

## Schiffe versenken

Ab Aufgabe 6

Zeichnen Sie in den oberen Spielplan horizontal oder vertikal die folgenden Schiffe ein:

1 Vierer, 2 Dreier, 2 Zweier und 1 Einer.

Der jüngere fängt an und gibt ein Feld an, z. B. 32. Der andere antwortet:

*Kein Treffer! Treffer! Versenkt!*

Zeichnen Sie das Resultat in das untere Feld. Nach einem Treffer darf man weitermachen, sonst ist der andere an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst alle Schiffe des Partners versenkt hat.

### Mein Spielfeld

	1	2	3	4	5	6	7
20							
30							
40							
50							
60							
70							
80							

### Spielfeld meines Partners

	1	2	3	4	5	6	7
20							
30							
40							
50							
60							
70							
80							