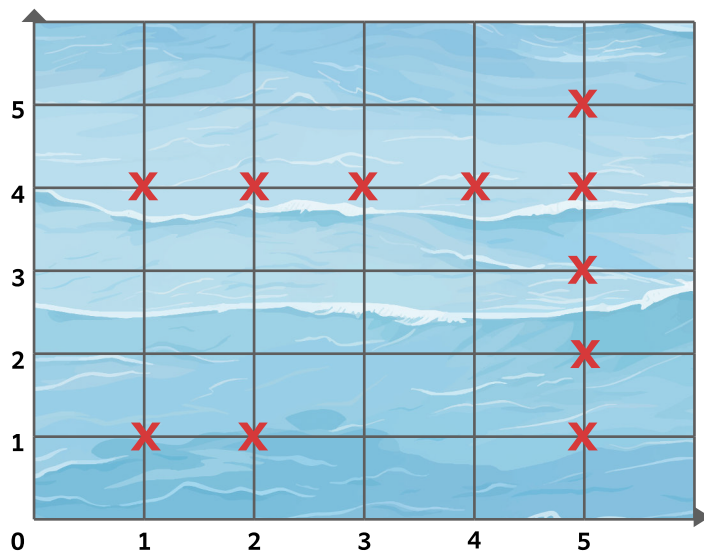
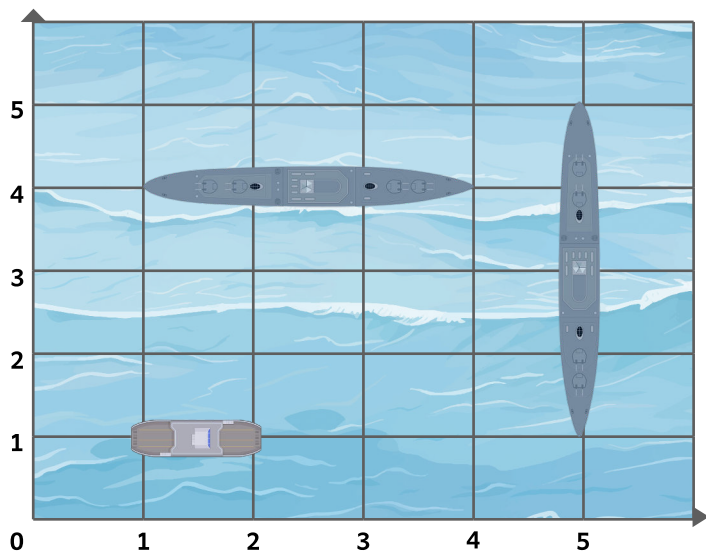


Træn koordinatsystemet

Sænke slagskibe



Spillevejledning

Antal spillere: 2

Du skal bruge: 1 x saks, 1 x blå farveblyant, 1 x rød farveblyant.

Start med at klippe skibene ud. Begge spillere skal have tre skibe - en af hver, én spilleplade til sig selv og en lille spilleplade af modstanderens spilleplade.

Før spillet begynder skal hver spille placere de tre skibe et valgfrit sted på pladen. De må ikke være placeret oven på hinanden. Skibene skal enten ligge vandret eller lodret. Skibene skal ikke ligge i felterne, men oven på stregerne og dermed gå gennem flere punkter.

Nu kan spillet starte. Spiller 1 nævner det punkt f.eks. (3 , 4) i modstanderens hav, som der skal rammes. Hvis der ligger et skib, siger modstanderen: "ramt!", for at fortælle at et skib er blevet ramt. Det må ikke afsløres hvor stort skibet er, eller i hvilken retning skibet ligger. Skibet er først sænket, når alle de felter, som skibet ligger på, er ramt. Når alle felterne på ens skib er ramt, skal man sige "sunket!". Rammer man forbi, skal spilleren sige "Plask!". Herefter er det spiller 2 til at skyde. Hver spiller har ét skud i hver runde.

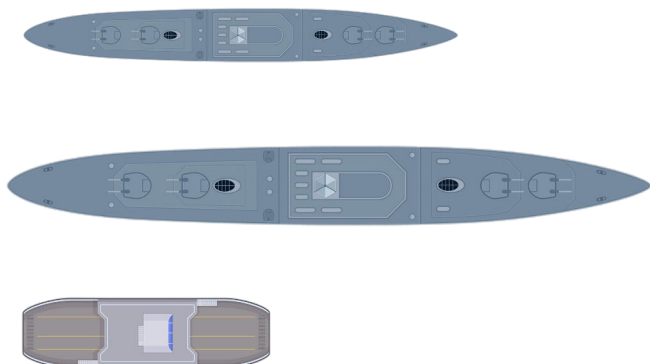
For at holde styr på hvilke punkter, man har sagt, får hver spiller en lille spilleplade af modstanderens spilleplade. Her skal man sætte et rødt kryds, hvis punktet man skød efter ramte et skib og et blå kryds, hvis punktet man skød efter, ikke ramte et skib.

Vinderen er den spiller, der først får sænket alle modstandernes skibe,

Træn koordinatsystemet

Sænke slagskibe 3

Sådan spilles der:



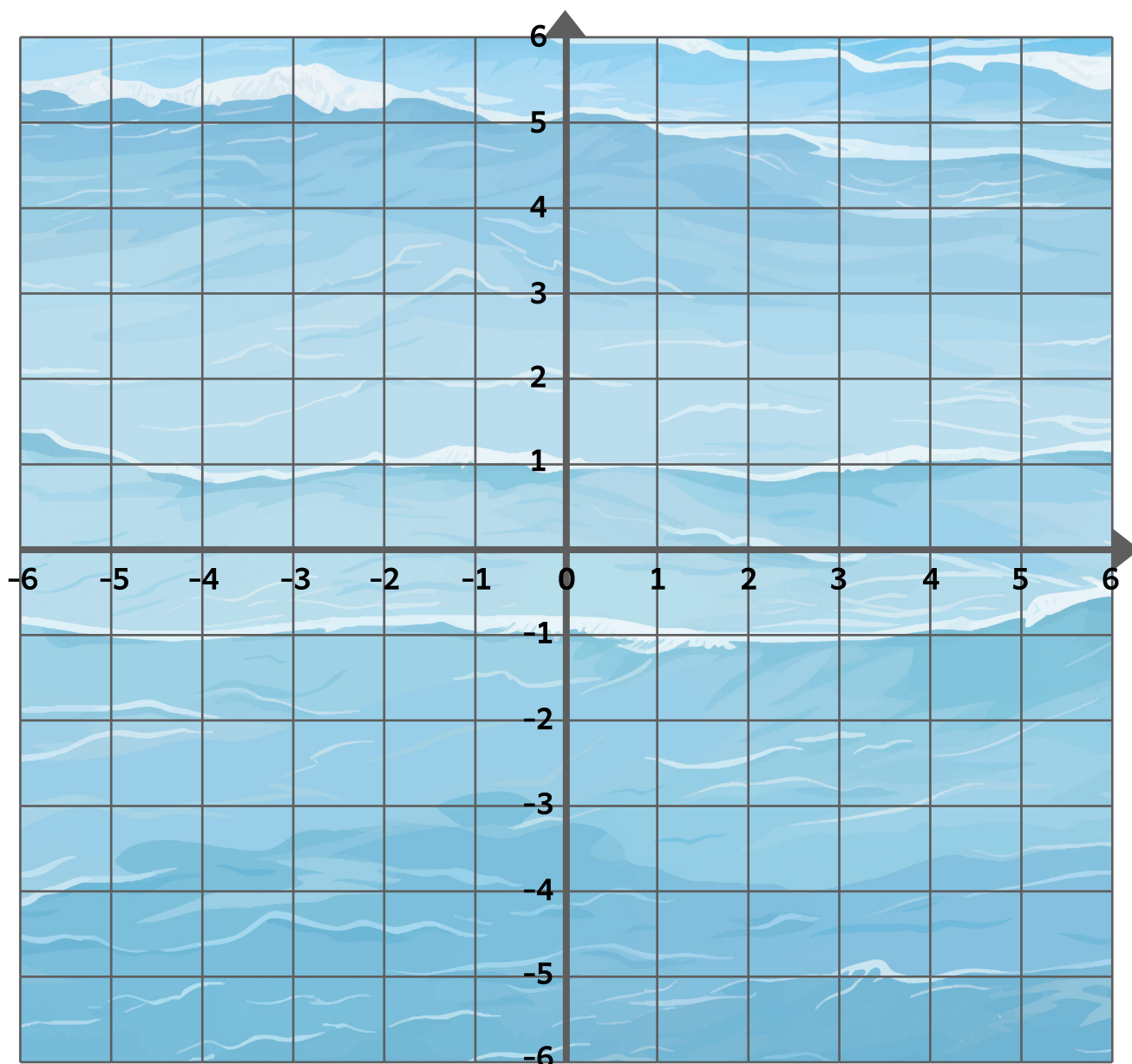
Skiftevis skal I sige et punkt, som I gerne vil ramme på modstandernes plade. Feks. (4 , 5)

Er der et skib, skal man sige "ramt!"

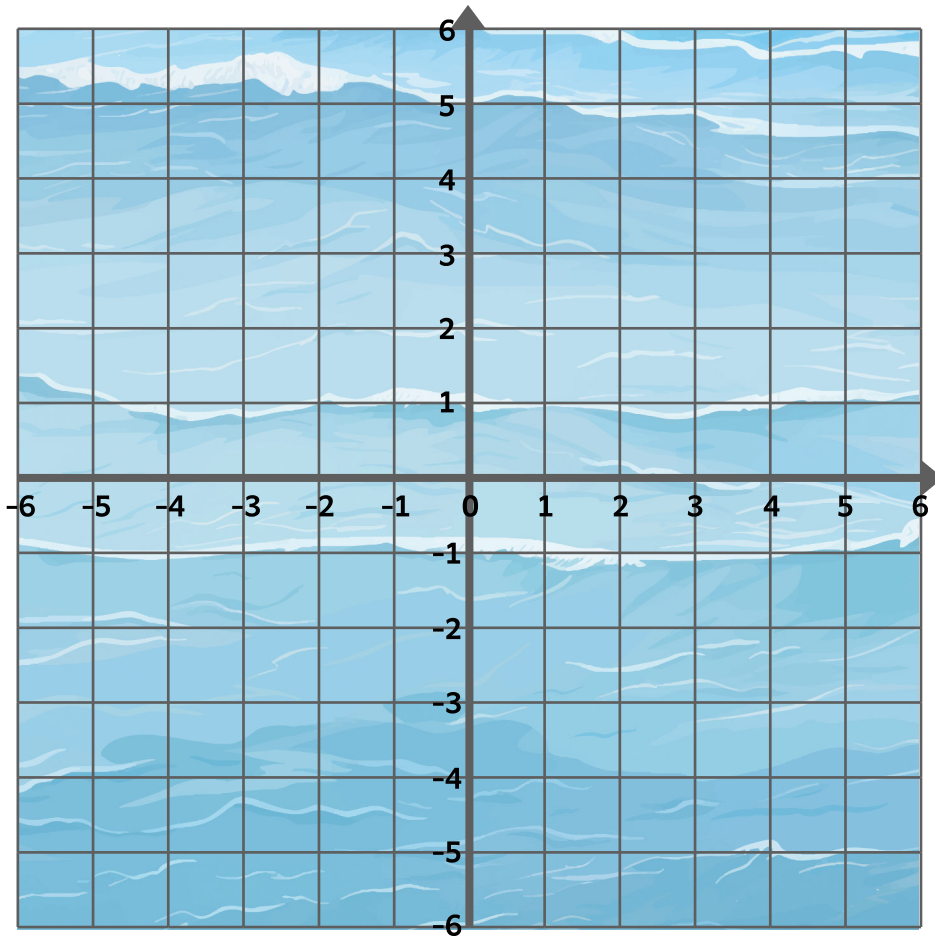
Er der ikke et skib, skal man sige "plask!"

Er alle felter ramt og skibet er sunket, skal man sige "sunket!"

Vinderen er den, der først får sunket alle modstanders skibe.



Modstanderens spilleplade



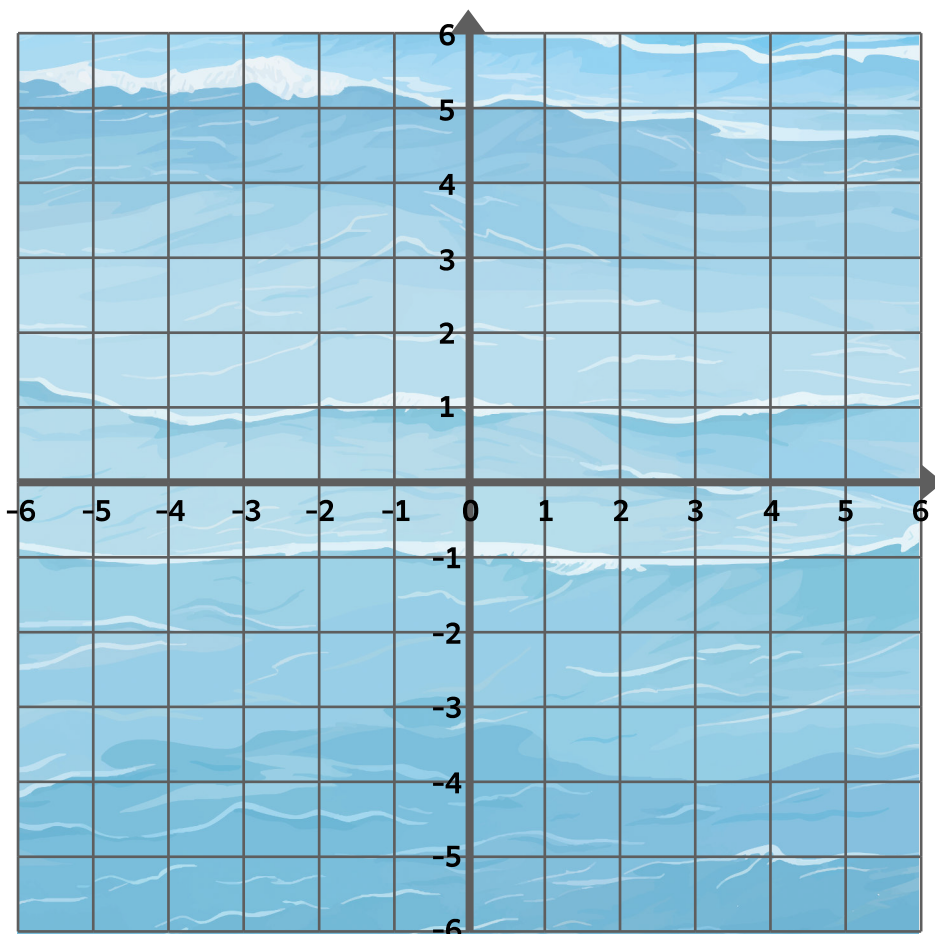
Sæt et rødt kryds på punktet, hvis du rammer et skib.



Sæt et blåt kryds på punktet, hvis du **ikke** rammer et skib.

© legoglektie.dk

Modstanderens spilleplade



Sæt et rødt kryds på punktet, hvis du rammer et skib.



Sæt et blåt kryds på punktet, hvis du **ikke** rammer et skib.

© legoglektie.dk