Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder
Aufbaugruppe Sirius Köln

Schiffe versenken

Das spielt könnt Ihr auch per Telefon oder über Messenger wie Signal, WhatsApp etc. spielen: Malt Euch ein Spielfeld - die Seekarte - auf oder druck es Euch aus. Ihr könnt natürlich auch die Zahl der Spalten oder Zeilen verändern. Die eine Karte ist für Eure Schiffe, die andere für die des Mitspielers.

Positioniert Eure Schiffe, aber beachtet folgende Regeln:

- der Mitspieler / die Mitspielerin darf die Schiffe nicht sehen
- Schiffe nicht diagonal einzeichnen
- Schiffe dürfen sich nicht berühren, auch nicht an einer Ecke.

Ein Spieler / eine Spielerin fängt an - hier könnt Ihr Euch abwechseln. Nennt die Koordinaten, wohin geschossen werden soll, z.B. B3.

Ist dort kein Schiff, sagt Spieler 2 / Spielerin 2 „Wasser“. Dann ist Spieler 2 / Spielerin an der Reihe.

Wurde doch ein Schiff getroffen, sagt der Spieler 2 / Spielerin 2 „Treffer“. Dann darf Spieler 1 / Spielerin 1 noch einmal schießen. Wurde das Schiff komplett versenkt, heißt es „Treffer versenkt“.

Ihr solltet Euch in die zweite Karte eintragen, wohin ihr geschossen habt, z.B. mit einem Punkt für Wasser und einem Kreuz für einen Treffer.

Die Seekarte

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									
J									
K									
L									
M									
N									

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									
J									
K									
L									
M									
N									

Eure Schiffe

1 „Fünfer“, 1 „Vierer“, 2 „Dreier“ und 2 „Zweier“: Auch hier könnt Ihr variieren