Schiffe versenken

Jeder Mitspieler erhält ein Blatt aus dem Block. Auf diesem sind zwei gleiche Felder zu sehen. Diese stellen einmal das eigene und dann das gegnerische Meer oder Kampfgebiet dar. In das eigene Meer trägt man nun, ohne dass der Mitspieler dies sieht, seine Flotte ein. Dies geschieht, indem man Gebilde von unterschiedlicher Kästchenlänge einzeichnet. Über die Anzahl und Größe der Schiffe und über die Art der Platzierung sollten vor Spielbeginn Einigkeit herrschen.

Folgende Spielregeln müssen eingehalten werden:

Die Schiffe dürfen nicht aneinander stoßen.

Die Schiffe dürfen nicht über Eck gebaut sein oder Ausbuchtungen besitzen.

Die Schiffe dürfen auch am Rand liegen.

Die Schiffe dürfen nicht diagonal aufgestellt werden.

Jeder verfügt über insgesamt zehn Schiffe (in Klammern die Größe):

ein Schlachtschiff (4 Kästchen)

zwei Kreuzer (je 3 Kästchen)

drei Zerstörer (je 2 Kästchen)

vier U-Boote (je 1 Kästchen)

Name und Größe der Schiffe können dabei unterschiedlich sein – man sollte sich entsprechend mit dem Mitspieler einig werden. Oft werden kleinere Schiffe gewählt, was die Möglichkeit von Fehlschüssen erhöht und das Spiel etwas länger dauern lässt. Der Nachteil dabei ist, dass die „Ein-Kästchen“-Schiffe (meist „U-Boote“) den Strategieaspekt völlig in den Hintergrund treten lassen. Es kann nämlich vorkommen, dass ein einzelnes unauffindbares „U-Boot“ alleine eine ganze, bislang ungetroffene Flotte vernichtet. Aus diesem Grunde läuft es oft auf eine Art „U-Boot“-Kampf hinaus, bei dem ausschließlich der Zufall entscheidet, welcher Spieler seinen Gegner trifft und somit das Spiel gewinnt.

Nun wird ausgelost, wer zuerst schießen darf. Der Schießende gibt eine Koordinate an, auf die er feuert, zum Beispiel C3. Der Beschossene sieht auf seinen Plan und antwortet mit Wasser, Treffer oder versenkt. Ein Schiff gilt dann als versenkt, wenn alle Felder des Schiffes getroffen wurden. Der Schießende notiert dies in seinem zweiten, zu Beginn des Spiels leeren 10×10-Block. Der Beschossene muss die Treffer ebenfalls markieren um zu sehen, wann ein Schiff versenkt wird.

Der weitere Fortgang folgt unterschiedlichen Regeln. Entweder wird abwechselnd geschossen oder immer so lange, bis ins Wasser geschossen wird. Es gibt auch Varianten, in denen jeder nacheinander eine Salve von drei Schüssen abfeuern darf oder bei der jedes noch vorhandene Schiff jeweils einen Schuss pro Runde abfeuern darf. Wer zuerst alle Schiffe des Gegners versenkt hat, ist der Sieger.

Die Spielzeit beträgt normalerweise etwa 15–30 Minuten.