

Reise-Spiele für Freizeit und unterwegs

Schiffe versenken



Wenn Sie Zeit zum Spielen haben – im Urlaub, unterwegs, oder zuhause – aber nicht viel Platz – im Auto, Zug, Flugzeug, am Strand, in der Bar – dann sind 3M-Reisespiele einfach ideal. Sie passen in jede Tasche.

50 Spielblätter

3M

Für 2 Personen

Schiffe versenken

Ein Spiel zu zweit.

Der Angriff ist die beste Verteidigung.

Aufgabe

Die Flotte Ihres Gegners gehört auf den Grund des Meeres. Sonst landen Sie dort.

Spielregel

Jeder Spieler bringt heimlich seine Flotte in Stellung, indem er auf dem Positionsplan seine Schiffe (1 Schlachtschiff, 1 Kreuzer, 2 Zerstörer, 2 U-Boote) einzeichnet, und zwar durch Umrandung waagrecht oder senkrecht nebeneinander liegender Felder. Die Seeschlacht beginnt: abwechselnd feuern die Spieler ihre Salven ab, entsprechend der Feuerkraft ihres größten noch ungesunkenen Schiffes. Gefeuert wird, indem der Angreifer auf seinem Angriffsplan ein beliebiges Feld markiert und dem Gegner nennt (Buchstabe/Nummer). Dieser trägt in seinen Positionsplan ein X für Treffer oder O für Wasser ein. Ist die ganze Salve abgefeuert, meldet der Angegriffene alle Treffer und den Typ des getroffenen Schiffes. Der Angreifer notiert sich seine Erfolge im Angriffsplan. Er benutzt seine Schüsse, um die gegnerischen Schiffe zu lokalisieren (s. folgendes Beispiel). Jedes Schiff behält seine volle Feuerkraft bis zum Untergang, d.h. bis alle Felder des Schiffes getroffen wurden.

Gewinner

Wer die gegnerische Flotte versenkt, hat gewonnen.

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

Beispiel (Bogen des Gewinners)

Positionsplan

Die 13 Treffer »X« des Gegners haben das Schlachtschiff, den Kreuzer und beide U-Boote versenkt. Der Gewinner kann nur noch mit 3-Schuß-Salven (Zerstörer) schießen.

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

Angriffsplan

Die 49 Punkte zeigen die abgegebenen Schüsse. Mit den Zahlen lassen sich die Schiffstypen identifizieren. Beispiel: Die Fünfen (F-4 bis F-8) verraten das gegnerische Schlachtschiff.

Zum Abwechseln gibt es noch viele andere Reisespiele:
 PLASMA HEX LASSO
 TIC TAC TOE HEDRON
 SCOUT NAB

Positionsplan

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

Angriffsplan

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

Gegner

Gewinner

2 Unterseeboote
2 Schüsse

2 Zerstörer
3 Schüsse

1 Kreuzer
4 Schüsse

1 Schlachtschiff
5 Schüsse

Anzahl Schiffstypen je Flotte und Feuerkraft

Schiffe versenken