



Schiffe versenken

A4 Druckvorlage - Spieler 1

Name: _____

Drucken: 100%, nicht skalieren

Spielvorbereitung: Trage deine Schiffe geheim in das linke Raster ein. Im rechten Raster notierst du deine Schüsse auf den Gegner.

Eigene Flotte

Hier platzierst du deine Schiffe geheim.

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

Gegnerisches Meer

Hier markierst du Wasser, Treffer und versenkte Schiffe.

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

Eigene Flotte

Zum Abhaken, sobald ein Schiff komplett getroffen wurde.

- | | | |
|--|---|------------|
| ☐ 1x Flugzeugträger | <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> | getroffen? |
| ☐ 1x Schlachtschiff | <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> | getroffen? |
| ☐ 1x Kreuzer | <div></div> <div></div> <div></div> | getroffen? |
| ☐ 1x U-Boot | <div></div> <div></div> <div></div> | getroffen? |
| ☐ 1x Zerstörer | <div></div> <div></div> | getroffen? |

Gegnerische Flotte

Zum Abhaken, sobald ein Schiff komplett getroffen wurde.

- | | | |
|--|---|-----------|
| ☐ 1x Flugzeugträger | <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> | versenkt? |
| ☐ 1x Schlachtschiff | <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> | versenkt? |
| ☐ 1x Kreuzer | <div></div> <div></div> <div></div> | versenkt? |
| ☐ 1x U-Boot | <div></div> <div></div> <div></div> | versenkt? |
| ☐ 1x Zerstörer | <div></div> <div></div> | versenkt? |

Markierungen

○ = Wasser

✗ = Treffer

☒ = versenkt

Eigene Flotte: Schiffe einzeichnen und gegnerische Treffer markieren. Gegnerisches Meer: eigene Schüsse markieren.

Kurzregeln

- Schiffe liegen nur waagrecht oder senkrecht, nicht diagonal. Sie dürfen sich nicht überlappen.
- Ein Zug besteht aus einer Koordinate, z. B. F7. Antwort: Wasser, Treffer oder versenkt.
- Wer alle gegnerischen Schiffe zuerst versenkt, gewinnt die Runde.

Notizen



Schiffe versenken

A4 Druckvorlage - Spieler 2

Name: _____

Drucken: 100%, nicht skalieren

Spielvorbereitung: Trage deine Schiffe geheim in das linke Raster ein. Im rechten Raster notierst du deine Schüsse auf den Gegner.

Eigene Flotte

Hier platzierst du deine Schiffe geheim.

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

Gegnerisches Meer

Hier markierst du Wasser, Treffer und versenkte Schiffe.

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

Eigene Flotte

Zum Abhaken, sobald ein Schiff komplett getroffen wurde.

- | | | |
|--|--|------------|
| ☐ 1x Flugzeugträger | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | getroffen? |
| ☐ 1x Schlachtschiff | <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | getroffen? |
| ☐ 1x Kreuzer | <div><div></div><div></div><div></div></div> | getroffen? |
| ☐ 1x U-Boot | <div><div></div><div></div><div></div></div> | getroffen? |
| ☐ 1x Zerstörer | <div><div></div><div></div></div> | getroffen? |

Gegnerische Flotte

Zum Abhaken, sobald ein Schiff komplett getroffen wurde.

- | | | |
|--|--|-----------|
| ☐ 1x Flugzeugträger | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | versenkt? |
| ☐ 1x Schlachtschiff | <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | versenkt? |
| ☐ 1x Kreuzer | <div><div></div><div></div><div></div></div> | versenkt? |
| ☐ 1x U-Boot | <div><div></div><div></div><div></div></div> | versenkt? |
| ☐ 1x Zerstörer | <div><div></div><div></div></div> | versenkt? |

Markierungen

○ = Wasser

✗ = Treffer

☒ = versenkt

Eigene Flotte: Schiffe einzeichnen und gegnerische Treffer markieren. Gegnerisches Meer: eigene Schüsse markieren.

Kurzregeln

- Schiffe liegen nur waagrecht oder senkrecht, nicht diagonal. Sie dürfen sich nicht überlappen.
- Ein Zug besteht aus einer Koordinate, z. B. F7. Antwort: Wasser, Treffer oder versenkt.
- Wer alle gegnerischen Schiffe zuerst versenkt, gewinnt die Runde.

Notizen



Regeln und Druckhinweise

Schiffe versenken - für zwei Spieler

Spielmaterial

Jeder Spieler bekommt einen eigenen Spielbogen. Auf jedem Bogen gibt es ein Raster für die eigene Flotte und ein zweites Raster für die Schüsse auf den Gegner.

Flotte

1x Flugzeugträger (5 Felder)

1x Schlachtschiff (4 Felder)

1x Kreuzer (3 Felder)

1x U-Boot (3 Felder)

1x Zerstörer (2 Felder)

Ablauf

- 1 Platziert die Schiffe geheim im Raster Eigene Flotte. Schiffe dürfen waagrecht oder senkrecht liegen. Sie dürfen sich nicht überlappen.
- 2 Der erste Spieler nennt eine Koordinate, zum Beispiel C4. Der Gegner prüft diese Koordinate auf seinem eigenen Raster.
- 3 Antwortet mit Wasser, Treffer oder versenkt. Wasser wird mit einem Kreis markiert, Treffer mit einem X.
- 4 Wurde jedes Feld eines Schiffs getroffen, meldet der Besitzer versenkt. Danach wird das Schiff in der Statusliste abgehakt.
- 5 Gewonnen hat, wer zuerst alle gegnerischen Schiffe versenkt hat.

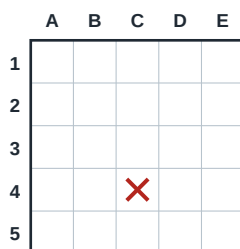
Optionale Regel für ein faireres Spiel

Schiffe dürfen sich auch an den Ecken nicht beruehren. Diese Regel verhindert dichte Schiffsbloেকে und macht das Spiel übersichtlicher. Beide Spieler sollten sich vor dem Start darauf einigen.

Druckhinweise

Die Vorlage ist für A4 angelegt. Beim Drucken sollte die Skalierung auf 100% stehen. Fuer zwei Spieler koennen Seite 1 und Seite 2 direkt ausgedruckt werden; Seite 3 enthaelt die Regeln.

Koordinaten-Beispiel



Beispiel: C4 ist als Treffer markiert.