

ROZGRZEJ Mozg ZG



I ZAGRAJ W STATKI

1. Celem gry w statki jest jak najszybsze zatopienie statków przeciwnika, ale również ochrona własnych okrętów
2. Na planszy po prawej stronie gracz zaznacza swoje statki, a na planszy po stronie lewej statki przeciwnika
3. Rozmieszczenie statków na planszy - Statki można rysować zarówno w pionie, jak i poziomie - Statki nie mogą się stykać ze sobą (ani rogami, ani bokami) Do rozmieszczenia na planszy mamy: - 4 jednomasztowce (czyli statki na jedną kratkę) - 3 dwumasztowce (statki na dwie kratki) - 2 trzymasztowce (statki na trzy kratki) - 1 czteromasztowiec (statek na cztery kratki)

Można zaproponować własną (inną niż powyżej) flotę. Ważne jednak, aby ich liczba (kratki) w przypadku graczy była taka sama. Można zmienić np. na 1 statek na 6 kratek, 2 statki na 5 kratek itd. Rozmieszczenie ich na planszy do gry w statki jest dowolne. Należy tylko pamiętać o powyższych zasadach.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Osoba rozpoczynająca podaje pole, w które celuje u przeciwnika np. B-6. Przeciwnik sprawdza, czy w tym miejscu znajduje się okręt (lub jego część). Gdy gracz trafi, przeciwnik mówi „trafiony”. Jeśli jednak się nie uda, mówi „pudło”. Gracz rozpoczynający rozgrywkę na swojej planszy zaznacza w następujący sposób swój ruch: - kropką, gdy jest pudło - krzyżykiem, gdy okręt został trafiony W przypadku trafienia jednomasztowca, czyli statku o wielkości jednej kratki, przeciwnik mówi: „trafiony zatopiony”.

Jeśli z kolei będzie to część statku np. dwumasztowego, to najpierw mówi „trafiony niezatopiony”, a dopiero gdy zatopiony zostanie cały statek, mówi „trafiony zatopiony”, gdy trafienie będzie na polu bez statku, pada hasło „pudło”. W zależności od ustaleń przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy ma do dyspozycji podczas swojej rundy jeden lub trzy strzały następujące po sobie.

Wygrywa ta osoba, która pierwsza zatopi wszystkie statki przeciwnika.

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									

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									
