

Zasady gry w statki

- Przygotuj dwa diagramy. Na jednym z nich umieść 4 statki jednomasztowe (oznaczone na diagramie jedną kratką), 3 statki dwumasztowe (oznaczone dwoma kratkami), 2 statki trójmasztowe i 1 statek czteromasztowy. Nie pokazuj swoich diagramów przeciwnikowi.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

- Gra polega na trafieniu we wszystkie statki przeciwnika, czyli odgadnięciu ich położenia. Gracze „strzelają” na przemian, podając pozycję, np. A7. Jeśli jest tam umieszczony statek, przeciwnik odpowiada: „trafiony”, jeśli strzał jest niecelny, odpowiedź brzmi: „pudło”.
- Do „zatopienia” statku jednomasztowego wystarczy jeden celny strzał, aby zatopić dwumasztowiec, trzeba celnie trafić dwa razy, aby zatopić trójmasztowiec – trzy razy, czteromasztowiec – cztery razy.
- Gracz strzela tak długo, aż popełni błąd. Wtedy zaczyna strzelać przeciwnik.
- Każdy strzał należy zaznaczyć na pustej planszy: kropką (lub krzyżykiem), jeśli jest to strzał niecelny, kolorem – jeśli strzał jest celny.
- Grę wygrywa ten zawodnik, który najszybciej zatopi wszystkie statki przeciwnika.

Powodzenia! ☺