

Schiffe versenken



Der Duellspiel-Klassiker für 2 Spieler von 6 - 99 Jahren.

Illustration: Sandra Kretzmann

Redaktion: Annemarie Wolke

Spielinhalt

2 magnetische Spielpläne, 10 magnetische Bootplättchen in 2 Farben, 2 abwischbare Stifte, 1 Lämpchen, 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer zuerst alle Boote des Gegners entdeckt hat, gewinnt das Spiel.

Vor dem ersten Spiel:

Brecht die Magnete (Bootplättchen) vorsichtig aus den Tableaus heraus und werft die Reste weg.

Spielvorbereitung

Legt je einen Spielplan in den Deckel und den Boden der Dose. Ein Spieler bekommt den Deckel, der andere den Boden. Nehmt euch jeweils einen Stift und die fünf Bootplättchen, die farblich zum großen Schwimmbad auf eurem Spielplan passen (1x 1er-Boot, 2x 2er-Boot, 2x 3er-Boot).

Dann verteilt jeder Spieler geheim die fünf Bootplättchen auf den Feldern seines linken, größeren Schwimmbads.

Dabei gelten folgende Regeln:

- Auf einem Feld darf nie mehr als ein Bootplättchen liegen.
- Ordnet die Bootplättchen senkrecht oder waagrecht an, nicht diagonal.
- Zwischen den Plättchen muss mindestens ein Feld frei sein.

Richtig!



Falsch!



Spielablauf

Ihr spielt abwechselnd. Wer zuletzt in einem Boot gepaddelt ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngere Spieler.

Das Duell beginnt! Versuche, die Boote deines Mitspielers zu finden. Nenne ein Feld, auf dem du ein Boot deines Mitspielers vermutest. Benenne dazu die Spalte (Farbe des Sonnenschirms) und die Zeile (Nummer auf dem Startblock), z.B. „Rot 4“.

Dein Mitspieler muss antworten, ob sich auf diesem Feld ein Boot oder ein Teil eines Bootes befindet oder nicht.

• Hast du ein Boot deines Mitspielers getroffen?

Super! Markiere das entsprechende Feld in dem kleinen Schwimmbad auf der rechten Seite deines Spielplans. Male dafür mit dem Stift ein Kreuz auf das Feld.

Du bist gleich noch einmal dran. Der Mitspieler markiert den getroffenen Teil des Bootes ebenfalls mit einem X direkt auf dem Bootplättchen.

• War es kein Treffer?

Schade. Markiere das Feld mit einem Kreis.

Nun ist dein Mitspieler an der Reihe.



Ein Spieler muss ansagen, wenn eines seiner Boote komplett entdeckt wurde, also das komplette Bootplättchen mit Kreuzen markiert wurde. Dann nimmt er das Bootplättchen vom Spielplan runter.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Boote des Mitspielers entdeckt hat und damit gewinnt.

Denkt nach dem Spiel daran, die Spielfelder mit dem beiliegenden Lämpchen wieder abzuwischen.