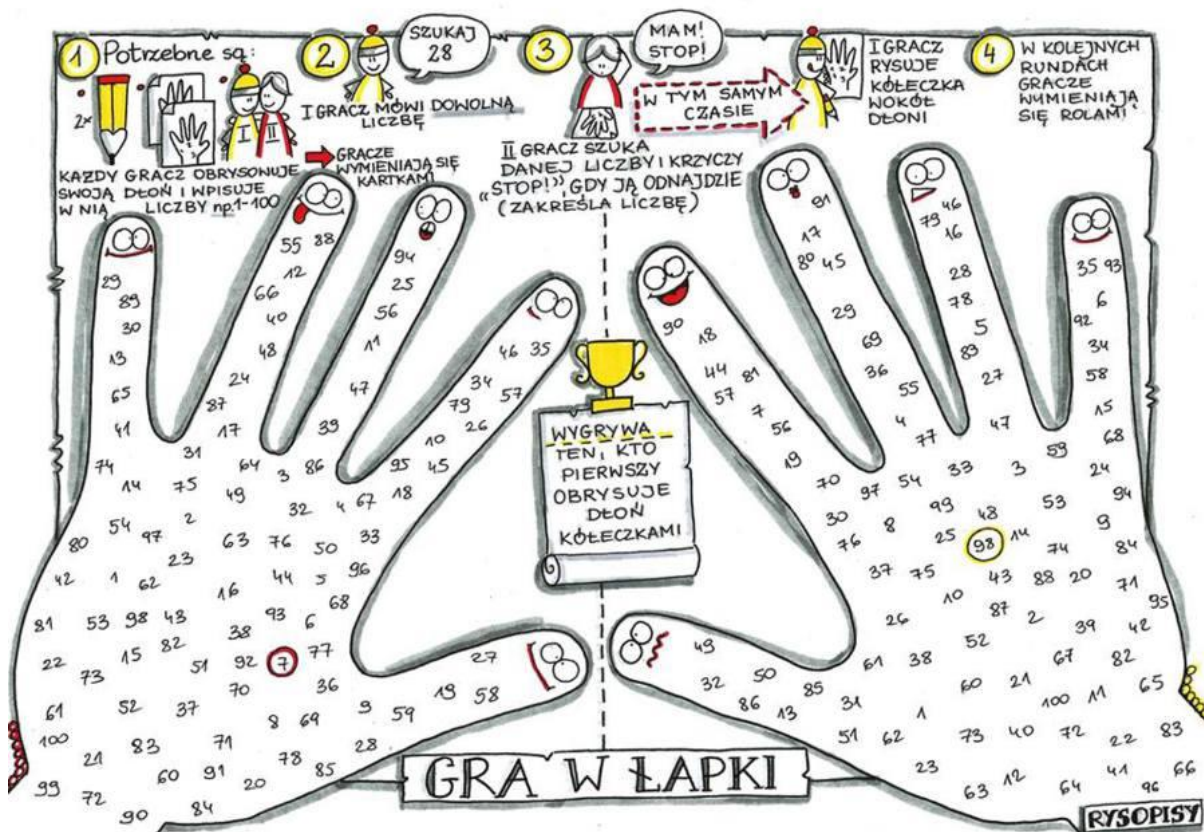


GRY W PARACH

1. Gra w łapki –

Potrzebujesz 2 graczy -odrysujcie na kartce swoją dłoń. Następnie każdy wpisuje liczby od 1 do 100. Plansza jest gotowa. Wymieniacie się planszami. 1 gracz mówi dowolną liczbę od 1 do 100. 2 gracz szuka danej liczby i mówi „STOP”, gdy ją odnajdzie i zakreśla tę liczbę.

W tym samym czasie gracz numer 1 (ten który podawał liczbę) rysuje małe kółeczka wokół dłoni, na swojej kartce. Gdy usłyszy „STOP” od partnera przerywa rysowanie kółeczek. Potem zmiana ról. Wygrywa ten, kto pierwszy obrysuje małymi kółeczkami dłoń dookoła.



3. Statki –

Gra jest przeznaczona dla dwóch graczy, każdy z nich rysuje na swojej kartce dwie mapy o wielkości 10 na 10 pól. Na jednej mapie będzie rozmieszczał swoje statki na drugiej będzie zaznaczał oddane strzały i ewentualne trafienia u partnera. Każdą mapę opisuje się z góry literami od A do J i z boku liczbami od 1 do 10.

Każdy z graczy na początku gry otrzymuje do rozmieszczenia jeden pięciomasztowiec, jeden czteromasztowiec, dwa trójmasztowce, dwa dwumasztowce oraz dwa jednomasztowce. Ilość masztów statku określa ile zajmuje on kratek na mapie. Statki można dowolnie ustawiać, obracać i wyginać z zachowaniem zasad że każdy maszt jednego statku musi stykać się z jego kolejnym masztem ścianką boczną (nie może łączyć się na ukos) oraz dwa statki nie mogą "dotykać" się ani ukosem ani żadnym bokiem masztu.

Poniżej przedstawiamy przykładowe poprawne rozmieszczenie floty na mapie (dla ułatwienia każdy statek podpisałismy posiadanymi ilościami masztów):

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

ZASADY GRY:

Po rozstawieniu swoich statków następuje właściwa rozgrywka. Gracze na przemian oddają strzały określając koordynaty poprzez podanie współrzędnych poziomych i pionowych.

Gracz oddaje strzał w pole D-6.

Drugi gracz nazwijmy go broniącym się ,określa czy nastąpiło trafienie:

- jeśli nie został trafiony żaden statek - odpowiada "PUDŁO";
- jeśli został trafiony statek, ale posiada jeszcze nie trafione maszty, odpowiada "TRAFIONY";
- jeśli został trafiony jednomasztowiec lub nastąpiło trafienie w ostatni sprawny maszt statku (inaczej mówiąc statek trafiony nie ma już nie trafionych masztów) odpowiada "TRAFIONY ZATOPIONY!"

Gracz strzelający odpowiednio zaznacza na swojej drugiej mapie pudła stawiając kropkę . lub trafienia stawiając krzyżyk x.

Gdy statek zostanie "trafiony i zatopiony" gracz strzelający obrysowuje dokoła kreską wszystkie maszty trafionego statku.

Gracz broniący również na swojej mapie ze statkami odznacza wszystkie trafienia i strzały niecelne przeciwnika.

Po oddanym strzale role się zmieniają i gracz broniący się do tej pory oddaje strzał, a strzelający się broni.

Gracze oddają po jednym strzale na przemian, wygrywa gracz który zatopi całą flotę przeciwnika jako pierwszy.

Istnieje wiele odmian gry, najczęstsze to wprowadzanie do gry różnej ilości i wielkości statków, np. po jednej sztuce statku każdego rodzaju, czyli jeden pięcio, cztero, trój, dwu i jedno masztowiec.

Inną opcją gry jest powiększenie mapy do rozmiarów 20 na 20 pól (aby gra miała nadal sens i była interesująca zaleca się zwiększenie ilości statków).

Jeszcze inną odmianą jest oddawanie przez każdego gracza trzech (a nie jednego) strzałów w swojej kolejce.

Życzymy udanej zabawy i jak najwięcej "TRAFIONYCH" a zwłaszcza "TRAFIONYCH I ZATOPIONYCH" własnych strzałów. www.zasadygry.pl

STATKI

określa współrzędne statku przeciwnika np. B5
sprawdza strzał na swojej mapie

określa współrzędne statku przeciwnika np. B5
sprawdza strzał na swojej mapie

określa współrzędne statku przeciwnika np. B5
sprawdza strzał na swojej mapie

Jezeli trafi, gra dalej do pierwszego "punktu".
Następnie gracze wymieniają się rólami.

WGRYWA
ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika!

BRĄK TRAFIENIA "Pudło!"
S. TRAFIONY "częściowo trafiony!"
CAŁY STATEK TRAFIONY "trafiony zatopiony!"

TU NARYSUJ STATKI - KOLORUJĄC KRATKI (mogą przybrać różne kształty, ale nie mogą się nakładać)

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

Obie mapki są dla 1 gracza

TU ODZNACZAJ SVOJE STRZAŁY
"Pudło!" "X" "Trafiony!" "X" "Trafiony zatopiony!"

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

Moja mapka

Mapka wroga

