

SCHIFFE VERSENKEN

Spielmaterial

- 1 Koffer mit den Spielflächen
- 1 Trennwand
- 16 Schiffe
- 120 rote Stifte
- 240 weiße Stifte

Schmidt Spielinfo

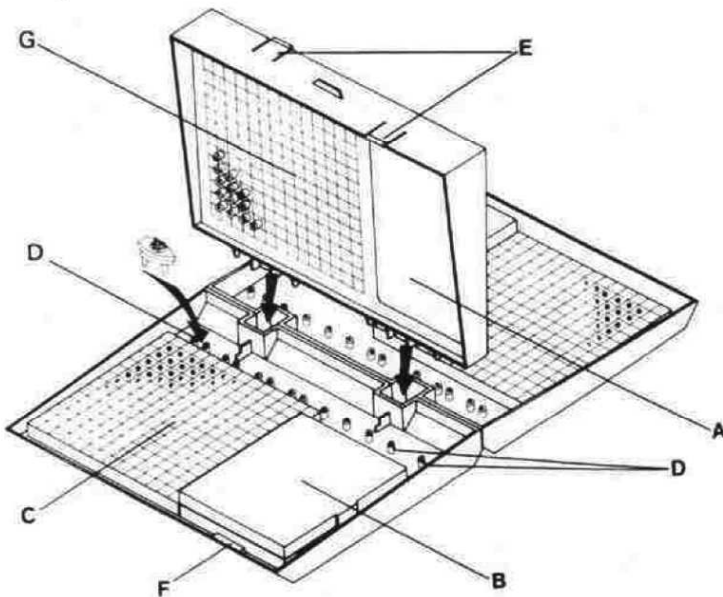
Spieltyp: Unterhaltungsspiel
 Spielerzahl: 2
 Altersempfehlung: ab 8 Jahre
 Spieldauer: ca 15 Minuten
 Können ○○○●○ Glück

Spielziel

Als erster alle Schiffe des Mitspielers versenkt zu haben.

Spielvorbereitung

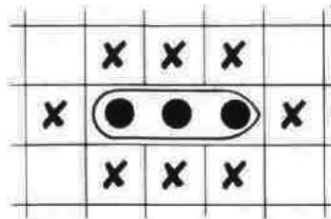
Zunächst öffnet man den Koffer, stellt ihn zwischen den beiden Spielern auf und steckt die Trennwand G in die Mitte zwischen die Spielpläne, so wie es die Abbildung zeigt:



Das Skalenfeld A muß sich also auf der rechten Seite der Trennwand befinden. Dann erhält jeder Spieler 120 weiße und 60 rote Stifte und legt diese in den dafür vorgesehenen Behälter B neben dem Spielplan. Die Schiffe verteilt man so an die beiden Spieler, daß jeder die folgende Anzahl erhält:

Anzahl der Schiffe	Schiffstyp		Größe (Länge)
1	Flugzeugträger	●●●●●	5 Felder
1	Zerstörer	●●●●	4 Felder
3	Torpedoboot	●●●	3 Felder
3	Schnellboot	●●	2 Felder

Dann steckt jeder Spieler seine Schiffe - für den anderen Spieler nicht sichtbar - auf beliebige Felder seines Spielplans C, wobei er sich nur an folgende Regel halten muß: Schiffe dürfen sich niemals **direkt** (das heißt: waagrecht oder senkrecht) berühren. Das folgende Beispiel zeigt, daß auf den mit „X“ gekennzeichneten Feldern keine Schiffe angrenzen dürfen:



Jetzt einigt man sich noch, welcher Spieler beginnt. Danach sind die beiden Spieler immer abwechselnd an der Reihe.

Spielverlauf

Wer am Zug ist, wählt eine Koordinate (= den Schnittpunkt der Buchstabenreihe und der Zahlenspalte) auf seinem Spielplan G -z.B. „A 5“ - und sagt diese dem Mitspieler. Auf dieses Feld ist somit ein Schuß abgegeben worden. Der Mitspieler prüft jetzt, ob eines seiner Schiffe getroffen wurde und sagt dann „daneben geschossen“ oder „Treffer“.

Der Spieler, der den Schuß abgegeben hat, markiert das betreffende Feld auf seinem Plan G

- mit einem **roten** Stift, sofern ein Treffer erzielt wurde, oder
- mit einem **weißen** Stift, sofern er nichts getroffen hat. Der Mitspieler markiert die Treffer auf seinem Plan C ebenfalls mit roten Stiften, so daß er immer weiß, welche seiner Schiffe bereits getroffen wurden.

Landet ein Spieler einen Treffer, mit dem er ein Boot **versenkt** (das heißt, alle Felder, die von einem Schiff besetzt werden, sind getroffen worden), so muß der Mitspieler dies mit „Treffer und versenkt“ angeben. Aufgrund der Größe weiß man dann auch gleich, um welches Schiffes sich gehandelt hat.

Solange man trifft bzw. versenkt, darf man sofort weiterschießen. Erst wenn man einen Fehltreffer landet und einen weißen Stift stecken muß, ist der Mitspieler an der Reihe.

Ein Tip: Hat man ein Schiff versenkt, dann sollte man sofort die direkt angrenzenden Felder mit weißen Stiften belegen, da sich dort keine gegnerischen Schiffe befinden können!

Spielende

Wer zuerst alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, beendet und gewinnt das Spiel.

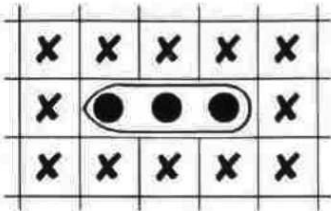


SCHIFFE VERSENKEN

Spielvarianten

(1) **Einfache Variante:** Bei dieser Spielvariante dürfen die Schiffe anfangs nur so aufgebaut werden, daß sie weder **direkt** noch **diagonal** an andere Schiffe anstoßen.

Beispiel: Auf den mit „X“ gekennzeichneten Feldern dürfen keine Schiffe plaziert werden.



(2) **Schwierige Variante:** Die weißen Stifte bleiben ganz aus dem Spiel; nur die Treffer werden mit roten Stiften markiert. Bei dieser Variante spielt das Gedächtnis eine große Rolle, denn man muß sich genau merken, auf welche Felder man bereits erfolglos geschossen hat, will man nicht nochmals dieselben Felderbeschießen.

Spielabbau

Die Schiffe werden auf die dafür vorgesehenen Stützen D gesteckt, wie es in der Abbildung gezeigt wird.

Die roten und weißen Stifte bewahrt man in den Behältern B auf, die dann mit ihren Deckeln geschlossen werden. Als nächstes wird die Trennwand auf eine Seite des Koffers gelegt, so daß eine Lasche E in den Schlitz Feinrastet. Dann klappt man die andere Hälfte des Koffers auf die Trennwand, und die zweite Lasche Erastet in den Schlitz Fein. Nun ist der Koffer geschlossen.

