

SCHIFFE SPIEL



Für 2 Spieler
ab 5 Jahren

Inhalt:

2 Spielboxen
16 Schiffe
120 rote Stifte
240 weiße Stifte

Ziel des Spieles:

Wer als erster Spieler alle Schiffe des Mitspielers versenkt hat, gewinnt die Partie.

Spielvorbereitung:

Als erstes erhält jeder Spieler eine Spielbox. Dann bekommt jeder 60 rote und 120 weiße Stifte und die folgenden Schiffe:

Anzahl	Typ	Länge
1	Flugzeugträger	5 Felder
1	Zerstörer	4 Felder
3	Torpedoboote	3 Felder
3	Schnellboote	2 Felder

Nun steckt jeder seine Schiffe auf beliebige Felder seiner Spielfläche, so dass der andere Spieler nicht sehen kann, wo die Boote platziert werden.

Wichtig: Die Schiffe dürfen sich niemals direkt berühren, das heißt: waagrecht oder senkrecht aneinander stoßen. Auf einem diagonal angrenzenden Feld dürfen Sie jedoch mit dem Bug oder Heck aneinander angrenzen. Man einigt sich wer beginnt und dann wird immer abwechselnd gespielt.

Spielverlauf:

Wer am Zug ist, wählt eine Koordinate (z.B. „A5“), auf die er einen Schuss abgibt und die er dem Mitspieler nennt. Nun gibt es 2 Möglichkeiten:

- Der Gegner gibt an, dass ein Schiff getroffen wurde. Dann markiert der Angreifer diesen Treffer mit einem roten Stift auf seiner Senkrecht hochgeklappten Stecktafel. Gleichzeitig markiert der Gegner diesen Treffer mit einem roten Stift auf seinem getroffenen eigenen Boot.
- Es wurde nichts getroffen. In diesem Fall stecken beide Spieler jeweils einen weißen Stift auf die betreffende Koordinate.

Wichtig: Wenn ein Spieler einen Treffer landet, mit dem er ein Boot versenkt (das heißt, der Spieler trifft das letzte Feld eines Schiffes), so muss der Gegner dies mit „Treffer - versenkt!“ angeben. Jetzt weiß der Angreifer, wie groß das versenkte Schiff gewesen ist! Solange man trifft oder versenkt, ist man weiter an der Reihe und darf weiterschießen. Erst wenn man sich einen Fehlschuss leistet und einen weißen Stift stecken muss, ist der Gegner an der Reihe!

Spielende:

Wem es zuerst gelingt alle gegnerischen Schiffe zu versenken, beendet das Spiel als Sieger seiner Flotte!