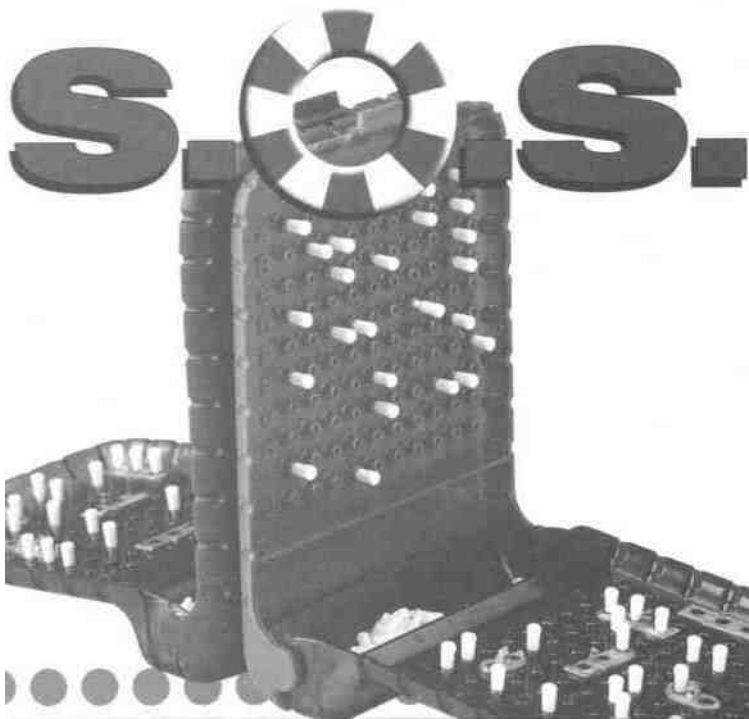


Mitreisende Spiele



INFORMATION

Spieleranzahl: 2

Alter: ab 5 Jahren

INHALT

2 Spiel-Boxen, 10 Schiffe, 84 gelbe Stifte, 168 weiße Stifte, Spielanleitung

SPIELZIEL

Jeder der beiden

Flottenkommandanten versucht, die fünf Schiffe des Gegners möglichst schnell zu versenken.

SPIELVORBEREITUNG

Die beiden Spieler entscheiden sich dafür, wer die rote und wer die blaue Spielbox nimmt. Dann klappt jeder seine Spielbox auf; das undurchsichtige Teil der Spielbox sollte hierbei jeweils

senkrecht stehen, so daß die Flottenmanöver vor den Blicken des Gegners geschützt sind.

SPIELVERLAUF

Jeder Spieler nimmt sich nun jeweils ein Fünfer-Schiff, ein Viererschiff, zwei Dreierschiffe und ein Zweierschiff. - Diese insgesamt 5 Schiffe steckt er nun nach Belieben auf das durchsichtige Spielbrett. Zu beachten ist beim Aufstecken der Schiffe nur, daß sie sich gegenseitig nicht berühren dürfen. Der erste Spieler wählt nun einen Buchstaben von "A" bis "J" und eine Zahl zwischen 1 und 10 (zum Beispiel: D7) und teilt die gewählte Kombination aus Buchstabe und Zahl dem Gegner mit. Mit diesen Koordinaten markiert er eine Stelle, an der er ein gegnerisches

Schiff vermutet. Der andere Spieler muß wahrheitsgemäß sagen, ob die Koordinaten bestimmt haben, d.h. ob eines seiner Schiffe getroffen worden ist. - Ist ein Schiff getroffen worden, dann steckt der Spieler, der den Schuß abgefeuert hat, einen gelben Stift in das Koordinatenfeld auf dem senkrecht stehenden, undurchsichtigen Teil seiner Spielbox. Der getroffene Spieler steckt ebenfalls einen gelben Stift, und zwar an die Stelle seines Schiffes, die getroffen worden war. - Sind im Verlauf des Spiels alle Punkte eines Schiffes getroffen worden, dann muß der Spieler dem dieses Schiff gehört unmittelbar nach dem letzten, entscheidenden Treffer

In dieser Serie gibt es außerdem noch;



Das älteste Strategiespiel der Welt



Rauschreiben und sich weißfärbeln



Das klassische Buchstabenrätsel mit Humpel Harry



Es gewinnt, wer sich in die Reihe bringt

verkünden: "Schiff versenkt!"

Hat ein Spieler einen Treffer auf einem gegnerischen Schiff erzielt, so darf er gleich nochmal einen "Schuß" abfeuern, d.h. eine weitere Koordinate nennen. Hat ein Spieler jedoch nichts getroffen, dann markiert er die Fehlschußstelle auf seinem senkrechten Brett mit einem weißen Stift. Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald alle 5 Schiffe eines Spielers versenkt sind; das heißt, wer insgesamt 17 gelbe Stifte an den richtigen Stellen eingesteckt hat, der ist der Sieger.

ACHTUNG: Kleinteile können von Kindern verschluckt werden. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.