



# 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 hinter- einander. Nach einem Fehlschuss ist der andere Spieler dran.

**Deine Flotte**

The diagram shows seven ships of different sizes and orientations on a grid. The ships are: a 1x1 ship, a 2x1 ship, a 2x1 ship, a 3x1 ship, a 3x1 ship, a 4x1 ship, and a 4x1 ship. The ships are arranged in a pattern that avoids touching horizontally or vertically.



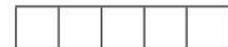
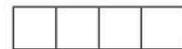
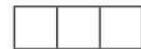


# SPIEL: Schiffe versenken

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	

