



von Martin Maly

Eine Umsetzung des allseits bekannten Klassikers. Schiffe Versenken wird vom Spielbrett oder Papier befreit und wird nun zu einem Geschicklichkeitsspiel das frei auf einem Tisch gespielt werden kann.

- Für 2 –4 Spielende
- Ab 8 Jahren
- Spielzeit ca. 20 min.

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe. Er mischt seine 20 Karten und legt sie als Stapel mit den Schiffsseiten nach unten vor sich hin. 3 Karten werden nun von jedem Stapel verdeckt zur Seite gelegt. Diese Karten stehen den Spielern nicht zur Verfügung und sorgen für eine kleine Abwechslung im Spiel. Anschließend nimmt jeder die obersten 2 Karten vom Stapel und wirft sie offen möglichst in die Mitte vom Tisch. Sonderfunktionen von Karten werden hier noch nicht beachtet.

Das Spiel beginnt.

Zu Anfang eines Zuges füllt man seine Hand auf, bis man 2 Karten hat. Die Karten zeigen eine Schiffsklasse mit seinen jeweiligen Strukturpunkten in der Mitte und dem möglichen Schaden auf den Randfeldern. Man wählt einer dieser Karten aus und wirft sie an oder auf ein fremdes Schiff auf dem Tisch, das man versenken möchte. Hierbei muss der Abwurf vor dem eigenen Stapel erfolgen, eine gedachte Linie darf nicht überschritten werden.

Bleibt die Karte dort liegen, so wird der Schaden ermittelt (siehe Schadensermittlung). Ist der Schaden gleich oder größer als die Strukturpunkte des getroffenen Schiffes, ist es versenkt und der Angreifer nimmt es als Beute an sich. Bei bereits anliegenden eigenen Schiffen wird der Schaden dazu gezählt. Der nächste Spieler ist dran, wenn der Spieler ein Schiff versenkt oder keines getroffen hat. Sollte er jedoch getroffen haben ohne ausreichend Schaden erzeugt zu haben, wird die Karte bündig angelegt und der Spieler kann noch eine Karte aus seiner Hand werfen. **Bereits anliegende eigene Schiffskarten zählen immer zu einem Angriff dazu.** Ist die Angriffskarte auf der falschen Seite

aufgekommen und liegt mit dem Schiffssymbol nach unten, so ist das Schiff im Sturm gesunken und wird vom Spiel entfernt – Schade !

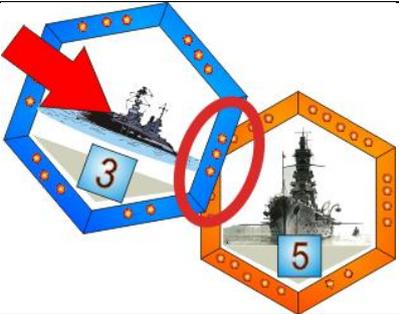
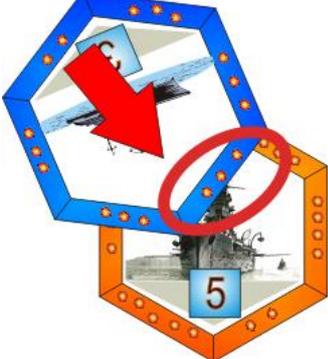
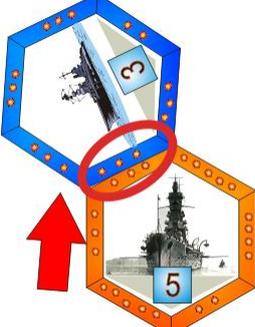
Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder Spieler alle seine Karten geworfen hat. Dann werden die Punkte der Beuteschiffe zusammen gezählt **und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.**

Um dem Spiel mehr Abwechslung zu geben gibt es verschiedene Schiffsklassen, wovon einige besondere Fähigkeiten haben :

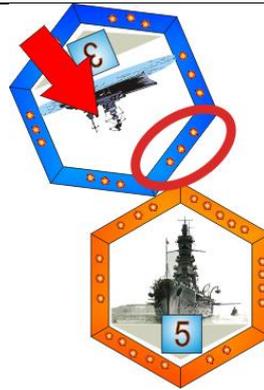
	<p>Normale Schlachtschiffe. In der Mitte stehen die Lebenspunkte 5 , und in dem orangen Bereich jeweils der Schaden, zwischen 2 Punkten und 5 Punkten.</p>
	<p>U-Boote verfügen über die Eigenschaft des Abtauchens. Wirft ein Spieler ein U-Boot, so kann er bei seinem nächsten Zug statt eine Karte vom Stapel zu nehmen das U-Boot wieder auf die Hand nehmen. Dies geht nur, wenn er es in der Runde davor geworfen hatte, U-Boote die bereits mehrere Runden liegen können nicht aufgenommen werden. Dadurch bleiben dem Spieler mehr Karten im Stapel, die er dann zum Ende hin benutzen kann. Hat ein Spieler seinen Nachziehstapel aufgebraucht kann kein U-Boot wieder auf die Hand genommen werden. Es kann nur 1 U-Boot pro Runde wieder aufgenommen werden.</p>
	<p>Minen werden auf das Spielfeld geworfen. Dort explodieren sie nicht sofort, sondern erst, wenn sie anschließend von einem gegnerischen Schiff getroffen werden. Dann vernichten sie alle anliegenden generischen Schiffe sofort, eigene bleiben verschont. Die Beuteschiffe erhält der Eigentümer der Mine. Die Mine kommt aus dem Spiel.</p>
	<p>Torpedoboote verhalten sich wie normale Schiffe. Treffen sie ein anderes Boot, so wird der Schaden ermittelt. Da sie allerdings so schnell und wendig sind kann der Angreifer des Torpedoboots wählen, welche Karte er getroffen hat, sollte er 2 oder mehr Karten berühren. Die Schadensermittlung erfolgt regulär.</p>

	<p>Minensuchboote entschärfen Minen. Treffen sie eine gegnerische Mine erhält der Spieler für das Entschärfen 2 Punkte bei der Endwertung. Die Mine wird als Beute vom Spielfeld entfernt. Ein Mine ist immer das primäre Ziel des Boots.</p>
---	--

Schadensermittlung

	<p>Trifft der Angreifer sein Ziel, so ist der Schaden, den es anrichtet auf der Seite, die dem Ziel zugewandt ist. Hier 3 Punkte. Das Schlachtschiff hat allerdings 5 Lebenspunkte, somit ist das gegnerische Schiff nicht zerstört.</p>
<p>Liegt der Angreifer auf der Karte, so gilt der Schaden der zum größten Teil auf der Karte liegt.</p>	
	<p>Hat der Schaden nicht ausgereicht um das Schiff zu versenken, wird der Angreifer bündig an die Karte angelegt. Liegt eine weitere Karte im Weg, so wird die nächste freie Seite im Uhrzeigersinn gewählt.</p>

Liegt der Angreifer nur an, so entscheidet der Winkel. Es zählt die Seite, die mehr zum Ziel zeigt. Sollte eine Karte von der anderen abprallen, so zählt ein Schaden nur, wenn zwischen den 2 Karten keine Karte hochkant passt (1 mm). Ist das Ziel weggerutscht, ist es geflohen und hat Glück gehabt. Berührt das Ziel nach dem Wurf eine Mine, die es noch nicht berührt hatte so explodiert diese.



Hier ist eine generelle Anleitung, wie man Schaden ermittelt. Da das Spielfeld frei ist, kann es vorkommen, dass Schaden nicht eindeutig ermittelt werden kann. Eine Partie Schere, Stein, Papier entscheidet wer Recht hat.

Nun viel Spaß mit der ersten Runde Schiffe Versenken.