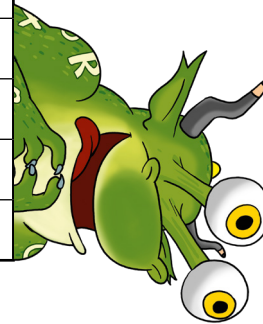




MEIN SPIELFELD

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												



MEINE WÖRTER

7 Buchstaben						
6 Buchstaben						
5 Buchstaben						
4 Buchstaben						
3						
2						

SPIELFELD MEINES GEGNERS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												

WÖRTER VOM GEGNER

7 Buchstaben						
6 Buchstaben						
5 Buchstaben						
4 Buchstaben						
3						
2						

Setze in dein Spielfeld (grün) sechs Wörter, waagrecht oder senkrecht:

Ein Wort mit zwei Buchstaben, eins mit drei, eins mit vier, eins mit fünf, eins mit sechs und eins mit sieben Buchstaben. Zwischen den Wörtern muss immer mindestens ein Kästchen Abstand sein.

Jetzt beginnt die Jagd nach den bekannten Regeln des Schiffeversenkens:

Abwechselnd nennst du deinem/r Mitspieler*in ein Feld, auf dem du ein Wortschiff vermutest, zum Beispiel B1.

Nun prüft der/die andere, ob auf B1 ein Schiff oder ein Teil eines Schiffes platziert ist und gibt die Information „**Treffer**“ oder „**kein Treffer**“.

Das getroffene Feld markierst du dann auf dem schwarzen Spielfeld, dem „**Spielfeld meines Gegners**“.

Wenn du ins Wasser getroffen hast, ist der/die andere dran usw. Wenn du ein Wortschiff triffst, darfst du weiter versuchen, es zu versenken, bis du wieder Wasser getroffen hast.

Wenn alle Felder eines Schiffes getroffen wurden, so wird der/die Mitspieler*in über das versenken des Wortschiffes informiert.

Hilfreich ist es immer, wenn man sich auf dem eigenen Spielplan auch notiert, wo der/die andere schon getroffen bzw. versenkt hat.

Besonderheit:

Wenn ein/e Spieler*in glaubt, ein Wort zu erkennen, bevor es versenkt ist, darf sie/er raten. Mit richtigem Raten gewinnt man einen Extra-Schuss!

Wer ist Gewinner*in?

Gewonnen hat am Ende, wer als erster alle Wortschiffe des/der anderen vollständig versenkt hat. Viel Spaß!



Variation 1:

Ihr könnt euch am Anfang darauf einigen, nur mit einer bestimmten Wortart zu spielen, z.B. Nomen. Allerdings bleibt das Schiff aus zwei Buchstaben dann eine Ausnahme, weil es fast keine Nomen mit nur zwei Buchstaben gibt :-)

Variation 2:

Ihr könnt fürs richtige Erraten eines Wortes auch so viele Extra-Schüsse verteilen, wie noch Buchstaben zum Versenken des Wortes gefehlt haben. Also wenn z.B. „SO“ getroffen wurde und „SONNE“ erraten, wären es drei Extra-Schüsse.