnd nennt man eine Koordinate (z. B. „D7“) auf dem gegnerischen Feld.
3. Ergebnis: Trifft der Schuss ein Schiff, ist es ein „Treffer“ - die schiessende Person darf erneut schiessen. Bei Wasser („Fehlschuss“) ist die Gegenseite an der Reihe.
4. Versenkt: Sind alle Felder eines Schiffs getroffen, gilt es als versenkt - dies wird der Gegenseite angesagt.
5. Protokoll führen: Jeder Schuss wird auf dem Trefferprotokoll (Seite 3) eingetragen - so behält man auch bei längeren Partien den Überblick.
6. Spielende: Wer zuerst alle 10 gegnerischen Schiffe versenkt hat, gewinnt die Partie.

Strategie-Tipps

- Nach einem Treffer lohnt es sich, die vier Nachbarmfelder abzusuchen, statt wahllos weiterzuschossen.
- Schiesst man zunächst nach einem Schachbrettmuster (jedes 2. Feld), lässt sich kein Schiff der Mindestgrösse 2 übersehen.
- Beim Platzieren der eigenen Flotte hilft ein unregelmässiges Muster nahe an den Rändern - vorhersehbare Formationen werden schneller gefunden.