



SPIEL: Schiffe versenken

Mathematik Raum und Form E1 7

- ① Suche dir eine/n Spielpartner/in und spielt gemeinsam eine Runde Schiffe versenken.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler „versteckt“ seine Flotte auf dem oberen Spielfeld vor seinem Gegner. Derjenige, der zuerst alle Schiffe des Gegners komplett getroffen und versenkt hat, gewinnt. Die sieben Schiffe, die unter deinem Kommando segeln, sind unten abgebildet.

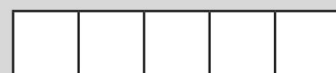
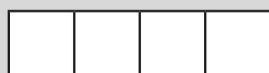
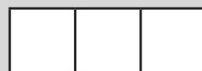
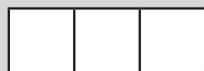
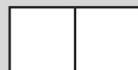
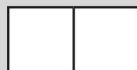
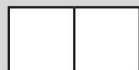
Einsetzen der Schiffe

Die sieben eigenen Schiffe müssen vor Spielbeginn so eingesetzt werden, dass sie sich weder waagrecht noch senkrecht berühren – sie dürfen also nicht an einer Kante angrenzen, diagonales Berühren über Eck ist erlaubt. Sind alle Schiffe eingesetzt, kann die Seeschlacht beginnen.

auf Felder schießen

Auf ein bestimmtes Feldfeuerst du, indem du zunächst die an der waagrechten Achse angebrachte Zahl nennst und anschließend die an der senkrechten Achse. Wenn du ein feindliches Schiff triffst, bist du sofort noch einmal an der Reihe – auch mehrmals hintereinander. Nach einem Fehlschuss ist der andere Spieler dran.

Deine Flotte



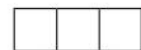


SPIEL: Schiffe versenken

Mathematik Raum und Form E1 7

Spielfeld mit eigenen Schiffen

13														
12														
11														
10														
9														
8														
7														
6														
5														
4														
3														
2														
1														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	



Spielfeld mit abgefeuerten Schüssen
und eigenen Treffern

13														
12														
11														
10														
9														
8														
7														
6														
5														
4														
3														
2														
1														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	

